

CONTRA LOS TROLLS



- Librojuego -

J. L. López Morales

Contra los Trolls

Texto de:

José Luis López Morales

Ilustraciones de:

Jesús Ruiz

Mapa de Valsorth de:

Emiliano Álvarez Villani

Portada, Maquetación y Edición de:

Axel Alonso

Contra los Trolls se desarrolla en el mundo fantástico de Valsorth, creado por José Luis López Morales y en el que también tiene lugar la saga de librojuegos de Leyenda Élfica.

Página web de Nosolorol: www.nosolorol.com

Página web de Leyenda Élfica: leyendaelfica.webtuya.com

Contacto Jesús Ruiz: jesusruizz@gmail.com

<p>El material contenido en este PDF es propiedad de sus respectivos autores, que autorizan su libre distribución en formato electrónico y papel siempre que se conserve íntegro y de manera gratuita.</p>
--



INTRODUCCION

Eres un aventurero que vagabundea por Valsorth en busca de aventuras, fama y riquezas. Tras varios días de viaje a través de las Llanuras Grises, tus pasos te han llevado a las tierras del norte, una árida extensión de solitarias tundras sepultadas bajo la persistente nieve invernal. Tu destino es la ciudad de Eras-Har, cerca de las montañas Kehalas, donde los rumores hablan de una guerra contra los orkos del norte, por lo que sabes que tu espada será bien recibida allí, además de poderte hacer con algo de oro. Cubriéndote el rostro con la capucha de tu capa, avanzas por el desapacible paraje siguiendo un vago camino entre afilados riscos de piedra...

Esto es un *librojuego*, un libro que no se lee en el orden normal, sino eligiendo una de las opciones que aparecen al final de cada sección. De las elecciones que tomes, dependerá el éxito o el fracaso de tu aventura. Para jugar a este libro, necesitarás un dado de 10 caras, siendo el 0 una tirada de 10.

CREAR TU PERSONAJE

El primer paso para jugar esta aventura es crear tu personaje. Éste se basa en una serie de puntuaciones que determinan su fuerza, agilidad, lo diestro que es con la espada o cuánta salud puede perder antes de morir. Debes apuntar las puntuaciones de tu personaje en la Hoja de Aventura que te ofrecemos como descarga gratuita en la página web de Nosolorol.

CARACTERÍSTICAS

Tu personaje tiene 3 características principales, éstas son:

- **Fuerza:** Es la capacidad para hacer esfuerzos de gran potencia, mover rocas, levantar grandes pesos. Además es la característica que determina tu puntuación de Ataque.
- **Constitución:** Es la capacidad de soportar esfuerzos de larga duración, resistir a enfermedades y venenos y aguantar las heridas del combate. La puntuación de Constitución es la que determina tus Puntos de Resistencia y tu puntuación de Defensa.
- **Agilidad:** Es la capacidad de moverte con velocidad, saltar y hacer cualquier maniobra que requiera destreza (como tirar con arco), y además determina tu puntuación de Defensa.

Tira 4 dados de 10 caras y anota los resultados, elimina la tirada más baja y quédate con las otras tres. Cada uno de estos tres valores lo debes asignar a la característica que quieras.

Ejemplo: si sacas 7, 9, 2 y 5, eliminas el 2, y luego repartes las otras tres puntuaciones entre tus características. Puedes ponerte 9 puntos en Fuerza, 7 en Constitución y 5 en Agilidad.

PUNTOS DE RESISTENCIA

Los Puntos de Resistencia son el número de puntos que puedes perder durante la aventura antes de morir. Cada vez que seas herido en el combate pierdes Puntos de Resistencia; cuando sufras algún daño (se te indicará en el texto), también pierdes Puntos de Resistencia. Si pierdes todos tus Puntos de Resistencia (o sea, estos han llegado a cero o menos) estás muerto y tu aventura termina.

Para determinar tus Puntos de Resistencia, coge tu puntuación de Constitución y multiplícala por 5; ese es el total de puntos que tienes.

Nunca puedes superar el número de Puntos de Resistencia inicial. Así, si has perdido 3 puntos de resistencia y tomas una pócima curativa y recuperas 6 puntos, sólo serán efectivos 3, ya que has llegado al máximo que marca tu Constitución.

PUNTUACIONES DE COMBATE

Tienes dos puntuaciones de Combate, que son las que utilizarás cada vez que tengas que enfrentarte a un enemigo.

- **Ataque:** Es la facilidad con que herirás a tu enemigo. Cuanto mayor sea este número, más probabilidades tienes de acertarle y más grave será la herida que le produzcas.

Para determinar tu puntuación de Ataque, coge el valor que tengas de Fuerza y rellena la casilla de Ataque. Por tanto, la puntuación de Fuerza es igual a la de Ataque (aunque luego puede variar, debido a maestría en armas, o espadas mágicas, etc).

- **Defensa:** Es tu habilidad para esquivar o repeler los ataques del enemigo. Cuanto mayor sea este número, mejor serás evitando golpes.

La puntuación de Defensa se determina sumando la puntuación de Constitución más la de Agilidad. En cualquier caso, la puntuación de Defensa **nunca puede ser superior a 16**.

Así, Defensa = Constitución + Agilidad. Rellena la casilla de Defensa con este valor.

Una vez tenemos tus puntuaciones de las características (Fuerza, Constitución y Agilidad), tus valores de Combate (Ataque y Defensa) y tus Puntos de Resistencia, es hora de hablar de tu equipo.

EQUIPO

Para acabar de crear tu personaje, debes elegir con qué objetos lo equipas. Al empezar la aventura vas vestido con tus ropas de cuero, unas botas altas, tu espada y una pequeña mochila con capacidad para 8 objetos. Empiezas tu aventura con 4 objetos de la siguiente lista. Elige aquellos que prefieras y apúntalos en tu Hoja de Aventura:

- **Arco:** Arma que sirve para disparar flechas y acabar con los enemigos a distancia. Lo llevas colgado del hombro.
- **Carcaj y 10 Flechas:** Es donde guardas las flechas, lo llevas cruzado sobre tu espalda.
- **Frasco de aceite:** Es un pequeño bote de cristal con aceite altamente inflamable, útil para arrojarlo contra enemigos y prenderles fuego o para usarlo como objeto incendiario.
- **Ración de comida:** Es una comida de viaje, útil cuando has de pasar varios días a la intemperie.
- **Pócima de curación:** Elixir que cura pequeñas heridas. Puedes tomarlo en cualquier momento de tu aventura (incluso durante un combate) y recuperar 1D10 puntos de Resistencia.
- **Escudo:** Es un liviano escudo de madera que protege contra algunos golpes.

Elige 4 objetos y ya estás listo para la aventura.

COMBATE

Cada vez que te enfrentes a un enemigo, en el texto se mostrarán sus puntuaciones de Combate. Estas son Ataque, Defensa y Resistencia. Una vez empezado el combate, tu personaje ataca en primer lugar (a no ser que el texto indique lo contrario). Para ello, tira un dado de diez caras (1D10) y súmale tu puntuación de Ataque. Si el resultado es mayor que el valor de Defensa de tu rival, le hieres. Si el resultado es igual o menor, fallas. Si consigues herir a tu rival, cada punto que saques en tu ataque por encima de su puntuación de Defensa es la cantidad de Puntos de Resistencia que le quitas. Si el resultado es igual o menor, fallas y no le produces ninguna herida.

