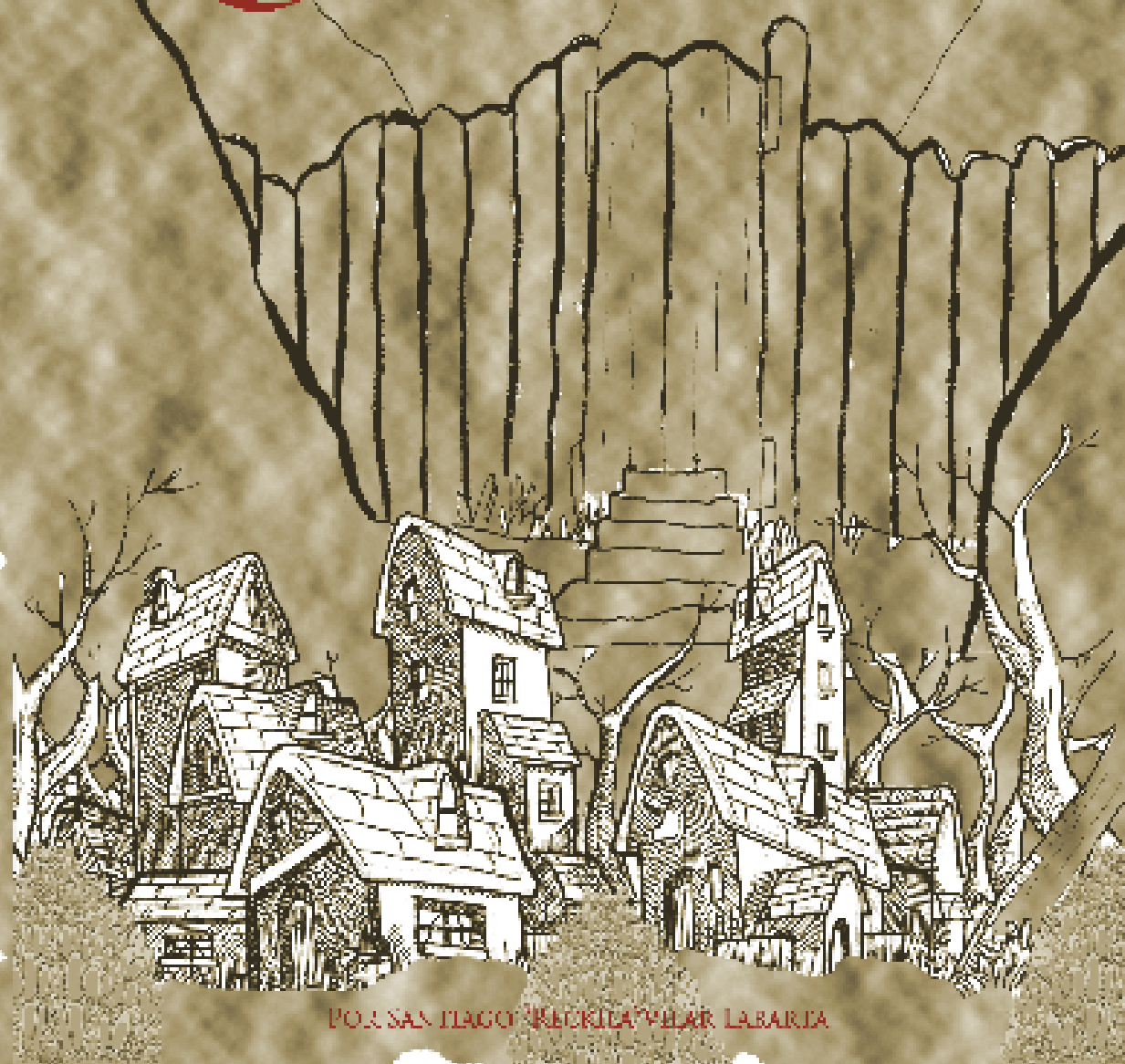


LA MARCA DEL ESTE

# EL ORO DE LAS QUEBRADAS



POA SAN TIAGO, RECKILA Y HAR LABARJA



Tomilí avanzaba despacio por el bosque, mientras maldecía su suerte por nacer minero “si fuera pescador esto no me ocurría, y además vendría lavado del mar...”

Las luces del asentamiento se difuminaban entre los árboles, mientras el minero se dirigía a su destino. Tenía que entregar la nota cuanto antes, el Rojo era un salvaje y le arrancaría las orejas sin problemas si se le pasaba algún envío. Además de lo que le podía hacer a los niños... escalofríos recorrían la espalda del minero con solo pensarlo.

“Orcus lo coja y le haga unas caricias” pensaba Tomilí mientras se agachaba y ponía la nota en el tocón.

Lejos de Tomilí, un tejón olisquea un montón comida en exterior de una cueva. Sediento se acerca a beber de un gran tonel lleno de agua, pero cuando está dando sus primeros sorbos, nota algo en el aire, erizándose el pelo, sale disparado sin esperar a conocer el origen del olor... Un gañido de frustración acompaña la huída del tejón mientras se esconde en la oscuridad de las Quebradas.

2

“EL ORO DE LAS QUEBRADAS” ES UNA AVENTURA PARA 4-6 AVENTUREROS JUGADORES DE NIVELES 3-4, SIN NINGUNA RESTRICCIÓN DE CLASE, NI ALINEAMIENTO.

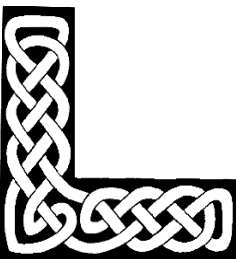
Mapa con el camino a la mina sacada del libro básico de Aventuras en la Marca de este”

Aventura resto de mapas. Santiago “Reckila” Vialr Labarta

## ARGUMENTO

Los Aj's son contratados por el senescal del duque Reginbrand, para investigar los robos continuos en una mina propiedad de corona y que administra el duque. No es un trabajo fácil, las implicaciones políticas y la situación de la mina en las peligrosas Quebradas del Este, hará que los Aj's se tengan que esforzar para salir triunfantes de la investigación.

Ilustraciones. Simón Stelios Blanco, amigo y sufridor de mis penurias. tiene una pequeña tienda de comics en Ourense, amedias con Ricardo. Asíq ue ya sabéis id a comprar a... “Sindicato del cómic”



# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

## ÍNDICE

### PREFACIO:

Trata de la contratación y envío al lugar de comienzo de la aventura. Serán contratados por Balbo el senescal de duque Reginbrand, influido por la fama de los Aj's, sobre todo con la referencia de Marvalar. (¿¿¿Qué no la has jugado??? Juégala, hombre, juégala ya)

### CAPÍTULO PRIMERO:

Trata del viaje hacia la mina y de las primeras informaciones que consiguen.

### CAPÍTULO SEGUNDO:

Trata de la llegada al complejo minero y de la puesta en contacto con la situación actual.

### CAPÍTULO TERCERO:

Trata de las investigaciones de los Aj's por las Quebradas y alrededores de la mina.

### CAPÍTULO CUARTO:

Trata de la conversación que mantienen los Aj's con Anna Arrena.

### CAPÍTULO QUINTO:

Trata de lecciones de la vida, no siempre los felinos son "lindos gatitos"

### CAPÍTULO SEXTO:

Trata de lecciones de gramática, los adverbios.

### CAPÍTULO SÉPTIMO:

Trata de por qué son útiles las antorchas, los bastones y lamer las puertas.

### CAPÍTULO OCTAVO:

Trata de perseguir con tino.

### FINALE:

Trata de cuando dan explicaciones a sus empleados.

## DRAMATIS PERSONAE

**Los Aj's:** Unos ¿benditos?

**Los Guardias**

**Anna Arrena:** Una disciplinada jefa con ganas de medrar.

**Késaros:** Un subjefe que tiene suerte de saber en el día que vive.

**Ambacto:** Un buen seguidor de su líder, marcado por su nombre.

**Los felones:** Que se puede decir de ellos que sea bueno...

**Los mineros**

**Marcus Thorn:** Uno al que este negocio le va la vida en ello.

**Tomilí:** Uno que no supo tener el pajarito en su nido.

**Moul y Ojotigre:** Unos que dicen que son bandidos, aunque puede que se escaparan de un circo, quien sabe...

**Bergen el Rojo:** Que difícil es ser bandido hoy en día.

**La banda de Bergen:** Unos que le acompañan con coros cacofónicos y bailes grotescos.

**Las mulas:** Por Valion, no nos olvidemos de las nobles bestias, son las que más sufren, cargadas hasta arriba de oro, no las quieren por ellas, sino por lo que transportan, nadie se fija en sus sentimientos...

