

HO1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca del Este

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos
20
Lo que el Ojo
NO VE

MÓDULO PARA 4 - 6 PERSONAJES DE NIVEL 2



ALEO
ADAMIS
ART

Algo nefando y maligno se agita en las más oscuras anfractuosidades de la vieja mina de Rhaymir, cuya localización y leyenda hace ya mucho que se perdió en los anales de la historia de Valion. Es hora de aprestar vuestras armas, aguerridos aventureros, y adentraros en la comarca de Castamir, y así explorar sus confines y combatir un mal ancestral enquistado en esta región indómita dejada de la mano de los dioses.



Lo que el Ojo NO VE



CRÉDITOS A ESTA REEDICIÓN

Autor: José Manuel Palacios.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Pedro Gil.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Alec Adams.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some art copyright Dean Spencer, Alec Adams y Fat Goblin Games used with permission.

Cartografía: Manu Sáez.

Depósito Legal: MU 342-2023

El autor quería dar las gracias...

A los que participaron en la beta oficial en las jornadas Level Up León 2011, entre ellos Eduardo, Coral, Mario y Víctor.

A mis amigos, Miguel Ángel Barranco, Celeste Sánchez, Miguel Ángel “Miqui” Villén, Inmaculada Rico y Daniel Píriz. Por aguantar mis desvaríos, roleros o no.

A mi mujer, Helena. Por darme fuerzas para afrontar día a día la aventura más apasionante, la vida.

Y sobre todo, a mi madre.

Gracias a todos. Sin vosotros este texto no habría sido posible.



INTRODUCCIÓN

Lo que el Ojo no ve es un módulo para *Aventuras en la Marca del Este* para un grupo de 4-6 personajes de nivel 1-2. Se trata de un módulo largo, que puede jugarse en varias sesiones de juego y que conducirá a los personajes hasta nivel 3 o incluso 4 si juegan todos los encuentros.

Lo que el Ojo no ve es una aventura oscura, llena de decisiones difíciles que presupone que tus jugadores son héroes y que lucharán por hacer lo correcto. Un grupo de villanos encontrarán esta aventura muy aburrida. Este módulo puede ser difícil de superar para los personajes en algunos puntos, ya que es peligroso y duro. Si sus personajes no tienen cuidado o entran en los encuentros a lo loco, puedes perder a todo el grupo con bastante facilidad. Puedes ajustar la dificultad de los encuentros si crees que la aventura es demasiado letal para tu grupo. Avisado quedas.

Lo que el Ojo no ve no es una aventura lineal, algunos escenarios pueden resolverse de varias maneras o llegar a ellos con diferente información. Como narrador, deberás leer muy bien cada escena y ajustarla en consecuencia. No temas cambiar cosas o adaptarlas para que encajen mejor en tu partida, a fin de cuentas, es tu juego.

Nuestra aventura comienza en la capital de La Marca del Este, la inmensa ciudad de Marvalar, pero se desarrolla casi en su totalidad en El Bosque Real y sus aledaños. En ella, nuestros personajes investigarán una serie de hechos que están poniendo en peligro la ciudad de Castamir, trasgos asaltantes, y una extraña maldición que está diezmado a la población. Todo esto bajo el estandarte de El Ojo y La Daga. ¿Podrán los aventureros salvar la ciudad de Castamir y descubrir qué misterios se ocultan tras todos estos hechos?

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Para jugar esta aventura necesitarás, como mínimo, un juego de dados poliédricos y el manual básico de la caja roja de *Aventuras en la Marca del Este* o bien Crónicas de la Marca, hojas de personaje o papel en blanco, lápices, gomas de borrar y un grupo de amigos que interpreten a los aguerridos aventureros de esta historia. Los aperitivos y refrescos son opcionales, pero ayudan.

ARGUMENTO GENERAL (PARA EL NARRADOR)

Castamir es una pequeña localidad que se encuentra cercana a la capital de la Marca, Marvalar. En realidad es un ciudad fluvial que se alza junto a un pequeño lago de aguas cristalinas llamado Lago de la Princesa. El lago se alimenta de pequeños afluentes que descienden de las montañas cercanas, la cordillera del Nido del Águila. En estas montañas hubo en épocas muy antiguas una mina enana llamada Mina de Rhaymir.