Ejemplo: Tienes una puntuación de ataque de 8 y tu rival una puntuación de Defensa de 12. Tiras un dado y obtienes un 7. 8+7 es igual a 15, mayor que 12 (la defensa del rival) por lo que le hieres y le quitas 3 Puntos de

Resistencia.

Una vez resuelto tu ataque, es el turno de tu enemigo. Se sigue el mismo proceso. Tiras un dado de 10 y le sumas la puntuación de Ataque de tu enemigo. Si el resultado es mayor que tu puntuación de Defensa, te hiere quitándote un número de Puntos de Resistencia igual al valor que ha excedido por encima de tu Defensa.

Y así sucesivamente, hasta que tu enemigo o tú perdáis todos los Puntos de Resistencia.

Siempre que se obtenga un 10 en un ataque, se considerará un *acierto crítico*, sin importar las puntuaciones de Ataque y Defensa. Se supone que el atacante ha tenido mucha fortuna y consigue herir a su rival gracias a la suerte. El daño en el caso de que saliese negativo, es de 2 Puntos de Resistencia. Por el contrario, siempre que se obtenga un 1 será tomado como un fallo automático, sin importar las puntuaciones de ataque y nunca se herirá a un enemigo con esta tirada.

Combate contra más de un enemigo

Si tu personaje se halla en una lucha contra más de un enemigo, la situación es mucho más complicada para él. En estos casos, tu personaje realiza su ataque normal, pero por el contrario cada enemigo realiza un ataque sobre él. A medida que el personaje elimina un enemigo tras otro, la situación se va haciendo más favorable ya que recibe menos ataques en cada asalto.

Ejemplo: Tu personaje (ATA 9 y DEF 11) se enfrenta a 3 Orkos a la vez (ATA 6, DEF 8, RESIS 6 cada uno). Tu personaje es el primero en atacar y saca un 4, quitándole 5 puntos de resistencia al primer orko, pero sin lograr matarlo. Entonces los orkos atacan y tu personaje recibe tres ataques (uno por cada enemigo). Los orkos sacan 3, 6 y 10. El primer ataque no le alcanza, el segundo sí y le causa 1 punto de daño y el tercero también le hiere y le quita otros 5 Puntos de Resistencia. Acaba el asalto.

En el nuevo asalto, tu personaje ataca y saca un 7, rematando al primer orko (al que sólo le quedaba 1 Punto de Resistencia). Entonces recibe los ataques de los orkos, que son 2 esta vez, ya que el primero ha muerto. Los orkos sacan un 2 y un 4, con lo que no logran herir a tu personaje.

PRUEBAS DE CARACTERISTICAS

En algunos momentos, el texto te indicará que para hacer una acción, debes probar tu Fuerza, Constitución o Agilidad. Para ello, debes tirar un dado de 10 y sumarle tu Característica correspondiente. Si el resultado es igual o mayor a la dificultad indicada, superas la prueba con Éxito. Si el resultado es menor, Fracasas. Si sacas un 1 es un Fracaso automático y si sacas un 10 es un Éxito automático.

Ejemplo: Tu personaje quiere saltar un foso. Para ello, se le pide que pruebe su Agilidad, dificultad 12. Tienes una Agilidad de 7 y tiras un dado de 10 y obtienes un 6, por lo que saltas el foso sin problemas (7 de agilidad más 6 de la tirada es igual a 13, superior a la dificultad de 12). Si hubieses obtenido un 6 también lo habrías saltado, aunque muy justo, pero si hubieras obtenido un 5 o menos, habrías fracasado y caído dentro del foso.

En algunas ocasiones verás que se indican unos modificadores a la prueba, debidos a tu equipo, habilidades u otros factores. Debes sumar o restar esos modificadores al resultado de tu tirada.

PALABRAS

Durante la aventura, es posible que tu personaje realice alguna acción que tenga repercusión más adelante. Para saber lo que ha hecho o no ha hecho tu personaje en el pasado se usan las Palabras.

En tu Hoja de Aventura tienes una Lista de Palabras. A veces en el texto se te indicará que apuntes una Palabra en tu Hoja de Aventura. Entonces debes escribir esa Palabra en tu Lista. Una Palabra está escrita en mayúsculas y el texto te indicará expresamente que la añadas a tu Lista.

Ejemplo: Tu personaje conoce a una chica en una taberna. El texto te indica que apuntes la palabra CHICA en tu Lista de Palabras. Entonces apuntas la Palabra CHICA en tu Lista.

En determinadas situaciones, el texto te preguntará si tienes una Palabra concreta, y en caso afirmativo, que pases a una sección. Cuando esto pase, mira tu Lista de Palabras y si la tienes apuntada en tu Lista de Palabras, pasa a la sección indicada.

Ejemplo: Más adelante, tu personaje se encuentra en una ciudad y se topa con alguien. El texto indica que si tienes la palabra CHICA, pases al 432. El jugador mira su Lista de Palabras y ve que sí la tiene apuntada, así que pasa inmediatamente a la sección indicada.

Las palabras pueden añadirse, pero también borrarse. Siempre debes hacer lo que te indique el texto.

Ahora estás preparado para empezar la aventura, así que sigue leyendo... ¡y buena suerte!

1

Avanzas por las interminables tundras hacia el Norte. A cada milla recorrida, el clima se hace más frío e inhóspito, hasta que pronto te encuentras hundido hasta las rodillas en la nieve, mientras un furioso viento azota las desiertas lomas.

Al coronar una suave elevación, te sorprendes al descubrir a un grupo de figuras en el valle, que se debaten en lo que parece ser una sangrienta lucha. Aguzas la vista y distingues a tres hombres vestidos con ropas pardas que se enfrentan a cuatro enormes seres de pieles grisáceas y poderosa musculatura. Se trata de *trolls*, monstruosos seres surgidos de las grutas de la tierra, que armados con garrotes hacen retroceder a sus adversarios. Mientras observas la batalla, uno de los gigantescos brutos atrapa a uno de los exploradores y lo arroja al suelo, para al momento aplastarle el cráneo de un terrible garrotazo. La nieve se mancha de rojo y el enorme troll ruga con salvaje rabia homicida.

Desde la distancia, comprendes que los hombres están perdidos a no ser que corras en su ayuda. Desciendes la loma y te apresuras hacia la batalla, cuando uno de los exploradores evita a duras penas el ataque de un troll, con tan mala fortuna que tropieza en la nieve y queda a merced de su enemigo.

Si tienes un Arco y 1 flecha y disparas contra el troll, pasa al 28.