## PREFACIO

El Alguacil Mayor de la guardia de la ciudad de Robleda aparece ante los Aj's, en medio de la densa nube de humo proveniente de las pipas de los parroquianos de la posada.

Con gesto adusto y mirada preocupada les entrega un sobre lacrado mientras murmura "No sé en qué lío os habéis metido ahora, pero desde luego no es ninguno bueno. Tened cuidado"

La lacra del sobre tiene estampado el sello del duque Reginbrad. Al abrir la misiva, los Aj's encuentran una nota conminándolos a acudir al palacio al día siguiente, al mediodía.

Se está acabando la estación de invierno, todavía hace frío y no hay demasiadas oportunidades de trabajo, quedar bien con las autoridades siempre es bueno, puede que en un futuro les saque de algún apuro.

4 El día siguiente nace lleno de brumas provenientes del Arroyosauce, y no parece que tengan muchas ganas de disiparse. Cuando llegan a palacio son recibidos por un lacayo que los conduce hasta un despacho, decorado austeramente con una serie de mapas de la Marca y un par de braseros de bronce para dar calor a la estancia.

Examinado uno de los mapas, se encuentra un hombre fino de cabello cano y ralo. Girándose dice:

"Ya te puedes ir, Garx, ya me ocupo de ellos personalmente. Bienvenidos, caballeros, soy Balbo, Senescal del Duque Reginbrad.

Los últimos informes acerca de las correrías por la ciudad y su marcada actuación en Marvalar, me ha hecho pensar que vosotros sois las personas adecuadas para un problema que debemos solucionar"

"El Duque Reginbrad tiene el deber, entre muchos otros, de administrar una mina de oro de su majestad la reina Vigdis, obviamente a delegado sus funciones en gente preparada. Hasta ahora el resultado era espléndido pero, últimamente una sombra planea sobre la labor encomendada. La mina ha sufrido una serie de robos y el oro ha dejado de fluir. Hace unos meses que tiene este problema. Parece ser que la guardia de la mina es incapaz de resolver este problema, dado

## EL ORO DE LAS QUEBRADAS

que debe seguir vigilando los siguientes envíos y la propia mina."

"Así que este sería vuestro trabajo: Encontrar los ladrones y recuperar el oro. Vuestra recompensa, quinientos áureos a cada uno."



Balbo señalando la ciudad en el mapa continúa "La mina se encuentra en las Quebradas del Este, a cuatro días de viaje a caballo desde Robleda. Presentaros

pasado mañana en el patio, al amanecer iréis hacia la mina con un guía."

Los Aj's tiene todo un día para abastecerse y/o contratar mercenarios.

## CAPÍTULO PRIMERO

Llega la madrugada del día de partida y los Aj's se acercan al palacio del Duque. Allí les espera un lacayo y un hombre de unos 35-40 años moreno de pelo ensortijado, porta una espada corta y armadura de cuero, y de los lomos del caballo que sujeta por las riendas, cuelga un arco y su carcaj.

El lacayo hace las presentaciones "Este es Ambacto, caballeros, pertenece a la guardia de la mina y será vuestro guía hasta ella."

Una vez terminadas las presentaciones, Ambacto se monta en su caballo y dice "Vámonos, el trayecto es largo y no exento de peligros cuanto antes marchemos antes llegaremos"

El viaje hacia la mina comienza dirección Oeste, por el camino de la Mantícora. Los Aj's avanzan por él hasta llegar a la altura del Menhir de los Ancestros, allí se desvían y giran hacia el Sur y se dirigen hacia las Quebradas que se divisan en la lejanía. Las praderas de pasto que les venían acompañando hasta el momento van paulatinamente desapareciendo, sustituidas por un terreno más árido y de páramo. Un constante viento acompaña el viaje haciéndolo incómodo y a veces



# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

doloroso. Sin embargo los Aj's no ascienden las Quebradas, si no que las bordean por la cara Este hasta llegar a una zona más boscosa, donde girando hacia el oeste comienzan la ascensión. Esta zona boscosa parece formarse por la propia protección de las Quebradas. Al mediodía del cuarto día de viaje los Aj's divisan el complejo minero.

## ENCUENTROS:

Primer día de viaje: Ninguno. Lo pasan en el camino de la Mantícora, lugar transitado y protegido por las tropas del señor de Emergar.

Segundo día de viaje: Durante la noche, en medio de los páramos los Aj's son atacados por un puma hambriento.

Tercer día de viaje: Los Aj's son atacados por una pitón de las rocas.

El Aj objetivo deberá realizar una tirada de sorpresa, y así comprobar si resulta sorprendido y pierde la iniciativa en el primer turno. La pitón ataca en una zona boscosa su modus operandi es sencillo: se lanza desde una rama de un árbol que esté encima del Aj objetivo.



Késaros

“Os enseñaré el sitio donde nos atacaron, aunque para los otros debéis hablar con los jefes. Anna, Kesaros y Marcus. Anna Arrena es la jefa de la guardia de la mina y Kesaros su lugarteniente, mientras que Marcus Thorn es el encargado de las minas.”

El emplazamiento del último ataque se lo enseña en el tercer día, al atardecer. Las huellas son imposibles de seguir ya que han pasado unas tres semanas desde el ataque, pero parece a todas luces un lugar poco apto para una emboscada. Ambacto les narra el

ataque, “salieron de la nada, llenos de tierra, ramas y follaje, parecían demonios, je, je antes de darnos cuenta ya habían dejado fuera de combate a los arrieros, matando a un compañero y robando un par de mulas cargadas de oro”

## CAPÍTULO SEGUNDO

Al mediodía del cuarto día de viaje llegan hasta el complejo minero. Lo que observan no es una pequeña mina, tiene cierta entidad. Se encuentra en una pequeña meseta a dos alturas, la situada más baja y a la derecha de los Aj's está ocupada por un pequeño poblado. “ese es el pueblo donde viven los mineros con sus familias, a su taberna vamos cuando tenemos algo de tiempo libre”.

No son más que un puñado de casas con algunas huertas a su alrededor, destaca al fondo una enorme superficie donde está tranquilas varios ejemplares de mulas.

La parte superior alberga la mina propiamente dicha, rodeada de una empalizada de recios postes y de la altura de dos hombres, con una puerta de doble hoja protegida por dos torres, también de madera. Un arroyo circula por su derecha pasando por debajo de la empalizada, “ese arroyo alimenta la balsa que se usa para lavar el mineral” les informa Ambacto.

Adentrándose en la empalizada ven una gran balsa de agua a su derecha y a escasos metros una caseta sin ventanas con una puerta de metal de cuya cerradura cuelga un gran candado. A la izquierda dos edificios alargados con ventanas a distancias regulares.

“Aquí tenéis la mina de oro del Duque Reginbrad, a la derecha la balsa para lavar el mineral y el almacén del oro y a la izquierda, nuestro barracón y la oficina

## LA INFORMACIÓN DE AMBACTO

Durante el viaje Ambacto explica a los Aj's lo que él sabe de los ataques y la manera de organizar los envíos de oro.

“Durante los tres últimos meses han sido asaltados los cargamentos de oro, que enviamos al Duque y a la reina, tres cargamentos que hemos enviado, tres cargamentos que han sido robados. Una reata de mulas sale una vez al mes desde el complejo minero, con todo el oro que se ha logrado extraer hasta ese momento, se lleva hasta el camino de la Mantícora y allí se divide, dos tercios se envían a la capital, para la corona y el resto se envía a Robleda para el Duque.