En aquellos tiempos, los enanos explotaban la mina, rica en oro. Esto produjo una confrontación con los humanos que empezaban a asentarse en Castamir, ya que los residuos de la mina envenenaban el agua del lago con plomo. Tras las disputas iniciales, la reina Vigdis I intervino y propuso un acuerdo

a los enanos. Los enanos cerraron la mina a cambio de una compensación en raros objetos mágicos y la concesión de la explotación de Las Minas al sur de Robleda. Los mineros se trasladaron y la mina quedó abandonada. Con el paso de los años, hasta su misma localización cayó en el olvido.

Pero no fue éste el fin de la historia de la Mina de Rhaymir. Dos siglos después del cierre de la mina, la Marca del Este sufrió los ataques de un poderoso nigromante llamado Avalazan, “el Maestro de Torturas”. Avalazan asoló la región con hordas de muertos vivientes, haciéndose el amo y señor de gran parte de la Marca. Se hizo muy poderoso y, tratando de conseguir la vida eterna, encerró su esencia vital en un ojo hecho de un raro metal proveniente de un meteorito. El “Ojo” se convirtió en una poderosa filacteria cuando Avalazan pasó a ser un liche.

Sin embargo, su reinado de terror no duró mucho. El rey hizo llamar a héroes de todo el continente; una alianza reunida con el único propósito de destruir a Avalazan. Este grupo se llamaba “El Puño de Plata”. Los héroes del Puño de Plata se enfrentaron a Avalazan en su torre y derrotaron su forma física en una épica batalla final. Se apoderaron de su filacteria y trataron de destruirla para evitar la resurrección del liche, pero fueron incapaces. Los héroes hicieron solemne juramento de evitar un regreso del poderoso nigromante y buscaron un lugar donde esconder El Ojo mientras trataban de averiguar cómo destruirlo. Encotraron por casualidad una crónica del tratado de la vieja Mina de Rhaymir en la biblioteca del Monasterio de Rocagrís y decidieron usar la mina para enterrar el objeto maldito; el plomo de las vetas de la mina evitaría que la magia y la adivinación pudiesen encontrarlo. En la más profunda de las galerías, depositaron el objeto maldito y grabaron en el suelo y las paredes poderosa magia de protección destinada a evitar la vuelta de Avalazan. Ocultaron a todos, incluso al rey, la localización exacta del Ojo, pues sabían que varios de los acólitos de Avalazan habían escapado en la confusión que siguió a su caída y habían jurado resucitar a su maestro algún día. Jamás se rendirían y nunca dejarían de buscarlo.

Han pasado otros seiscientos años, y los seguidores de Avalazan no han olvidado a su maestro. Para preservar su memoria, los aprendices de Avalazan crearon un culto, una religión oscura que ofrece sacrificios humanos a su amo en la otra vida: el Culto del Ojo y la Daga. Durante siglos han seguido la pista de los herederos del Puño de Plata, ahora dispersos, y perdido, con el paso de los años, todo recuerdo de su juramento. El último con vida de aquellos héroes es un anciano (y algo olvidadizo) elfo llamado Garth. En las últimas semanas el Culto ha secuestrado y torturado a Garth, obteniendo la información de la localización de la Mina de Rhaymir. Ávidos por despertar a su maestro, han reabierto los viejos túneles enanos en busca de la filacteria. El Culto ha puesto al mando a un despiadado elfo oscuro llamado Rozzark que, para reabrir la mina, ha hecho un trato con el jefe trasgo conocido como Diente de Lobo para que le consiga “mano de obra”. Y los trasgos están haciendo bien su trabajo, secuestrando a granjeros y comerciantes en la zona del Bosque Real.

Pero lo que *El Ojo no ve* es que la reapertura de la mina está contaminando el agua del lago nuevamente y la gente de Castamir ha comenzado a sufrir los síntomas. El ganado ha comenzado a morir y la gente a enfermar gravemente. Circunstancia que ha aprovechado Bigar, el Prior del Monasterio de Rocagrís para conseguir algo de poder. Bigar ha pregona do que la enfermedad es en realidad un castigo de los dioses, una plaga divina por alejarse del camino recto.