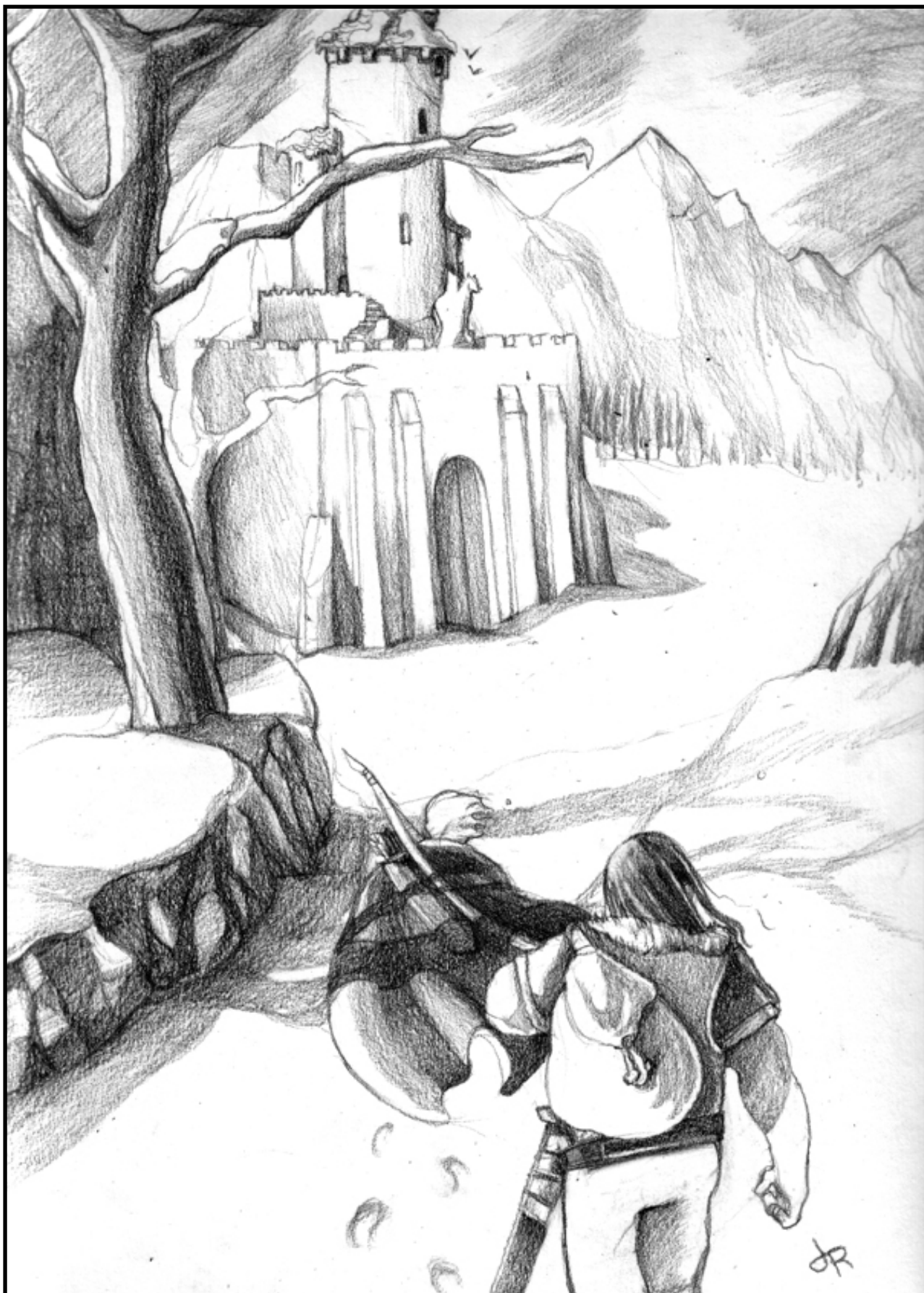
Si corres para detener al troll, pasa al 19.

Si gritas para atraer la atención del monstruo, pasa al 9.

2

El troll yace muerto a tus pies. Tras apartarte el sudor de la frente, tiendes una mano al hombre, que duda un instante, pero acepta tu ayuda y se pone en pie. Juntos, corréis en auxilio del otro humano. Por desgracia, ya es demasiado tarde y sólo podéis ver cómo los dos trolls terminan con su vida. Con un grito de rabia, tu compañero ataca con su espada a uno de los asesinos, mientras que tú luchas contra el otro. Esquivas el lento garrote del troll y hundes tu espada en su costado. Antes de que pueda reponerse, tu filo cercena su garganta y el troll cae de bruces, manchando la nieve con su negruzca sangre. Al instante, te vuelves para ver al hombre atravesar con su espada el cuello del último monstruo, que suelta un gemido antes de desplomarse pesadamente.

- Te debo la vida -dice tu compañero después de comprobar que no hay más enemigos-. Sin tu ayuda ahora estaría muerto como mis compañeros -es un joven explorador de larga cabellera castaña, vestido con ropas de cuero marrones y cubierto con una ligera capa negra. A su espalda cuelga un arco y un carcaj, además de la espada que envaina con un gesto rápido-. Soy Irtan, uno de los Escudos del Norte, grupo dedicado a defender estas tierras



Sección 2. Incrustada entre los altos riscos, se alza una magnífica construcción de piedra, rodeada por una cuadrada muralla de casi diez metros de alto y coronada por rectas almenas.

de las incursiones enemigas. Por desgracia somos muy pocos, al contrario que los orkos y trolls, que se extienden como una plaga por estas tierras. Nuestro grupo se ha refugiado en la Casa de Piedra, una antigua fortaleza de Stumlad, de cuando los caballeros protegían la región. Ven conmigo si quieres, debo avisar de importantes noticias a nuestro líder, Rosud. Tu ayuda será bienvenida.

Tras dudarlo un instante, decides unirte al valiente explorador. Juntos, recorréis las nevadas tundras durante un fatigoso día. Al atardecer coronáis una colina desde donde distingues una pared rocosa al Norte, cerca ya de las estribaciones de las montañas Kehalas. Incrustada entre los altos riscos, se alza una magnífica construcción de piedra, rodeada por una cuadrada muralla de casi diez metros de alto y coronada por rectas almenas. Un torreón forma el centro de la fortaleza, salpicado de numerosas grietas que atestiguan su antigüedad.

- Hemos llegado -dice Irtan con un brillo de alegría iluminando sus castaños ojos.

Cruzáis la nevada pradera hasta el portón principal, una impresionante entrada de recia madera, reforzada con hierro, sobre la cual, presidiendo la muralla, se alza majestuosa la vieja estatua de piedra de un caballero de Stumlad. Al reconocer a tu acompañante, los vigías abren el portón y os internáis bajo el arco hasta un estrecho patio de forma alargada franqueado por murallas laterales. Unas toscas escaleras de piedra suben hasta las almenas, mientras que el recto patio lleva hasta la entrada del torreón. Os dirigís hacia el edificio, cuando tres hombres salen a recibirlos. El del centro es un alto explorador, vestido de cuero marrón, de largos cabellos y espesa barba castaña. Una cinta de tela negra rodea su frente, sobre unos fríos ojos grises que translucen una vasta experiencia. Irtan le explica las novedades al líder de los Escudos del Norte. A continuación, se vuelve para presentarte.