Los convoyes fueron asaltados entre la mina y el camino. Los bandidos parecen estar bien informados, la última vez se cambió la ruta la noche anterior y aún así lograron atacar ese día. Justo cuando yo iba en la caravana, me salvé de chiripa” comenta a la vez que enseña una cicatriz en el cogote.

de Marcus, con su dormitorio y la habitación de Anna”

Al fondo la boca de la mina y una gran explanada en el medio, en estos momentos hay una gran actividad, mulas, muleros mineros y guardias trasiegan de un lado a otro estibando cofres en los lomos de las mulas.

“Vaya” murmura Ambacto, “parece ser que han adelantado el siguiente envío. Bueno caballeros ha sido un placer de viaje, pero yo tengo que volver con mis compañeros. Marcus Thorn es ese rubio iracundo que grita a todo el mundo, tiene un genio del demonio ese ungolita... Presentaros a él, no veo ni a Anna ni a Kesaros así que Marcus sabrá donde están.”

En un momento de calma logran presentarse ante Marcus Thorn, rubio, no muy alto pero bastante musculoso, con una barba cuidadosamente recortada “encantado chicos, ahora mismo no puedo atenderos, a la hora del almuerzo podremos hablar sin problemas, si eso hablad con Késaros, andará al fondo haciendo que organiza...”

se va a derrumbar en cualquier momento de mirada un tanto perdida. Después de las presentaciones comenta:

“Es un alivio para mí que os envíe el señor duque, como veis estamos bastante sobrepasados. Si vigilamos la mina y los convoyes no hay tiempo ni hombres para buscar a los ladrones”

Al preguntar por Anna Arrena les dice “Anna ha salido a realizar una batida por si acaso encuentra a alguno en las cercanías, o al menos los ahuyentará un rato. Volverá por la noche”

## RUMORES DEL POBLADO

-Son seres sobrenaturales venidos del infierno, es imposible que sepan todos los caminos.

-La vez que mandaron distintas caravanas, tuvieron suerte y acertaron con la correcta.

-Tiene un espía entre los mineros o en la guardia.

-Espían la mina desde las Quebradas.

Se giran momento para observar el trabajo de los muleros y sus hombres y continúa con os Aj's.

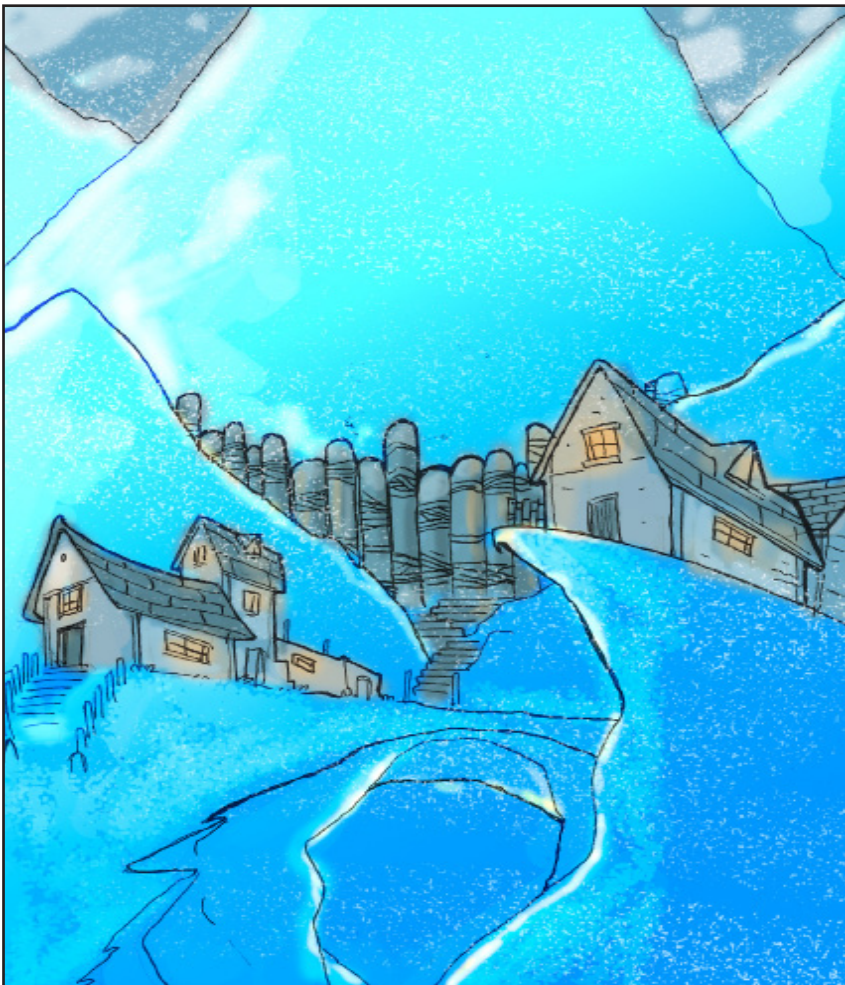
“Supongo que querréis saber lo que pasó en los ataques, yo estuve en el primer ataque, si eso puedo enseñaros la zona, en el bosque al pie de las Quebradas, un buen sitio, la verdad. Fueron rápidos y desaparecieron en pocos segundos, atacaron a las últimas mulas de la reata matando a los arrieros. Los buscamos pero fuimos incapaces de encontrarlos. Anna se volvió loca, durante varios días... Después los ataques siguieron”

Los Aj's tiene alrededor de 6 horas antes de poder hablar con Anna Arrena jefa de la guardia de la mina. Pueden realizar distintas acciones. Por un lado pueden visitar los lugares de los asaltos que les quedan por ver. Podrán comprobar que son sitios propicios para una emboscada, pero no sacarán mucho más en claro puesto que han pasado demasiados días y las pistas existentes se ha destruido, por el paso del

tiempo y la acción de la naturaleza.

Con un poco de dificultad encuentran a Kesaros, un extraño personaje, larguirucho y delgado que parece que

Por otro lado también se pueden acercar hasta el poblado minero y dar un paseo entre los mineros y guardias, a ver que se cuece...



El poblado de la mina



# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

El poblado se compone de una decena de casuchas de mala muerte, un negocio de compra venta de todo tipo de artículos y la mejor casa corresponde a la taberna.

## CAPÍTULO TERCERO

El siguiente capítulo puede suceder de dos maneras, dependiendo del orden de sus pesquisas, ir al poblado minero e ir a los lugares de los asaltos.

Si fueron primero al poblado, al volver del mismo se encuentran con un minero que a hurtadillas va hacia el bosque.

Si fueron primero a ver los lugares de los ataques, los Aj's al dirigirse hacia el poblado verán un minero que a hurtadillas va hacia el bosque.

Si los Aj's deciden seguirlo, verán como esconde una nota en un tocón de árbol. La nota indica el recorrido y la hora de partida del siguiente envío.

Si los Aj's deciden interceptarlo, con una amenaza y un par de gritos el minero, llamado Tomilí, contará su historia.

"Hace unos meses un hombre de la banda de Bergen el Rojo, se me acercó en la taberna y amenazó a mi familia de aquí y de Robleda si no los ayudaba para robar el oro de la mina. Sólo les tenía que indicar la fecha y la ruta. En cuanto me entero del itinerario de salida y la ruta vengo y lo dejo apuntado en un tocón, en el bosque."

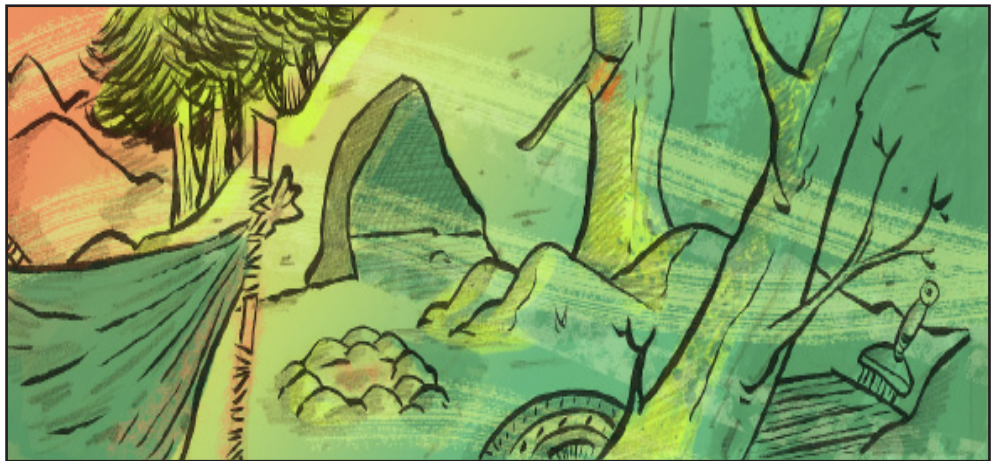
Si los Aj's deciden esperar a que aparezca alguien, quedarán sorprendidos ya que nadie irá a buscar la nota.