Bigar es un hombre fanático y ambicioso que domina a la gente a través del miedo y la superstición. La fortuna quiso que el Monasterio de Rocagrís tuviese su propio pozo, no contaminado por las aguas provenientes de la montaña. Cuando todo el mundo se percató que los monjes del Monasterio de Rocagrís eran “inmunes”, la gente acudió en tropel al monasterio, formándose un campamento de refugiados junto a las murallas. Bigar disfruta con su recién adquirido poder sobre los pobres enfermos, mientras que sus discursos son cada vez más incendiarios. Pero no todos los monjes de Rocagrís apoyan a Bigar y muchos de ellos sospechan que está manipulando la situación, pero poco pueden hacer para oponerse a él.

Mientras tanto, no toda la población de Castamir ha huido al Monasterio de Rocagrís. Muchos de ellos, cargando con sus enfermos, viajan hacia el oeste, atravesando la floresta de Bosque Real hacia la seguridad de la vecina Marvalar en una caravana que ha llamado mucho la atención de Diente de Lobo y sus trasgos...

Los personajes se verán involucrados de diferentes formas en estos sucesos, embarcándose en una espiral que les llevará directamente a las Mina de Rhaymir y a una confrontación con el Culto del Ojo y la Daga.

ESCENA 1. EL JINETE HERIDO

Los personajes acaban de llegar a Marvalar, capital del reino. Está oscureciendo y amenaza tormenta. La ciudad se levanta ante ellos, imponente tras las murallas, mientras se aproximan. Los guardias están cerrando el resto de las puertas y envían a los personajes al Portón Este, que se cierra más tarde para que puedan entrar los pescadores y comerciantes que vienen del Este por la carretera de Villorrio. Los personajes comienzan su aventura junto a este portón, esperando para entrar en la ciudad.

La brisa de la tarde, con su aroma a salitre, poco a poco va cediendo a una corriente fría y afilada como un cuchillo que cala los huesos. El horizonte se va oscureciendo mientras los negros nubarrones cubren el Sol. La tormenta es inminente.

Una larga procesión de pescadores y comerciantes, empujando carros y carretas cargados de todo tipo de mercancías, hace cola para atravesar las puertas. Se arropan en sus capas y observan preocupados la tormenta, deseando estar cobijados en alguna buena posada antes de que descargue sobre la ciudad. Bajo la barbacana de la imponente muralla de piedra, flanqueada por altas torres de almenas afiladas, se halla el Portón Este. Allí, tras un escritorio de caoba maciza, un capitán enfundado en cota de malla despacha las licencias de venta y cobra las tasas de impuestos. Le ayuda en la labor un escribano achaparrado, vestido con una toga negra y cubierto con un birrete rematado en una pluma ajada. Sus manos, llenas de manchas de tinta que el tiempo no conseguirá borrar, se encargan de registrar en el libro de cuentas la entrada y salida de viajeros y mercancías. Una labor tediosa que él cumple con parsimonia, para disgusto de los viajeros que esperan poner en orden sus papeles para acceder a la capital.

Deja que los personajes socialicen un poco con los comerciantes mientras hacen cola para entrar. Charlando con ellos podrán averiguar algunas cosas. No hace falta que hagan tiradas, si se comportan con amabilidad, los comerciantes agradecerán un poco de charla y no dudarán en compartir la con-



cualquier personaje que muestre algo de interés. Tienes varios temas de conversación en la sección Rumores de Carretera.

De pronto, un relámpago ilumina el horizonte y el vigía de la torre sur da un respingo. En el camino se levanta una pequeña nube de polvo.

—¡Un jinete a galope! —grita. La multitud de la puerta gira sus cabezas mecánicamente para observar el camino por el que la mayoría han venido: una carretera ancha de tierra apisonada que se dirige hacia el Este, recorriendo la costa hacia Villorrio del Estrecho.

Se alza un murmullo y el capitán se levanta maldiciendo. Coge un viejo catalejo de un arcón de madera junto al escritorio y sube pesadamente las escaleras de la muralla hasta la atalaya. Pone en su ojo el catalejo y observa. La expresión de su cara cambia.

—Maldita sea, ¿qué se cree que hace? O no sabe montar o... Espera, parece que está inconsciente.

Un murmullo de preocupación surge del público cuando el caballo se aproxima sin aminorar la marcha. De pronto, alguien grita y cunde el pánico; la gente comienza a huir en todas direcciones. El caballo desbocado se aproxima a galope tendido hacia la puerta con su pequeño jinete inconsciente dando tumbos sobre la silla. Parece claro que no va detenerse.