- Soy Rosud y te agradezco que ayudaras a mis compañeros -te saluda el hombre y te explica cómo llevan meses luchando contra las incursiones de orkos y trolls-. Por desgracia, en los últimos tiempos no somos suficientes. Han llegado rumores de que la ciudad de Teshaner, en el Este, ha sido arrasada. También se habla de guerra en Eras-Har, e incluso se han visto dragones volar en los cielos. La oscuridad se extiende pero nadie es capaz de hacerle frente -dice, negando con la cabeza-. Pero vayamos dentro a protegernos del frío, que ya tendremos tiempo de hablar mañana.

Eres conducido al salón y disfrutas de una frugal cena como si fuese el manjar de un Rey. Luego te retiras a dormir sobre un camastro en una estancia anexa, que en otros tiempos debió ser un bello salón, aunque ahora los tapices están rasgados y los muebles destrozados.

Por la mañana, despiertas con nuevas energías (*recuperas 4 Puntos de Resistencia*) y sales del torreón para unirte a los exploradores.

Tira 1D10 y pasa a la sección correspondiente:

Si sacas de 1 a 2, pasa al 26.

Si sacas de 3 a 5, pasa al 29.

Si sacas de 6 a 7, pasa al 41.

Si sacas de 8 a 10, pasa al 56.

3

Antes de retirarte a descansar, deambulas un rato por lo alto de la muralla, reconfortándote con el frío viento del norte que azota la fortaleza.

- Sería mejor que huyéramos –dice una voz desde un sombrío rincón. Te acercas para descubrir a Liran, el jinete del largo cabello, sentado en el suelo con la espalda recostada en la almena.

- ¿Tantos son? –le preguntas, apoyándote sobre la fría piedra y escrutando la insondable oscuridad que rodea la Casa de Piedra.

- Demasiados –responde simplemente el explorador-. Cuando lleguen los trolls, no pienso quedarme aquí. Montaré mi caballo y huiré hacia Eras-Har. No pienso morir por seguir a un loco como Rosud –entonces se vuelve hacia ti-. Ya lo sabes, si deseas vivir, cabalga conmigo cuando las murallas cedan –dicho esto, se pone en pie y se retira hacia el dormitorio.

Permaneces un rato más en la atalaya, meditando sobre sus palabras. Al final, decides también retirarte a descansar.

Apunta la Palabra CABALLO en tu Lista y luego pasa al 31.

4

No logras evitar el terrible impacto del garrote, que te lanza contra el suelo. Escupes un espumajo de sangre y alzas la mirada, justo para ver a tu monstruoso enemigo levantar su arma para aplastarte el cráneo.

TU AVENTURA TERMINA AQUÍ.

5

No logras detener al troll, que hunde su garrote en el rostro del hombre. Una vez eliminado el último explorador, los tres trolls se vuelven y cargan contra ti.

Lucha contra los 3 trolls a la vez:

TROLL: ATAQUE 8, DEFENSA 10, RESISTENCIA 13.

TROLL: ATAQUE 8, DEFENSA 10, RESISTENCIA 10.

TROLL: ATAQUE 8, DEFENSA 11, RESISTENCIA 11.

Especial: La gran fuerza de los trolls les da +2 al Daño si logran herirte.

Si vences el combate, eliminas a las enormes criaturas. Por desgracia, compruebas que los humanos han caído durante la lucha. Por sus ropas parecen Escudos del Norte, hombres que vagan por las tierras salvajes eliminando a los monstruos que bajan de las montañas. No hay nada que puedas hacer por ellos, de modo que abandonas sus cadáveres y continúas tu viaje por el desolado paraje.

TU AVENTURA TERMINA AQUÍ.

6

Pasáis una infructuosa mañana vagando por las heladas y desiertas tierras sin encontrar una sola presa. Al anochecer, regresáis a la Casa de Piedra, donde vuestros compañeros os reciben con hosco silencio.

- No habrá cena esta noche -dice Rosud al saber de vuestro fracaso. Con el estómago vacío, te acuestas en el dormitorio y tratas de conciliar el sueño (*pierdes 2 Puntos de Resistencia por el hambre, a no ser que uses una Comida, réstala en ese caso de tu Hoja de Aventura*).

Pasa al 49.

7

Tensas una flecha en tu arco y apuntas a lo alto, contra una de las criaturas de alas negras que se ciernen sobre vosotros (*resta 2 Flechas de tu Hoja de Aventura*).

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 13.

Si Fracasas, fallas el disparo y has de luchar con la espada, pasa al 37.

Si tienes Éxito, pasa al 55.



Sección 8. Te asomas a la almena y ves a un grupo de diez trolls que cargan con un pesado ariete, construido a partir de un grueso tronco y reforzado con placas de acero toscamente adosadas a la madera.

8

- ¡Al portón, al portón! –grita un soldado desde lo alto de uno de los torreones. Te asomas a la almena y ves a un grupo de diez trolls que cargan con un pesado ariete, construido a partir de un grueso tronco y reforzado con placas de acero toscamente adosadas a la madera. Las brutales criaturas arremeten entre gruñidos y descargan el ariete en un tremendo golpe. El portón se tambalea y cruje, aunque por el momento se mantiene firme, al igual que la vieja estatua del caballero que preside la entrada.

- ¡Hay que acabar con ellos! –ordena Rosud. Los arqueros forman en la almena y disparan sus flechas contra los trolls, que se muestran inmunes al dolor y estrellan de nuevo el ariete contra la madera.

Si tienes un Arco y 3 Flechas y disparas contra los trolls, pasa al 21.

Si guías a un grupo de soldados abajo y atacáis con la espada, pasa al 13.

Si empujas la estatua de la muralla y la arrojas contra los trolls, pasa al 32.

Si tienes un Frasco de Aceite y lo arrojas contra los trolls, pasa al 54.

9

- ¡Eh, apestoso excremento con patas! -gritas mientras bajas a la carrera la nevada ladera. Al oír tu insulto, el troll se vuelve a mirarte, olvidándose del aturdido explorador. Con un rugido de rabia, la estúpida criatura carga contra ti.

Lucha contra el troll.

TROLL: ATAQUE 7, DEFENSA 10, RESISTENCIA 10.

Especial: La gran fuerza del troll le da un +2 al Daño si te hiere.

Si vences el combate, pasa al 2.

10

De pronto, un enorme pedrusco cae en la muralla, rebota en la piedra y te aplasta una pierna. Gritas de dolor y a punto estás de perder el conocimiento (*pierdes 5 Puntos de Resistencia*). Cuando logras sobreponerte, compruebas que has quedado apresado bajo la roca. Un troll corona entonces la almena y, al descubrirete indefenso, exhala una grotesca carcajada y arremete contra ti con su garrote. Aterrado, te debates para liberar tu pierna

Haz una Prueba de FUERZA, Dificultad 11.

Si Fracasas, pasa al 4.

Si tienes Éxito, pasa al 33.

11

Ágilmente, esquivas el ataque del titán y te escabulles entre sus enormes piernas. Al alcanzar su espalda, saltas para agarrarte a las pieles de su taparrabos y trepas con rapidez, mientras el estúpido bruto se vuelve a un lado y otro buscándote. Alcanzas por fin su desprotegido cuello y, antes de que pueda echarte de un manotazo, hundes con ambas manos la espada en la blanda nuca. El alarido de dolor del titán resuena en el valle, mientras el gigante pierde el equilibrio y se inclina hacia un lado. Te sueltas de su espalda y caes duramente contra la nieve, aunque te incorporas al instante con el arma aferrada.