Si deciden investigar un poco la zona del tocón, hallarán una pequeña senda de animales que tiene rastros de actividad humana.

La tirada se realiza con un +1 a la tirada de los exploradores y con un +2 a una tirada de Sabiduría.

Cuando los Aj's sigan esta pista, verán que al avanzar unos doscientos metros, la senda finaliza en el camino principal de acceso a la mina. Pero si buscan al otro lado del camino, comprobarán que continúa.

Al continuar esta línea de investigación, los Aj's no podrán hablar con Anna Arrena, puesto que cuando vuelvan ella ya ha partido con la nueva caravana de oro.



La entrada a la guarida de Bergen el rojo

Avanzando por ella estarán en breve en medio de las Quebradas, zona con poca vegetación, árida y deprimente.

Los Aj's avanzan por la senda entre las colinas que forman las Quebradas, hasta que un virote se les clava a sus pies, mientras a sus espaldas se escucha "la bolsa o la vida"

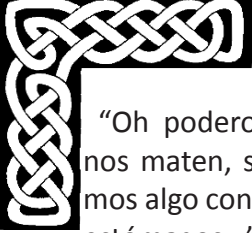
Cuando los Aj's se giran hacia el origen de la voz, verán a un hombre desgarrado y de baja estatura, con profundas ojeras y pelo largo, vestido con ropas raídas y una capa roja.

"No os atreváis a desafiar el poder de Ojotigre" dice mientras gira la cabeza y los mira fijamente, de sus manos salen pequeñas chispas.

Con voz dura exclama "Mis queridos caminantes, dadnos todo lo que de valor tengáis u os convertiré en polvo, verdad Moul", mirando hacia la dirección en la que iban los Aj's.

Desde un poco más delante de donde se clavó el virote, se acerca un enano calvo que porta una balles-ta y que se protege con una armadura de cuero que parece haber vivido tiempos mejores. Las calzas que viste llevan tiempo pidiendo a gritos unos buenos zurcidos o su jubilación.

Moul y Ojotigre son dos ladronzuelos canallas y buscavidas que en cuanto pierdan un tercio de los puntos de golpe que poseen se rendirán. Al rendirse se les da a los Aj's el total de puntos de experiencia de los dos Aj's sin embargo, si los matan no reciben nada.



"Oh poderosos burgomaestres, piedad, piedad no nos maten, sólo estábamos hambrientos y buscábamos algo con lo que comprar comida y llenar nuestros estómagos..."

"Si buscáis al Rojo, podemos deciros donde está su guarida, a cambio de algo..."

Si los Aj's les ofrecen algo de lo siguiente, hay trato:

Les dan algo de oro.

Les dan algo de comida.

No los matan.

"Por cierto nobles señores, no me miréis fijamente, podría haceros daño con mi mirada, ¿no es cierto Moul?" Moul, lo único que hace es llevarse la mano a la cabeza y mover ésta, lentamente, como dándose por vencido.

Ojotigre y el enano Moul llevan a los Aj's hasta las cercanías de la guarida de Bergen el rojo. Llegado a un punto no se acercarán más.

8

"Está loco" dicen "sólo mata, roba y viola, no nos acercaremos más, por si acaso. Aunque parecéis fuertes y avezados, puede que tengáis alguna oportunidad." Diciendo esto se quedan quietos y no avanzan más.

Unos centenares de metros más adelante, los Aj's encuentran la boca de una gruta donde los dos ladrones, les habían dicho.

En el exterior hay restos de actividad humana, fardos, barriles llenos de agua (si los investigan verán que está podrida), un par de hogueras apagadas (y con las cenizas frías, y huellas de animales por encima de ellas)

De la entrada de la gruta emana un fuerte olor a podredumbre

Si los Aj's pasan una tirada de escuchar ruidos, percibirán arañazos y golpes contra las paredes.

La gruta no es muy grande una única sala en la que apenas hay luz



## EL ORO DE LAS QUEBRADAS

Si los Aj's no poseen infravisión lucharán con -1 a la tirada de impactar si es de día, si llegan por la noche, necesitarán antorchas para poder ver.

Al entrar en ella los Aj's verán desperdigados por la sala varios cadáveres muy descompuestos, y a cinco cadáveres reanimados que avanzan hacia ellos, especialmente destaca una figura enorme, de pelo rojo como la sangre.

Una vez eliminada esta amenaza, podrán investigar un poco la guarida. Lo más llamativo es que no hay nada de lo que se supone que hay en un escondrijo de bandidos, ni oro, ni armas... Rebuscando a fondo encontrarán debajo de uno de los cadáveres, un trozo de tela sucio de sangre y carne descompuesta que se parece mucho a los uniformes que visten los guardias de la mina.

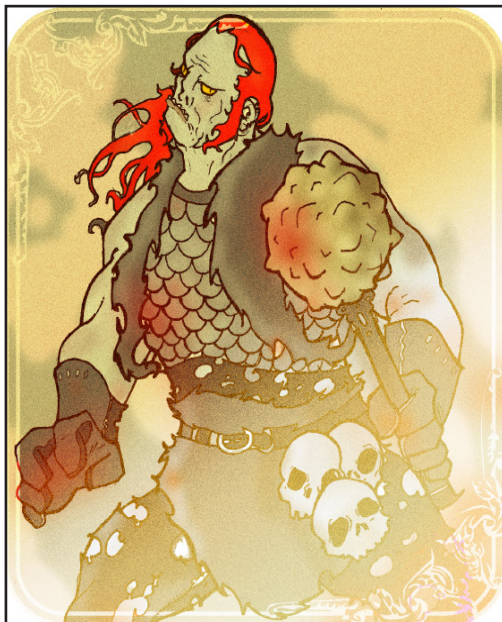
## CAPÍTULO CUARTO

La jefa de la guardia de la mina, Anna Arrena, aparecerá poco antes de media noche.

Cuando los Aj's vayan a hablar con ella los hará esperar un buen rato, alegando que tiene que cambiarse después de un duro día de trabajo.

Si los Aj's llegan más tarde, los hará esperar con cual-

quier excusa, es la jefa y tiene que marcarlo, además está pensando en cómo tratar con ellos. Cuando los reciba lo hace en el despacho común que comparte con Marcus, pero sin que él esté presente. El despacho de Anna y de Marcus es la vez su dormitorio. Es una casa bastante grande que nada más entrar ya se está en el despacho que tiene una gran mesa de masdera central llena de mapas, muestras de la roca del interior de la mina. Al fondo verán unos armarios cerrados. Al presentarse ante los Aj's Anna Arrena vestirá pantalón y camisola blanca con un chaleco de piel por encima, de



Bergen el rojo

cabello negro y alta estatura su mirada directa queda remarcada por el torques de oro con los extremos de cabeza de tigre que porta en el cuello. Durante la conversación que mantenga con los Aj's será seca y se le notará disgustada por su presencia, pero les ayudará en diciendo todo las sospechas iniciales



# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

acerca de Bergen el Rojo antes de aprovechar la coyuntura en beneficio de su culto.

“Buscamos a un grupo pequeño que tenga la guarida cerca por la rapidez de su ataque y posterior desaparición. Deben de llevar tiempo juntos, por su coordinación”

Hay un par de bandas por la zona, que cumplen esos requisitos. Aún no hemos dado con ellos, son muy escurridizos. Además sospecho que deben de tener un infiltrado entre los mineros, si mis investigaciones son correctas hay gente de Ungoloz entre ellos, como Marcus Thorn. Creo que conspiran con uno de los bandidos que es ungolita, Bergen el Rojo.”