—¡Despejad la puerta! —gritan los guardias.

Tras un momento de duda, los comerciantes se lanzan sobre las carretillas y cajones y comienza un frenético intento de abrir paso. El capitán fija sus ojos sobre vosotros con una mirada dura.

—¡Arrimad el hombro o quitaos de en medio! —grita con aspereza.

Los personajes pueden ahora ayudar a despejar la calle; dispondrán de algunos asaltos hasta que llegue el jinete. Haz que todos se sientan útiles llevando cajas, y conduciendo la gente a los márgenes de la carretera. Describe a la gente pidiendo auxilio o tirando de ellos para que les ayuden con su carga. Los personajes que arrimen el hombro para mover el carro deben realizar, cada uno, una prueba de Fuerza por asalto hasta acumular (entre todos los implicados) cinco éxitos, momento en el cual lograrán apartar el carro por completo. Esta escena debería ser tensa. El caballo completamente encabritado se aproxima en cada asalto lanzando espumarajos por la boca mientras los personajes empujan con todas sus fuerzas. Si en tres asaltos no lo han conseguido, el caballo llegará a ga-

lope tendido y saltará por encima sin detenerse, derribando el contenido del carro (vasijas con aceite de pescado) sobre los personajes. El aceite de pescado es terriblemente maloliente y, por mucho que se laven, permanecerá el “aroma” sobre su cuerpo al menos 1d4 días. Durante este tiempo su Carisma se verá reducido en un punto por el olor a pescado del personaje). Si logran apartar el carro, el caballo pasará junto a ellos a toda velocidad.

Pero espera... Cuando parece que va a entrar sin más obstáculos en la ciudad, la hija de un comerciante, una chica de unos doce años, se suelta de su mano y corre hasta la mitad del camino para recoger una cesta de fruta que se ha volcado en la confusión. ¡El caballo se le echa encima! Si alguno de los personajes estaba libre o decides que estaba lo bastante cerca, puede tratar de apartar a la chica del camino. Para ello deberá hacer un Tiro de Salvación contra Aliento de Dragón (no le ataca un dragón, pero podemos usar ese tiro como referencia para evitar ser arrollado). Si saca la tirada, cogerá a la muchacha y saltará sin daños al otro lado del camino. Si, por el contrario, la fallase, el personaje apartará a la chica del camino (que caerá estrepitosamente entre unos matorrales con algunos rasguños), pero él será golpeado lateralmente por el caballo y recibirá 1d6+1 puntos de daño. El golpe será tan brutal que el personaje sufrirá una fisura en una de sus costillas. No llegará a la rotura, pero será suficiente como para que le cueste respirar. Durante la siguiente semana tendrá un -1 a su Constitución. Si nadie hace nada por la chica, el caballo la arrollará y la dejará inconsciente y bastante grave.

El caballo cruzará el portón y entrará en la plaza, donde varios soldados consiguen cerrarle el paso. Sin embargo, sigue encabritado, coceando y mordiendo a todo el que se acerque. El niño parece estar atado a la silla y las cuerdas en su costado están ensangrentadas del roce.

El capitán baja a grandes zancadas de la atalaya.

—*Que alguien lo detenga!*

Rodeado de gente y asustado, el caballo gira sobre sí mismo y, con el pánico marcado en sus vidriosos ojos, se lanza sobre vosotros.

CABALLO ENCABRITADO (CABALLO DE TIRO)

CA: 7 [12]

Dado de Golpe: 3

PG: 18 totales, actualmente 13

Movimiento: 30 metros

Ataque: Patear ó Morder (BA +1)

Daño: 1d3 / 1d3

Salvación: G2

Moral: 6

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 35

El caballo atacará a los personajes poniéndose de manos y mordiendo. Sugiere a los personajes que si devuelven el ataque al caballo, podrían golpear accidentalmente al jinete. Cualquier ataque que falle por más de cuatro puntos puede golpear al jinete. Para averiguar si eso ocurre, lanzaremos 1d6, con un resultado de 1-2 el golpe fallido dará al jinete. El niño sólo tiene tres puntos de golpe, así que cualquier impacto puede dejarlo fuera de combate. Si parece que la solución de los personajes es atacar al caballo o realizar cualquier otra acción que pueda poner en peligro al jinete, el capitán y la guardia no se lo permitirán, interviniendo si fuese necesario para tratar de impedirlo.