Pasa al 60.

12

Tras una cruenta batalla, lográis derrotar a los enormes cuervos, obligando al resto a huir hasta perderse en la oscuridad. Numerosos krebnas yacen muertos en el patio, sus negras plumas desperdigadas por el suelo y siendo arrastradas por el fuerte viento del norte. Rosud ordena retirar los cadáveres, y una vez hecho, podéis finalmente retiraros a descansar. Mientras te diriges al dormitorio, escuchas al líder de los Escudos del Norte comentar a uno de sus hombres:

- Es extraño, los krebnas nunca atacan a grupos armados.
- Sí, suelen contentarse con devorar a viajeros solitarios –responde el explorador-. Sin duda, estos son tiempos oscuros –murmura torvamente.

Apunta la Palabra NOCHE en tu Lista, luego pasa a 49.

13

Con un grito, guías a una veintena de soldados por una escalera lateral hasta situaros sobre el portón, donde os descolgáis por cuerdas hasta la entrada. Al veros fuera de las murallas, los trolls sueltan el ariete, pero os abalanzáis sobre ellos antes de que alcancen sus garrotes.

Lucha contra un troll.

TROLL: ATAQUE 7, DEFENSA 10, RESISTENCIA 10.

Especial: La gran fuerza del troll le da un +2 al Daño si logra herirte.

Si vences el combate, pasa al 48.

14

Una fila de trolls se coloca a cierta distancia de la muralla, mientras que el resto de brutos arremete contra las defensas. En un principio no sabes qué se proponen pero, cuando la primera roca vuela por encima de tu cabeza y aplasta a uno de los defensores, no tardas en reaccionar.

- ¡Hay que acabar con los tiradores! –chilla Rosud señalando con énfasis a los trolls, que lanzan nuevas piedras sobre vosotros.

Si tienes un Arco y 1 Flecha y disparas contra ellos, pasa al 59.

Si te cubres tras la almena para no ser alcanzado, pasa al 46.

15

Con un esfuerzo tremendo, empujas la estatua hasta que consigues desequilibrarla. La pesada figura de piedra se inclina sobre el borde de la muralla, para acabar cayendo desde gran altura sobre los trolls que atacan la puerta, aplastando a muchos de ellos bajo ella. Antes de que se puedan recuperar del golpe, guías a los soldados fuera de la muralla, para defender el portón de entrada. Los trolls, al verlos sin protección, atacan entre salvajes rugidos.

Pasa al 48.

16

Durante toda la jornada recorréis las desiertas estepas, sin encontrar rastro alguno de animales o enemigos. Al atardecer, descubres un puñado de plantas que han crecido al cobijo de una gran roca. Se trata de plantas Etalan, la poderosa curadora, que rara vez se ve más allá de los bosques élficos de Shalanest.

- Estas plantas serán de mucha utilidad a nuestros sanadores -dice Irtan,

recogiendo con cuidado los delicados tallos del nevado suelo. Por tu parte, te queda con una de las Plantas Curativas (*apúntala en tu Mochila. Si la tomas, recuperas 1D10 Puntos de Resistencia*).

Con la llegada de la noche, regresáis a la Casa de Piedra, agotados y ansiosos por refugiaros del frío viento.

Pasa al 49.

17

Tu flecha cruza el aire con un silbido e impacta en el rostro del troll, que aúlla de dolor. El hombre aprovecha la ocasión para rodar a un lado, aunque el malherido troll se ha olvidado de él y carga furioso contra ti.

Lucha contra el troll:

TROLL: ATAQUE 6, DEFENSA 10, RESISTENCIA 5.

Especial: La gran fuerza del troll le da un +2 al Daño si logra herirte.

Si vences el combate, pasa al 2.

18

De uno en uno, acabáis con los orkos en el más absoluto silencio. Una vez completada la matanza, abandonáis los cadáveres en la gruta y emprendéis la marcha de regreso a la Casa de Piedra. Tras una frugal cena, no tardas en caer rendido por el sueño.

Pasa al 49.

19

Emprendes una rápida carrera para intentar detener al troll.

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 10.

Si Fracasas, pasa al 5.

Si tienes Éxito, pasa al 39.

20

En ese momento te acuerdas de Liran, y te vuelves hacia las cuadras, donde, ajeno a la batalla, ves al explorador de largo cabellos ensillar un caballo, dispuesto a huir de la fortaleza.

Si te unes a él y abandonas la Casa de Piedra, pasa al 47.

Si te quedas a luchar junto a los Escudos del Norte, pasa al 35.

21

Tensas tu arco y disparas con rapidez una flecha tras otra (*resta 3 Flechas de tu Hoja de Aventura*).

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 11.

Si Fracasas, tus disparos no logran detener a los trolls, pasa al 44.

Si tienes Éxito, pasa al 51.

22

Tu fina vista detecta un rastro en la nieve. Se trata de huellas de botas con suela de hierro.

- Orkos –musita simplemente Irtan.

Sin tiempo que perder, seguís la marca hasta una pequeña cueva. Con cuidado, espiáis el interior y descubrís a una decena de orkos que duermen sonoramente en la gruta.

Si entras en sigilo para acabar con ellos, pasa al 58.

Si atacáis por sorpresa a los orkos, pasa al 43.

23

Tu flecha cruza la brumosa explanada con un silbido y se incrusta en el rostro de uno de los trolls, atravesando su ojo. El bruto se tambalea durante unos instantes, pero acaba derrumbándose sobre la nieve. Sin tiempo para disparar de nuevo, ves una roca que surge entre la niebla, directo a tu posición. Con un ágil salto, te cubres tras la almena.

Pasa al 27.

24

El troll esgrime en círculo su garrote, alcanzando a un explorador en pleno rostro y arrojándolo al vacío. Esquivas su ataque y saltas sobre él con tu espada.

Lucha contra el troll.

TROLL: ATAQUE 7, DEFENSA 10, RESISTENCIA 11.

Especial: La gran fuerza del troll le da un +2 al Daño si logra herirte.

Si vences el combate, pasa al 52.

Si eres derrotado, pasa al 4.

25

Mantenéis a raya a los trolls, dando oportunidad a los hombres de reforzar el dañado portón. Tu espada centellea ante las brutales criaturas, produciendo cortes y heridas en aquel que osa acercarse demasiado.

- ¡Ya está! –grita uno de los soldados-. Volvamos al interior.

Os disponéis a retiraros, cuando un gutural gruñido resuena en la explanada. Al momento, los trolls empiezan a retroceder lentamente.

- ¡Huyen! –exclama uno de los soldados que hay a tu lado.

No respondes, pues sabes la verdadera razón de la momentánea retirada de los trolls: abriéndose paso entre sus filas, el descomunal titán se incorpora a la batalla. Al verlo ante vosotros, alto como cinco hombres juntos y de musculosa constitución, no puedes menos que murmurar una plegaria a Korth.