Al comentar los ataques, dirá que “lamentablemente ella no estuvo en los mismos, la tercera vez, cuando se mandaron dos caravanas distintas, estaba al mando de la que no atacaron y la segunda vez estaba en medio de una batida buscando a los bandidos, nunca los creí tan osados como para que se atrevieran a repetir”

Si los Aj's se encuentran desorientados, como por ejemplo que no hayan encontrado el sendero al otro lado del camino principal y se lo comentan a Anna, ésta aprovechará la oportunidad de despistarlos más todavía. Los animará a investigar al otro lado del camino y si encuentran el sendero a seguirlo “para presionar a los bandidos, realizando un movimiento de yunque martillo, vosotros azuzáis a los salteadores mientras yo voy en la caravana protegiéndola. De esta manera si ellos no escapan de vosotros, los pillaremos en una pinza en el momento del ataque. ¡¡Rápido, no tardéis!!”

Sin embargo si los Aj's ya investigaron esa pista, la volver Anna ya se ha ido con la caravana, consciente la esusita que los Aj's no tardarán en atar cabos y que su momento aquí ya ha acabado. Se marchará con las mulas y cuando sus correligionarios ataquen ella los “perseguirá” para no volver. De todas maneras antes les deja a los Aj's un recuerdo suyo en su habitación, su tigre guardián (ver Anj's)

## CAPÍTULO QUINTO

Cuando vuelvan corriendo, o no, a la mina, los Aj's se encontrarán que en las instalaciones sólo están Marcus Thorn y Kesaros con unos cinco guardias.

Si preguntan por Anna, les comunicarán las nuevas, un guardia acaba de llegar avisando de un nuevo ataque y que ella se lanzó en persecución de los bandidos, una parte de la guarnición de la mina fue a recoger a los heridos y muertos, la caravana continúa su camino hacia el camino Mantícora.

Si quieren hablar con Marcus, este lo hará sin problemas. Si sospechan de él, defenderá sus inocencia, incluso de ofrecerá para que registren la habitación. Si le comentan el detalle del jirón de ropa en el bandido muerto, este comentará “...vaya, si Anna está implicada, eso explicaría porque se llevaba tantas pertenencias personales en este viaje...”

Si quieren investigar en la habitación de Anna se encontrarán con la puerta cerrada con llave. Los Aj's pueden forzar la cerradura o reventar la puerta.

La habitación está protegida por una figurita de maravilloso poder, que representa a un tigre, al que si no se dice la palabra de mando, se transformará en el inmenso felino y atacará a los Aj's.(ver Anj's)



Marcus Thorn

En el combate subsiguiente, lucharán Marcus Thorn y también aparecerá, si piden auxilio a los guardias, Kesaros con un arco.

9

Después de este enfrentamiento, examinando la habitación de Anna verán que está vacía.... Todas sus pertenencias han desaparecido, Dentro del dormitorio solo quedan la cama un par de cajas a cada lado y dos arcones a derecha e izquierda de la puerta. Si lo examinan todo, todo y todo, encontrarán que las patas del cabecero de la cama están trabajadas para que se parezcan a un montoncito de cráneos sosteniendo un árbol.

## CAPÍTULO SEXTO

Mientras tanto...

Anna Arrena y sus correligionarios (Ambacto y dos miembros de la guardia), van en el convoy con el oro. Que, por su puestísimo será atacado, sin que ellos puedan impedirlo. Pero valientemente Anna seguida de Ambacto y los guardias implicados y uno más, salen en persecución de los asaltantes, una buena manera de huir, con estilo, y reunirse con el resto de los seguidores de Esus en su escondite subterráneo. En el camino de huida degollarán al desprevenido e ino-



## EL ORO DE LAS QUEBRADAS

cente guardia que los acompañaba. Durante la huída Anna Arrena mandará quedarse atrás a Ambacto y a los guardias felones para que embosquen y retrasen todo lo que puedan a los Aj's. Ella se adelantará para

El ir a paso rápido, hace descender en una UT el total de ese tramo. Por ejemplo, si un pasillo se tarda 4 a paso normal, si lo transitan a paso rápido (que no corriendo) tardarían una UT menos, es decir 3 UT.

UT	Acciones que realizan los seguidores de Esus
0-6	Activan trampas
7-11	Liberan a los retornados
12-14	Los sacerdotes y acólitos recogen sus pertenencias
15-17	Salen dos mulas con un sacerdote y un acólito
18-20	Salen dos mulas con un sacerdote y un acólito
21-23	Salen dos mulas con un sacerdote y un acólito

avisar a la gente del priorato para activar las defensas, cargar las mulas y escapar con el oro.

Para comprobar el tiempo que consiguen los seguidores de Esus, de aquí en adelante se seguirán los siguientes principios.

10 Los esusitas consiguen unidades de tiempo (a partir de ahora UT) por cada turno de combate en el que los Aj's se vean inmersos y también por el tiempo que tardan en recorrer los pasillos y salas del subterráneo en el que viven.

Así, si por ejemplo tardan cinco turnos de combate en ser vencidos, Ambacto y sus hombres conseguirían 5 UT, se miraría en la tabla para saber que han podido hacer los esusitas dentro de su guarida.

Desde el lugar del asalto, hasta la entrada del subterráneo hay 3 UT a paso normal.

Cada pasillo largo de la guarida son 4 UT, cada habitación son 2 UT. Si desactivan las trampas eso añade un UT, si simplemente las detectan y las esquivan o sufren sus efectos no se añade tiempo adicional.

Los combates añaden tantas UT como turnos duren.

Todo esto se contabiliza hasta que lleguen al espacio central, el muladar. Dependiendo de lo que tarden en llegar ahí, puede estar vacío o lleno de gente. Así que DJ ten cuidado y lleva bien la cuenta.

La emboscada la preparan de la siguiente forma: Ambacto y los guardias felones estarán ocultos en el bosque. Ambacto en la copa de un árbol y los guardias felones entre unos arbustos. Por el sendero evidente que han dejado en su fuga ha dispuesto una cuerda entre dos árboles, cuando los Aj's separen a Investigar o el primero tropieza con la trampa y cae, ellos atacarán.

Si el grupo de Aj's lleva un explorador puede descubrir la emboscada si saca 1-2 en 1D6, pero que los Aj's se anden con cuidado, Ambacto es un explorador de nivel 3, así que si los Aj's intentan contra-emboscarlos, Ambacto con un 1-2 en 1D6 los descubriría, comenzando un combate normal, sin emboscadas.

En el momento de la emboscada los Aj's tiran para ver si se sorprenden siguiendo el reglamento pág 38, con un +1 a la tirada.

Una vez superada la emboscada los Aj's podrán seguir con la persecución. Las huellas dejadas por Anna en su huída son claramente visibles para todos los Aj's. Siguiendo la trocha creada por la fugitiva llegan en pocos minutos



Ambacto



hasta la entrada de una cueva que parecía estar medio oculta por ramas y piedras.

## CAPÍTULO SÉPTIMO

Al entrar en la cueva, los Aj's pueden observar que está bastante iluminada con antorchas a intervalos regulares de dos metros, su construcción es totalmente natural, los nuevos inquilinos apuntalaron algunas zonas, para mayor seguridad.

### PASILLO DE ENTRADA

Este pasillo consta de ochenta metros de largo, y finaliza en una puerta, hacia la mitad existe una desviación hacia la izquierda. Si lo Aj's entran a partir del segundo tramo de UT se encontrarán con que un retornado se pasea por el extremo del pasillo más cercano a la puerta, este retornado los atacará en cuanto los Aj's superen el desvío. Si llegan antes estará vacío.

### SALA DE GUARDIA

Esta sala también es de origen natural, en su interior hay dos guardianes retornados, siempre y cuando los Aj's lleguen a ella en el primer tramo de UT. Si llegan más tarde, estará vacío.

Es un espacio diáfano en el que los Aj's verán dos puertas más. Una enfrente de la que entraron que da paso al **Pasillo superior** y otra a la izquierda, por la que los Aj's entran en el **Pasillo medio**.

### PASILLO SUPERIOR

Este pasillo consta de cien metros de largo, y finaliza en una puerta. Si lo Aj's entran a partir del segundo tramo de UT se encontrarán con que un retornado se pasea por el extremo del pasillo más cercano a la puerta, este retornado los atacará en cuanto los Aj's superen la mitad del trayecto. Si llegan antes estará vacío, ya que el retornado estará en la sala que da acceso a este pasillo.

Si lo Aj's entraran en este pasillo desde el **Muladar**, el guardián retornado, estará cerca de la puerta y atacará a los Aj's en cuanto avance unos metros. De hecho, si los Aj's deciden intentar Escuchar antes de abrir la puerta, escucharán los pasos del retornado y su gruñido.

### PASILLO MEDIO A

Este pasillo acaba, tras recorrer treinta y cinco metros, en una puerta de hierro con el árbol de Esus realizado en bronce dorado. Esta puerta se encuentra cerrada, pero no con llave. Cuando los Aj's abran la puerta, podrán ver un gran rectángulo de cinco metros de ancho por siete metros y medio de largo. La superficie de la sala ha sido ocupada por cinco hileras de columnas. Cada fila está formada de tres columnas cada una, talladas de manera que parezcan árboles apoyados en pilas de cráneos, simulando un macabro bosque de sacrificios. Las columnas realizadas en mármol blanco brillante por el poco uso dado proyectan engañosas sombras, provocadas por unos pebeteros de aceite que iluminan débilmente la sala.

Es una capilla consagrada a Esus

Los Aj's escuchan una voz que resuena en la capilla viniendo de todos los lados y a la vez de ninguno.

"Nadie se osa a profanar un templo de Esus, pues sabe que la muerte no será el fin de la expiación del sacrilegio. Nadie se opone a los designios de Esus, su dolor será su alegría y su sangre alimentará a nuestro señor."

Delante de ellos hay una mujer vestida con un hábito color verde y rojo oscuro que salmodia letanías, mientras a su alrededor la energía crepita y se hace visible formando relámpagos rojos que surgen de las columnas y se centran en la sacerdotisa. Acompañándola están dos hombres uno llevando una armadura de cuero, espada y escudo, iguales a las que llevaban los retornados, con un gran árbol con cráneos entre sus raíces, pirograbados en sus defensas. Con cara decidida gira la cabeza, y se pone en guardia. A su lado, el otro combatiente oculta su cara con un casco con máscara, porta una cota de malla y escudo, esgrimiendo una espada, que emite un peligroso brillo verde. De si mismo brota una fuerte luz que recubre a sus compañeros... Con un salvaje grito los dos guerreros cargan hacia los Aj's.

Modus operandi:

Los guerreros, un paladín y un guardián cargan contra los Aj's, el paladín tendrá como objetivo a cualquier personaje paladín legal o en su defecto a personajes sacerdotes legales o neutrales.

La acólita tiene acceso a dos conjuros, en principio usaría Protección contra el bien y el Curar heridas ligeras, el primero en su primer turno de combate y el segundo sobre el paladín en principio.





## HABITACIÓN PALADÍN

En la capilla existe en el lateral sur una pequeña puerta de madera que se encuentra entreabierta. Da acceso al dormitorio del paladín protector de la capilla.

Los Aj's al entrar ven un camastro incómodo a su derecha y a sus pies un baúl de grandes dimensiones.

Se abre con facilidad, con la llave que tiene el paladín colgando del cuello. Dentro del baúl encuentran un par de mudas de ropa y el libro Cánticos de Esus, una pequeña diadema de oro (100 áureos) y tres frascos de cerámica sellados con lacre. (Una poción de curar heridas ligeras en cada frasco)

## PASILLO MEDIO B

Desde la capilla, este pasillo tiene unos diez metros hasta que gira hacia la derecha.

En mitad del pasillo hay una trampa que será accionada por el primero en pasar por ella. Es una trampa de presión en una baldosa del suelo que se acciona cuando se pisa, y que pone en marcha un mecanismo que disparará una ballesta ligera oculta en pared al final del pasillo, lanzando un virote contra el primero de la fila, el mismo Aj que la accionó, en el mismo asalto.

Si la encuentran, por medio de la interpretación, la tirada de habilidad del ladrón o la tirada de encontrar trampas de los Aj's (página 74 del reglamento), es una trampa fácil de desactivar, lo que proporciona un bonus de +20% a la tirada de habilidad del ladrón. También se puede marcar y así evitar, basta con que pisen en otras baldosas. Todas las trampas de ballesta que hay en el subterráneo están orientadas hacia el pecho de un humano, con lo que a un enano o mediano lo alcanzarían en la cabeza, no hay escapatoria para ellos.

Después de avanzar cuatro metros, el pasillo vuelve a girar, esta vez a la izquierda, en este pasillo hay otra trampa, como en el anterior, con la salvedad que en este caso el objetivo de la ballesta es el Aj situado en último lugar.

El pasillo gira de nuevo hacia la izquierda y avanza en línea recta durante 20 metros. Finaliza en una puerta de madera cerrada con llave. Los Aj's pueden abrirla forzando la cerradura (un ladrón con su habilidad) o tirándola abajo (por medio de un chequeo de Fuerza)



# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

## PASILLO INFERIOR

Tanto en este pasillo como en las habitaciones de los acólitos y los sacerdotes los encuentros puede suceder dependiendo de cuando lleguen los Aj's a estas localizaciones. Si los Aj's llegan entre el primer y el tercer tramo de UT se encontrarán a todos los habitantes recogiendo sus pertenencias, unos cuantos en los pasillos, otros en las habitaciones, queda a discreción del director de juego repartirlos.

Tiene una longitud de ciento cincuenta metros. Partiendo desde el acceso situado en el pasillo por el que entraron los Aj's al subterráneo, al avanzar los primeros veinticinco metros se encontrarán con un desvío a la izquierda, que súbitamente gira otra vez a la izquierda.

## HABITACIÓN GUARDIANES I

Este mini pasillo tiene una longitud de cinco metros, y en medio se encuentra una trampa que será accionada por el primero en pasar por ella. Es una trampa de presión en una baldosa del suelo que se acciona cuando se pisa, y que pone en marcha un mecanismo que disparará una ballesta ligera oculta en pared al final del pasillo, lanzando un virote contra el primero de la fila, el mismo Aj que la accionó, en el mismo asalto.

Si la encuentran, por medio de la interpretación, la tirada de habilidad del ladrón o la tirada de encontrar trampas de los Aj's (página 74 del reglamento), es una trampa fácil de desactivar, lo que proporciona un bonus de +20% a la tirada de habilidad del ladrón. También se puede marcar y así evitar, basta con que pisen en otras baldosas.

Superado este problema, enfilarán un nuevo pasillo de diez metros de largo que acaba en una puerta abierta.

La puerta da acceso a una pequeña habitación con tres camas, una en cada lateral libre. Si registran la habitación notarán que está muy desordenada, como si recogieran a toda prisa. Entre el desorden encuentran una botella con un líquido grumoso (poción de curar heridas ligeras)

Al salir de nuevo al **Pasillo inferior**, avanzarán otros veinticinco metros y encontrarán otro desvío.

## HABITACIÓN GUARDIANES II

Es exactamente igual que el pasillo y la **Habitación guardianes I**.

# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

Registrando la habitación los Aj's encuentran detrás de la cama situada enfrente de la puerta 100 áureos en un cartucho de piel, y una botella de cristal opaco (poción de curar heridas moderadas)

Saliendo de nuevo al **Pasillo inferior**, podrán avanzar cincuenta metros hasta toparse con un nuevo desvío a la izquierda.

## HABITACIÓN ACÓLITOS I

Es exactamente igual que el pasillo y la Habitación Guardianes I.

Registrando la habitación, los Aj's no encuentran nada.

Al salir de nuevo al **Pasillo inferior**, avanzarán otros veinticinco metros y encontrarán otro desvío.

## HABITACIÓN ACÓLITOS II

Es exactamente igual que el pasillo y la Habitación Guardianes I.