El coloso esgrime el enorme tronco y barre a los soldados como si fuesen los juguetes de un niño furioso. Varios hombres son aplastados por el descomunal garrote, o caen al suelo para ser pisoteados por las poderosas piernas. Tras acabar con varios de tus acompañantes, el titán se encara hacia ti, y una grotesca sonrisa se dibuja en su deforme rostro antes de alzar su tronco para golpearte.

Si tienes un Arco y 1 Flecha y disparas contra el titán, pasa a 50.

Si blandes tu espada para atacar sus rodillas, pasa al 30.

Si esquivas su ataque e intentas trepar por su espalda para atacarle, pasa al 42.

26

Durante el día ayudas a los exploradores en sus tareas, desde preparar las armas a reparar la maltrecha estructura de la fortaleza. Por la noche, cenas en el gran salón y te retiras agotado a tu camastro.

Pasa al 49.

27

El enorme proyectil cae sobre la muralla, aplastando a un soldado, cuyo cuerpo queda reducido a una pulpa sanguinolenta sobre la piedra. Sales de tu refugio y te dispones a seguir luchando, cuando un nuevo clamor atrae tu atención.

Pasa al 8.

28

Cargas una flecha y tensas la cuerda de tu arco, mientras el troll se dispone a rematar al indefenso humano (*resta 1 Flecha de tu Hoja de Aventura*).

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 9.

Si Fracasas, pasa al 5.

Si tienes Éxito, pasa al 17.

29

Esa mañana, Rosud organiza una partida de cazadores para ir en busca de provisiones. Eres elegido en el grupo y, junto a una decena de hombres, abandonas la Casa de Piedra para recorrer las nevadas estepas. Una vez os encontráis lejos de la fortaleza, escrutas el blanco paraje en busca de algún rastro.

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 10.

Si Fracasas, pasa al 6.

Si tienes Éxito, tira 1D10 y pasa a la sección correspondiente:

Si sacas de 1 a 3, pasa al 57.

Si sacas de 4 a 7, pasa al 16.

Si sacas de 8 a 10, pasa al 22.

30

Con un rápido movimiento, saltas a un lado y evitas el garrote del titán. A continuación, atacas con tu arma contra las gruesas piernas del coloso.

Lucha contra el titán.

TITAN: ATAQUE 8, DEFENSA 11, RESISTENCIA 10.

Especial: El garrote del titán tiene un +4 al Daño si logra herirte.

Si vences el combate, hieres al gigante en la pierna, haciéndole caer sobre una rodilla. Esa es tu oportunidad para acabar con él.

Si tienes un Arco y 1 Flecha y disparas a los ojos, pasa al 50.

Si trepas por su espalda para golpear en el cuello, pasa al 11.

31

El sonido de un cuerno te despierta cuando apenas ha amanecido. Rápidamente, te incorporas en tu catre y ves que se ha montado un gran revuelo en el dormitorio. Los exploradores se apresuran en vestirse y agarran sus arcos y espadas para salir en dirección a la muralla.

- ¡Los trolls! –te grita uno de ellos, señalando hacia la puerta- ¡Ya han llegado!

Te calzas tus botas y sales en pos de los otros hombres, que corren a apostarse en los diferentes puntos de defensa de la muralla. Subes con agilidad los escalones de piedra y te asomas sobre la almena para contemplar la nevada explanada de afuera.

Las primeras luces del alba asoman por el este y bañan de un tono carmesí la blanca extensión que se abre a los pies de la fortaleza. Pero tu mirada no se ve atraída por el bello amanecer, sino que contemplas asombrado la masa de enormes trolls que desciende una ladera cercana. Son muchos, en eso el hombre tenía razón, medio centenar como poco, pisoteando la nieve recién caída con sus musculosas piernas y cargando con pesados garrotes al hombro. En cabeza del grupo avanza un ser que empequeñece a sus otros compañeros. Se trata de un monstruoso bruto de casi diez metros de altura, que porta sobre los hombros un enorme tronco que usa a modo de cachiporra.

- Es un titán –musita un hombre a tu lado, visiblemente asustado y con los ojos humedecidos por el pánico.

Los trolls alcanzan las inmediaciones de la fortaleza y, a un alarido de su gigantesco líder, se lanzan al ataque sobre la fortaleza.

Tira 1D10 y pasa a la sección correspondiente:

Si sacas de 1 a 3, pasa al 8.

Si sacas de 4 a 7, pasa al 14.

Si sacas de 8 a 10, pasa al 45.

32

Corres escaleras arriba hasta el arco de la muralla que corona la entrada de la fortaleza. Los trolls golpean el ariete de nuevo contra la puerta, y toda la fortaleza parece temblar. Arrimas tu hombro contra la estatua y, soltando un gruñido, empujas para derribarla.

Haz una Prueba de FUERZA, Dificultad 11.

Si Fracasas, no logras tumbarla, pasa a 44.

Si tienes Éxito, pasa al 15.

33

Logras extraer tu pierna de debajo la piedra y ruedas por el suelo, justo a tiempo de evitar el terrible golpe del garrote, que hace añicos la losa de la almena. Con dificultad, te pones en pie y saltas sobre el troll para acabar con él.

Lucha contra el troll.

TROLL: ATAQUE 7, DEFENSA 9, RESISTENCIA 10.

Especial: La gran fuerza del troll le da un +2 al Daño si logra herirte.

Si vences el combate, abates al troll y te vuelves ante un nuevo clamor.

Pasa al 8.

34

Si tienes la Palabra AVISO, pasa inmediatamente al 31. Si no, sigue leyendo:

El día es gris y nublado, con una espesa niebla que cubre como un océano los alrededores de la Casa de Piedra. Al mediodía, unos gritos atraen tu atención y te apresuras hacia el patio principal. Allí encuentras a Rosud

junto a otros exploradores, que reciben a un viajero recién llegado. Se trata de un hombre a caballo, vestido con armadura de cuero y portando una lanza, de largo cabello negro enmarañado debido a largas jornadas a la intemperie.

- Se trata de una gran horda de trolls –está diciendo el explorador cuando llegas a su lado-. Los vi tomando el desfiladero de Tres Colmillos. Son muchos, Rosud, y se dirigen hacia aquí.

El líder de los Escudos del Norte recapacita en silencio sobre las palabras del viajero. A continuación ordena acelerar la reconstrucción de la muralla.

- Debemos estar preparados para cuando lleguen –dice con fría determinación.

Poco después, te presentan al hombre del cabello enmarañado. Su nombre es Liran y es uno de los más rápidos jinetes del grupo. El resto del día pasa sin incidentes, por lo que al anochecer te acuestas para descansar.

Apunta la Palabra AVISO en tu Lista de Palabras, luego pasa al 49.

35

Superados en número, os veis obligados a replegaros, hasta que los trolls os arrinconan contra las paredes del torreón. Retrocedes a trompicones, cuando tropiezas con algo y caes de espaldas. Te incorporas y miras al suelo para ver el cadáver de Rosud, o lo que queda de él, pues ha sido brutalmente mutilado. En una última resistencia, formáis en círculo para hacer frente al ataque de los gigantes. Pero hay demasiados enemigos y vuestra defensa no tarda en hacerse pedazos. Un soldado es apresado por un troll, que aprieta con sus manazas hasta que se escucha el chasquido de la columna vertebral. Otro explorador intenta salir corriendo, con tan mala fortuna que es derribado en medio de los enemigos, que acaban con él a base de garrotazos. Por tu parte, luchas a la desesperada, pero no puedes esquivar un golpe que te hace hincar una rodilla sobre la ensangrentada nieve.