Al registrar la habitación, los Aj's encuentran un símbolo sagrado de Esus, realizado en marfil y madera (15 áureos si encuentran un comprador para un símbolo sagrado caótico) y un libro de rezos.

Cuando salen de esta habitación avanzan otros veinticinco metros y llegan a otra puerta cerrada, pero sin echar la llave.

## MULADAR

En esta habitación era donde se guardaban las mulas y los cargamentos de oro robados.

En ella a partir del cuarto tramo estarán todos Anna, acólitos, sacerdotes provocando mucho ruido, que se podrá escuchar sin problemas, por debajo de la puerta se podrán ver muchas botas y zapatos. Si algún atrevido abre un "poco" la puerta, "lo justo para ver algo", verán que están montando los cofres de oro en las mulas y están saliendo. En esos momentos habrá alrededor de once Anj's: Anna Arrena, cinco

guardianes y cinco acólitos. Con cada mula se van un guardián y un acólito. Al final sólo queda Anna Arrena con un guardián y un acólito que salen de allí con la última mula.

El muladar es un espacio natural, que desprende un fuerte olor a animal y estiércol, en el que repartidas por la superficie hay grandes montones de paja, las camas de los animales. Tiene cinco puertas, tres en el lado oeste y dos en el este.

Las tres puertas del lado oeste dan acceso a los pasillos superior, medio e inferior. Las puertas del lado este, dan acceso a dos pasillos que finalizan en ellas Derecha e izquierda.

## PASILLO DE LA IZQUIERDA

El pasillo de la izquierda con una longitud de cincuenta metros de largo finaliza en otra entrada al subterráneo. Poco antes de llegar a él se puede escuchar sin problemas como se despide gente y el sonido de armas afilándose, combinado con el rumor de una letanía religiosa.

## PASILLO DE LA DERECHA

El pasillo de la izquierda con una longitud de cincuenta metros de largo, acaba bruscamente e un triple desvío. Hay dos caminos hacia la derecha y otro hacia la izquierda.

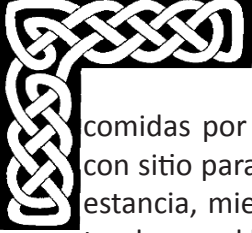
El camino de la izquierda también de cincuenta metros de largo acaba en otra entrada al subterráneo. Poco antes de llegar a él se puede escuchar sin problemas como se despide gente y el sonido de armas afilándose, combinado con el rumor de una letanía religiosa.

El pasillo de la derecha superior acaba, después de quince metros de andar por él, en un almacén lleno de comida. Cajones y estanterías a rebosar de productos en conserva y salazón, así como grandes dolia a rebosar de agua fresca. Si los Aj's comen y descansan algo, recuperan cada uno 1d6 puntos de golpe.

El pasillo de la derecha inferior, tiene veinte metros de largo y acaba en una cocina. No es demasiado grande pero tiene lo necesario para poder hacer unas



Anna Arrena



comidas por encima del nivel de bazofia. Una mesa con sitio para seis comensales domina el centro de la estancia, mientras que los fogones se encuentran situados en el lado opuesto al de la puerta.

### SALIDA

El exterior de la cueva los recibe con claridad y las últimas luces de la tarde.

Dependiendo de lo que hayan tardado en llegar, los Aj's pueden ver como las últimas mulas desaparecen y estén Anna y sus secuaces esperando para salvaguardar la huída, o ya estén Anna Arrena con los seguidores de Esus solos y esperando a los Aj's.

Anna Arrena: "Al final llegasteis... En fin, no erais tan zotes como supuse. Bueno, pues seré yo quien ponga fin a vuestra investigación..."

Después de esta breve alocución carga acompañada de los dos guardianes contra los Aj's, mientras el ácolito esusita, salmodia conjuros de protección contra el bien y de curación.

Anna cargará contra el que le haya parecido líder del grupo, y sus acompañantes contra los que estén a derecha e izquierda del atacado por Anna.

14

## CAPÍTULO OCTAVO

### EL RASTRO DE LAS MULAS

Seguir el rastro de las mulas no es complicado, al fin y al cabo van cargadas de oro. Las complicaciones empiezan más adelante, tras una tirada de Sabiduría o de rastrear, se darán cuenta que el rastro es más débil.

Si vuelven hacia atrás podrán ver como del rastro principal se van separando mulas y cuidadores.

Los Aj's podrán seguir un rastro y recuperar uno de los cargamentos, después de matar a los arrieros, un guardián y un acólito.

El resto se dispersará por la llanura y serán imposibles de localizar.

Si los Aj's capturan vivo a alguno de los esusitas que iban con el cargamento que llegan a recuperar, sólo saben que tenían que ir hasta Asilum y ahí esperar nuevas órdenes.

Si los Aj's creen conveniente ir hasta allí, no hay problema esperarán días pero nadie ni nada llega a dar nuevas órdenes. Es un punto muerto.

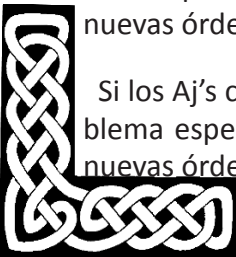
## EL ORO DE LAS QUEBRADAS FINALE

Cuando regresan a la ciudad, e informan de los resultados de la investigación, Balbo el senescal, les paga las quinientos aúreos.

Si además, aderezan las explicaciones con la información del culto de Esus que han conseguido, Balbo hará un gesto preocupado y murmurará "de nuevo ellos, esto no puede ser nada bueno"

Nota:

De los tesoros obtenidos en esta aventura, otorgan puntos de experiencia aquellos que sean aúreos y aquellos que tengan un valor en aúreos entre paréntesis a continuación de su nombre, por ejemplo sábanas de lino fino (10 aúreos)





# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

## ANJ'S

En estas sección , dj te encontrarás todos los rivales de los Aj's. Hay que tener cuidado el daño de las armas están puestos según la regla de maestrías, así que si no la usas debes cambiar el daño. Y si la usas no olvides sumar los bonos al ataque y las peculiaridades de cada arma.

### EN EL CAMINO

#### Pitón

CA 6; DG: 5; PG: 21

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Mordedura daño 1d4, Apretón daño 2d4.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 2.

Moral: 8.

Alineamiento: Neutral.

PX: 300.

Especial: Página 116 reglamento La marca del Este de caja.

Tesoro: Ninguno

#### Puma

CA 6; DG: 3+2; PG: 11.

Rango de movimiento: 15 metros.

Ataque: Dos zarpas daño 1d6 cada una, mordedura daño 1d8.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 4.

Moral: 8.

Alineamiento: Neutral.

PX: 50.

Tesoro: Ninguno

### EN LAS QUEBRADAS

**Ojotigre y Moul, aspirantes a mejorar su vida.**

#### Ojotigre

CA 8, DG 2 PG 6

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Magia.

Tirada de salvación como: Mago de nivel 2.

Moral: 7.

Alineamiento: Neutral.

Maestrías:

Básico: Daga y bastón.

PX: 150.

#### Moul

CA 7, armadura de cuero; DG 2 PG 9

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Ballesta, daño 1d6

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 2.

Moral: 7.

Alineamiento: Neutral.

Maestrías:

Básico: Ballesta ligera, hacha, espada corta y martillo de Kondor.

PX: 150.

### La Banda de Bergen el rojo o lo queda de ella...

Fugitivo del ejército ungolita después de la derrota del Sagrario, acabó llegando hasta las Quebradas, esquivando a las patrullas de Visirtán y Reino Bosque. Por el camino se encontró con compañeros del ejército y delincuentes de la zona y a base de fuerza bruta y extrema crueldad acabó erigiéndose en líder de una banda que acabó mordiendo más de lo que podía tragar. Después del primer robo, Anna los localiza y los liquida.

Figura enorme, de pelo rojo como la sangre, claro que se enfrenta a los Aj's como zombi...



Zombis

Cantidad: Cinco.

CA 8; DG: 1+1; PG: 6, 6, 8, 7, 9.

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Un ataque con garra, daño 1d8.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 1.

Moral: 12.

Alineamiento: Caótico.

PX: 20.

Tesoro: Ninguno.

El zombi con más puntos de golpe es Bergen.

## LOS SEGUIDORES DE ESUS

### Guardián Retornado

Los retornados son unos vigilantes habituales de las capillas y demás lugares consagrados a Esus. Son muertos reanimados imbuidos de magia poderosa, que hacen retroceder hasta al más arrojado de los aventureros.

Cantidad: Dos

CA 7, armadura de cuero; DG: 4;

PG Pasillo de entrada: 14

PG Pasillo superior: 16

Rango de movimiento: 6 metros.

Ataque: Un ataque con espada corta, daño 1d6.

Especial: Causa miedo como conjuro de nivel 1 de Clérigo.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 4.

Moral: 12.

Alineamiento: Caótico.

PX: 135.

Tesoro: Ninguno.



## EL ORO DE LAS QUEBRADAS

### Guardia del priorato

Cantidad: Siete.

CA 6, armadura de cuero y escudo; DG 2

PG Capilla: 11

PG Salida: 12, 13

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Un ataque con espada larga, daño 1d8

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 2.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Maestrías:

Básico: Espada larga, lanza, daga, arco corto.

PX: 100.

Tesoro: En sus celdas.

### Acólitos de Esus

Cantidad: Seis.

CA 8, ropa gruesa DG: 2;

PG Capilla: 15

PG salida: 9

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Un ataque con daga o martillo ligero, daño 1d4.

Especial: Como clérigo de nivel 2 dispone de dos hechizos de nivel 1 a elegir entre los de clérigo en el momento necesario.

Tirada de salvación como: Clérigo de nivel 2.

Moral: 7

Alineamiento: Caótico.

Maestrías:

Básico: Daga y martillo ligero.

PX: 200.

# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

Tesoro: En sus celdas

## Paladín de Esus, protector de la capilla

Cantidad: Uno, de vigilia sagrada en el interior del templo de Esus dentro del subterráneo.

CA 3, Cota de mallas, escudo y protección contra el bien, DG: 3; PG 20.

Rango de movimiento: 10 metros.

Ataque: Un ataque con espada profanadora, daño 1d12+1.

Especial: Como paladín de nivel 3 dispone de los siguientes poderes; Imponer manos (6 pg una vez al día); Protección contra el bien, radio de tres metros; Sanar una enfermedad; Inmune a enfermedades; Detectar bien en un radio de 20 metros. Además posee una Espada Profanadora que proporciona un +1 a las tiradas de ataque y daño contra enemigos no caóticos.

Tirada de salvación como: Paladín de nivel 3, +1 de protección contra el bien.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Maestrías:

Básico: Lanza, daga.

Entrenado: Espada larga.

PX: 300.

Tesoro: La espada profanadora y el resto en su habitación.

## Ambacto



Guardia de la mina, recién iniciado en el culto, adoctrinado por Anna al igual que los guardias felones. Es el más prometedor de los nuevos cultistas, proveniente de una familia pobre acosada por la nobleza, ha encontrado en Esus una vía de escape a

todo su odio.

Hombre de unos 35 años moreno de pelo ensortijado, porta una espada corta y armadura de cuero, y de los lomos del caballo que monta, cuelga un arco y su carcaj.

CA 7, armadura de cuero DG: 3; PG: 17

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Espada corta, daño 1d6+2. Arco largo, daño 1d8

Especial: Como explorador de nivel 3 disfruta de todas las habilidades especiales de esa clase.

Tirada de salvación como: Explorador nivel 3.

Moral: 7

Alineamiento: Caótico.

Maestrías:

Básico: Arco largo.

Entrenado: Espada corta.

PX: 250.

## Guardias felones

17

Cantidad: 2.

CA 6, armadura de cuero y escudo; DG 2 PG 11, 12

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Un ataque con espada, daño 1d8.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 2.

Moral: 7.

Alineamiento: Caótico.

Maestrías:

Básico: Espada larga, lanza, daga, arco corto.

PX: 100.

Tesoro: No tienen.





## Anna Arrena

Perteneciente a un linaje esusita no muy antiguo pero con muchas ganas de medrar en la jerarquía del culto, vio en el robo de Bergen la oportunidad de su vida. Después de eliminar a la banda de Bergen, contactó con sacerdotes de Esus y les expuso su plan, seguir robando oro y echarle la culpa a Bergen o cualquier otro salteador. Todo el oro conseguido iría a engrosar las escuálidas arcas de Esus, dando un buen empujón a sus planes.

A la jerarquía de Esus le complació la idea, haciendo un gran esfuerzo de recursos humanos, enviaron acólitos y guardias para montar un priorato temporal y así tener un sitio donde almacenar el oro antes de redistribuirlo a su culto.

Vestirá pantalón y camisola blanca con un chaleco de piel por encima, de cabello negro y alta estatura su mirada directa queda remarcada por el torques de oro con los extremos de cabeza de tigre que porta en el cuello

Vestirá con su cota de malla, si los Aj's la encuentran nada más llegar ella al complejo minero y finalmente en el subterráneo esusita., 28 años

CA 3, Cota de malla y escudo DG: 5; PG 25

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Maza daño 2d4+1.

Especial: El torques que posee le proporciona un bonificador de +2 a las tiradas de salvación. Además tiene una maza mágica +1.

Tirada de salvación como: Guerrero nivel 5 +2 del torques.

Moral: 8

Alineamiento: Caótico.

Maestrías:

Básico: Espada larga, daga, arco corto.

Entrenado: Maza



## EL ORO DE LAS QUEBRADAS

PX: 450

Tesoro: Maza, torques y figurita de maravilloso poder (tigre)

### EN LA MINA

#### Figurita de maravilloso poder: Tigre

Esta imagen de un tigre es una guardiana y funciona de una manera distinta de las convencionales. Se necesitan dos palabras de mando, una para activarla y otra para desactivarla. Si no se dijera la segunda, la figura cobraría vida y atacaría a quien estuviere en la habitación que protege. Se encuentra en la habitación de Anna Arrena, activada, así que cuando los Aj's entren en ella, al cabo de unos segundos se transforma y los ataca.

CA 6; DG: 6; PG: 30.

Rango de movimiento: 15 metros.

Ataque: Dos zarpas daño 1d6 cada una, mordedura daño 2d6.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 3.

Moral: 9.

Alineamiento: Neutral.

PX: 275.

Tesoro: Ninguno

### Késaros

Segundo al mando de la guardia de la mina, elegido por Anna personalmente por sus múltiples cualidades, indeciso, torpe y sumamente despistado. Así Anna lo puede manipular y realizar las operaciones del robo, sin problemas. Késaros es todo corazón y honrado hasta la médula, pero los continuos robos le superan, ayudará a los Aj's en todo lo que pueda.



Un extraño personaje, larguirucho y delgado que parece que se va a derrumbar en cualquier momento de mirada un tanto perdida.

CA 7, armadura de cuero DG: 3; PG: 17



# EL ORO DE LAS QUEBRADAS

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Espada, daño 1d8. Arco largo, daño 1d8+1

Especial: Como explorador de nivel 3 disfruta de todas las habilidades especiales de esa clase.

Tirada de salvación como: Explorador nivel 3.

Moral: 7

Alineamiento: Legal.

Maestrías:

Básico: Espada larga.

Entrenado: Arco largo.

PX: 250.

## Marcus Thorn

Maestro minero. Ungolita apresado en la retirada del ejército de Ungoloz después de la batalla del Sargrario. Advertido el duque de sus habilidades, le ofreció el puesto actual a cambio de su vida. Hombre cabal, aceptó la oferta.

Se toma el trabajo en serio y más todavía su reputación. Hombre honesto, los robos lo están mortificando y colaborará activamente en poner fin a la situación.



Rubio no muy alto pero bastante musculoso, con una barba cuidadosamente recortada, de unos 40 años.

CA 6, mandil de cuero y alta destreza; DG 2 PG 12

Rango de movimiento: 9 metros.

Ataque: Un ataque con martillo, daño 1d6+2 de fuerza.

Tirada de salvación como: Guerrero de nivel 2.

Moral: 7.

Alineamiento: Neutral.

Maestrías:

Básico: Martillo pesado, daga.

PX: 100.