Pasa al 4.

36

Saltas sobre la almena y, de una patada, desprendes el agarre de la escala, arrojando al vacío a los dos trolls que por ella subían. Pero no tienes tiempo de vanagloriarte de tu acción, ya que escuchas un rugido a tu espalda y te vuelves para ver a otro troll descargar su garrote sobre ti.

*Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 12.
Si tienes un Escudo, suma 3 a tu tirada.*

*Si Fracasas, recibes el impacto de pleno (pierdes 1D10 Puntos de Resistencia).
Si tienes Éxito, saltas a un lado, justo para esquivar el garrote, que destroza la piedra de la almena.*

Al incorporarte de nuevo, te abalanzas sobre el troll.

Pasa al 24.

37

Aferras tu espada y lanzas un tajo circular para detener a una de las horribles aves, que trata de desgarrarte con su poderoso pico.

Lucha contra el ave gigante:

KREBNAS: ATAQUE 8, DEFENSA 11, RESISTENCIA 7.

Si vences el combate, pasa al 12.

38

Tu flecha surca el cielo con un silbido y se clava en un ojo del titán, deteniendo el ataque de su garrote. La descomunal criatura suelta un estridente alarido que resuena en la explanada, mientras se aferra con ambas manos la herida.

Pasa al 60.

39

Corres sobre la nieve y saltas para caer sobre la espalda del troll, a la vez que utilizas tu arma para acabar con él atravesándole el cuello. La enorme criatura ruge de dolor y se dobla de rodillas, cayendo pesadamente al suelo.

Pasa al 2.

40

- ¡Retirada! –gritas, mientras mantienes a raya a un troll. A la desesperada, lográis refugiaros tras el portón y volver a cerrarlo. Pero apenas ponéis el grueso seguro de metal, el ariete arremete de nuevo con fuerza.

Pasa al 44.

41

Durante el día, colaboras en las tareas de fortificar la muralla principal. Los hombres trabajan horas y horas, cargando gruesas piedra para cubrir las grietas y desperfectos que salpican la barrera defensiva. El trabajo es duro y agotador, y en más de un momento sientes que estás a punto de desfallecer.

Haz una Prueba de CONSTITUCIÓN, Dificultad 12.

Si Fracasas, te desmayas agotado (pierdes 3 Puntos de Resistencia).

Si tienes Éxito, soportas la dura jornada de trabajo.

Al anochecer, exhausto, por fin puedes retirarte a descansar.

Si tienes la Palabra AVISO, pasa al 3.

Si no tienes esta Palabra, pasa al 49.

42

Con un rápido movimiento, te lanzas a la carrera hacia las piernas del titán, que intenta alcanzarte con su garrote.

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 12.

Si Fracasas, el titán te alcanza con su arma, pasa al 53.

Si tienes Éxito, pasa al 11.

43

Al entrar en la cueva, los orkos despiertan alertados. En un momento, agarran sus negras cimitarras y os hacen frente.

Lucha contra 2 orkos a la vez:

ORKO: ATAQUE 7, DEFENSA 10, RESISTENCIA 6.

ORKO: ATAQUE 7, DEFENSA 10, RESISTENCIA 7.

Si vences el combate, elimináis a las repugnantes criaturas y abandonáis sus cadáveres en la gruta. Al atardecer, regresáis exhaustos a la Casa de Piedra, donde tomas una frugal cena y no tardas en echarte a descansar.

Pasa al 49.

44

A pesar de tus esfuerzos, el ariete acaba venciendo la resistencia de la puerta, que salta hecha pedazos con un estruendoso crujido. Al momento, una riada de trolls irrumpe en el patio de la fortaleza, masacrando a placer a los defensores. Un caos absoluto te rodea, con gritos, chillidos de dolor, rugidos de salvaje sadismo y el hueco sonido de los garrotes que golpean sin cesar. Evitas por poco el ataque de un enemigo y retrocedes tambaleante, buscando una forma de escapar del infierno en que se ha convertido la Casa de Piedra.

Si tienes la Palabra CABALLO, pasa al 20.

Si no tienes esta Palabra, pasa al 35.

45

Los trolls arremeten contra la muralla entre horribles alaridos de rabia. Los arqueros forman en las almenas y disparan una lluvia de flechas sobre ellos. A pesar del impacto de los proyectiles, los brutales seres colocan toscas escalas y empiezan a asaltar la fortaleza. Uno de ellos irrumpe en la almena y blande de lado a lado su garrote. Mientras, ves que una nueva escala se ha colocado cerca de ti.

Si arremetes contra el troll para echarlo fuera de la muralla, pasa al 24.

Si te apresuras en quitar la escala, pasa al 36.

46

Te arrojas al suelo, justo cuando un proyectil vuela sobre la muralla y cae sobre vosotros.

Tira 1D10 y pasa a la sección correspondiente. Si tienes un Escudo, suma 2 a tu tirada.

Si sacas de 1 a 6, pasa al 10.

Si sacas 7 o más, pasa al 27.

47

Cruzas a la carrera el caótico campo de batalla, eludiendo los ataques de los trolls y los cuerpos caídos de los exploradores. Al llegar junto a Liran, montas sobre otro de los caballos y le azuzas clavando los talones de tus botas. Al galope, atravesáis el patio y saltáis por encima de la montaña de cadáveres que se hacinan ante el portón. Los trolls tratan de derribaros con sus garrotes, pero son lentos y torpes, por lo que no tardáis en dejarlos atrás. Cabalgáis sin descanso durante casi una hora, momento en que por fin os detenéis para dar descanso a vuestras monturas. Echáis una mirada atrás, aunque tus ojos no ven más que la densa niebla que cubre el nevado paraje.

- Nada hubiese cambiado si nos hubiésemos quedado –dice Liran, como si leyese tu pensamiento-. Lo único que habríamos logrado es que nos mataran a nosotros también.

- Puede que tengas razón –asientes-. Pero si es así, ¿por qué me siento como un cobarde?

Liran no responde. Con un leve gesto con la mano derecha, se despide antes de emprender el viaje hacia el Sur. Le observas galopar hasta desaparecer entre la bruma. Es entonces cuando espoleas tu montura y emprendes el camino hacia la ciudad de Eras-Har.

TU AVENTURA TERMINA AQUÍ.

48

Abates al troll de un espadazo y te vuelves dispuesto a seguir luchando. En ese momento ves a un grupo de soldados que aparecen con maderos y travesaños, dispuestos a reparar la maltrecha puerta. Por desgracia, los trolls se recuperan del ataque recibido y cargan contra vosotros.

Si ordenas luchar, para proteger a los reparadores, pasa al 25.

Si ordenas a todos los hombres retirarse dentro de las murallas, pasa al 40.

49

Por la mañana, despiertas con nuevas energías (*recuperas 2 Puntos de Resistencia*) y sales del torreón para reunirte con los exploradores.

Tira 1D10 y pasa a la sección correspondiente:

Si sacas de 1 a 2, pasa al 26.

Si sacas de 3 a 4, pasa al 29.

Si sacas de 5 a 6, pasa al 34.

Si sacas de 7 a 8, pasa al 41.

Si sacas de 9 a 10, pasa al 56.

50

Antes de que el titán golpee con su garrote, alzas tu arco y tensas una flecha en la cuerda, apuntando al rostro de la cruel monstruosidad.

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 11.

Si Fracasas, fallas el disparo y el titán te ataca, pasa al 4.

Si tienes Éxito, pasa al 38.

51

Con mortífera precisión, abates a un troll tras otro, obligando a los otros a arrojar el ariete al suelo y retirarse fuera del alcance de vuestros arcos. Antes de que se puedan recuperar del golpe, guías a los soldados fuera de la muralla, para defender el portón de entrada. Los trolls, al verlos sin protección, atacan entre salvajes rugidos.

Pasa al 48.

52

Te mueves ágilmente alrededor del troll, atacando con rápidas estocadas que siembran de cortes su correosa piel. Finalmente, descargas tu arma sobre su rodilla, haciéndole encorvarse hacia adelante, momento que aprovechas para decapitarle de un terrible mandoble. Sin tiempo para reponerte del combate, escuchas que se produce un nuevo ataque sobre la muralla.

Pasa al 14.

53

El garrote te golpea en el costado, haciéndote caer sobre la nieve (*pierdes 5 Puntos de Resistencia*). Aturdido, sacudes la cabeza para despejarte mientras el titán se dispone a acabar contigo.

Haz una Prueba de CONSTITUCIÓN, Dificultad 13.

Si Fracasas, pasa al 4.

Si tienes Éxito, te sobrepones al aturdimiento, pasa al 11.

54

Te sitúas sobre la muralla y arrojas el frasco de aceite incendiario sobre los trolls (*bórralo de tu Hoja de Aventura*). A continuación, lanzas una de las antorchas de la almena e, instantáneamente, el fuego cubre a los brutos, que se debaten entre chillidos mientras las llamas les consumen. Antes de que se puedan recuperar de este golpe, guías a los soldados fuera de la muralla, para defender el portón de entrada. Los trolls, al verlos sin protección, atacan entre salvajes rugidos.

Pasa al 48.

55

Disparas la primera flecha y alcanzas a la monstruosa ave en un ojo. El krebna grazna un terrible alarido y sacude sus enormes alas. Sueltas un segundo proyectil y abates a la criatura, que se precipita en picado para estrellarse contra los afilados riscos de la montaña.

Pasa al 12.

56

Si tienes la Palabra NOCHE, pasa inmediatamente al 34. Si no, sigue leyendo:

Trabajas durante toda la jornada junto al resto de exploradores en la fortificación de la muralla. Al caer la noche, os retiráis al salón a tomar la cena y charláis animadamente mientras devoráis el potaje que ha preparado Mirur, el orondo cocinero. De pronto, el grito de alerta de uno de

los vigías resuena en el exterior. Como un solo hombre, los exploradores cogen sus armas y salen al patio. Alcanzas tu espada y te apresuras tras ellos. Fuera, ves a un explorador apostado en la almena, que señala a lo alto mientras da la alarma.

- ¡Krebnas! –grita.

Oteas el negro cielo sin estrellas. En un principio no distingues nada más que oscuridad, pero un instante después descubres unas formas aladas que sobrevuelan la Casa de Piedra. Se trata de enormes aves, similares a cuervos sólo que mucho más grandes, cubiertas de negro plumaje y de poderosos picos aguileños. Los hombres reaccionan apuntando sus arcos a lo alto, mientras los krebnas emiten agudos chillidos y se lanzan en picado sobre vosotros.

*Si tienes un Arco y 2 Flechas y disparas contra ellos, pasa al 7.
Si les haces frente con tu espada, pasa al 37.*

57

Descubres un rastro reciente que se dirige al Este. Lo seguís y pronto dais con un grupo de venados. Arco en mano, abatís a cuatro de ellos y cargáis con sus cuerpos para regresar a la Casa de Piedra justo antes del anochecer. Después de la copiosa cena, te retiras al dormitorio a descansar.

Pasa al 49.

58

Sigiloso, te adentras en la cueva, donde resuenan los ronquidos de los confiados orkos.

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 12.

*Si Fracasas, pasa al 43.
Si tienes Éxito, pasa al 18.*

59

Tensas una flecha en tu arco y apuntas contra uno de los lanzadores de piedras (*resta 1 Flecha de tu Hoja de Aventura*).

Haz una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 11.

Si Fracasas, fallas tu disparo, pasa al 10.

Si tienes Éxito, pasa al 23.

60

Malherido, el titán se tambalea mientras sus manos se cubren la sangrante herida. Sus piernas se doblan sin fuerzas y, finalmente, el enorme coloso se desploma pesadamente sobre la nieve.

Al ver caer al líder de los atacantes, los miembros de los Escudos del Norte retoman la defensa con mayor ímpetu, expulsando a los trolls de las murallas, los cuales, perdido su comandante, no tardan en desorganizarse y huyen a la carrera entre los gritos de júbilo de los defensores.

- ¡Victoria, victoria! –claman los exhaustos exploradores mientras las últimas luces del día mueren en el horizonte.

A la mañana siguiente, el triste trabajo de retirar los cadáveres continúa en las murallas. Muchos hombres han caído durante la lucha, aunque muchos más trolls han pagado con su vida el ataque. Te presentas ante Rosud para comunicarle que debes seguir tu camino. El jefe de los exploradores te agradece tu ayuda y te entrega un caballo con el que ir más rápido en tu viaje.

- Siempre serás bienvenido en la Casa de Piedra –dice el explorador-. Mientras tengamos fuerzas, mantendremos esta fortaleza en pie y cerraremos el paso a las hordas de oscuras criaturas.

Te despidas prometiendo visitarles en el futuro. Sin mayor demora, espoleas a tu magnífico caballo y emprendes el viaje hacia el Norte, hacia la ciudad de Eras-Har.

*Aquí acaba esta pequeña aventura. Si te has quedado con ganas de más, en la saga de **Leyenda Élfica** te espera una historia mucho más completa, llena de emociones, peligros y desafíos. Se trata de una serie de librojuegos que relatan la desesperada lucha de los reinos élficos contra el avasallador avance de la sombra, una historia de coraje y valentía, pero también de la tristeza y el pesar que toda guerra provoca. Ya está a la venta el primer volumen: **El Bosque en Llamas**, que puedes adquirir en tu tienda habitual o por internet en la página web de Nosolorol: www.nosolorol.com.*

Hoja de Aventura

FUERZA

ATAQUE

AGILIDAD

DEFENSA

CONSTITUCIÓN

RESISTENCIA

HABILIDADES

—
—
—
—
—



ARMAS

—
—
—
—



PALABRAS

—
—
—
—



MOCHILA

—
—
—
—
—
—



OBJETOS ESPECIALES

—
—
—
—