—*¿Qué creéis que hacéis? ¡Por los dioses! ¡Es sólo un niño! ¡Hay que buscar otra solución!*

Deberán aplacar al caballo de otra manera. Hay algunas sugerencias en la sección anexa. Cuando lo consigan, después de unos momentos de tensión, verán que el pobre animal tiene una flecha clavada en los cuartos traseros que parece la causa de que esté encabritado. El jinete es un niño de unos doce años, de pelo pajizo y cara llena de pecas, vestido de granjero. Lleva la ropa sucia y ensangrentada. El niño se ha mantenido en la silla porque está atado al pomo. Las sacudidas han hecho que las cuerdas le hagan serias laceraciones en los costados. Además, el pequeño, también tiene una flecha en el hombro, similar a la que encontraron en el caballo. El niño está al borde de la muerte.

Una tirada exitosa de característica (Inteligencia) les dirá que las flechas son del tipo que hacen los trasgos, de mala calidad, con punta de hierro, atada con tripa y penacho con plumas negras de cuervo y grajo.

Un ladrón que observe las flechas descubrirá con un 1-3 en 1d6 que llevan un veneno hecho con setas alucinógenas y que probablemente sea lo que ha encabritado al caballo y esté afectando al niño. Un explorador, un mago, elfo o clérigo podrían averiguarlo con un 1 en 1d6. Sabiendo qué es lo que afecta al pequeño, será más fácil prestarle auxilio.

Si los personajes tratan de curarle o prestarle auxilio (de lo contrario será el capitán y alguno de los comerciantes), el pequeño abrirá los ojos.

El niño abre los ojos y mira desconcertado, como tratando de enfocar correctamente. Alza su mano temblorosa.

—*La caravana de Castamir... Papá... quiero quedarme contigo.*

No conseguirán sacarle más información, porque la fiebre lo hará delirar.

El capitán mira consternado al pequeño muchacho, una expresión de ferrea resolución se forma en su rostro. Se levanta y se dirige a la muchedumbre.

—*No tengo muy claro lo que está pasando aquí; tan sólo sé que puede haber personas en peligro, vecinos nuestros, ciudadanos de La Marca. Que no pueda decir nadie que la gente de Marvalar no corrió presto al auxilio de sus amigos. A los caballos.*

—*¡Por la Marca! —responden al grito los soldados, corriendo hacia las cuadras.*

Si el discurso no ha sido suficiente como para que los personajes se ofrezcan voluntarios (en este caso el capitán amablemente les ofrecerá caballos para acompañarlos), el capitán recurrirá a la oferta monetaria.

—*Vosotros parecéis gente capaz. ¿Acaso no os hierve la sangre al ver a este muchacho sufriendo y no saber el paradero de su padre y de la caravana de la que habla? ¡Por los dioses, que debéis de estar hechos de hielo!*

Si siguen sin inmutarse, provocarán un cúmulo de murmullos y miradas de reproche entre la multitud. El capitán hará su última oferta: si los personajes no aceptan pasa a la escena 3 “Regreso a Marvalar”. Pero ajusta la escena para que los personajes no hayan participado en la patrulla. Además la gente hablará de su cobardía y tendrán una penalización de -4 a cualquier tirada de característica (Carisma) en Marvalar

durante los próximos seis meses (hasta que la gente comience a olvidarse de ellos).

—Tal vez el oro pueda derretir ese corazón. ¿Veinticinco piezas por acompañar a la patrulla?

Si los personajes regatean, el capitán subirá hasta las treinta y cinco monedas de oro por cabeza. Los personajes podrán ver como algunos comerciantes ofrecerán parte de su recaudación al capitán para pagar la cuota. A partir de este momento los comerciantes cobrarán de más a los personajes, todos los precios en la ciudad se inflarán para ellos un 10%. Es el precio por ser materialista. Por el contrario, si los personajes se han lanzado a ayudar desinteresadamente tendrán un descuento del 10% en todo el material que compren en la ciudad, ya que los comerciantes estarán muy agradecidos y su fama de héroes comienza a crecer.

Unos clérigos llegarán a la carrera para hacerse cargo del muchacho. Si los personajes tienen caballos, pueden salir en este momento. Si no los tienen, el capitán, que es un hombre práctico que sabe que necesitará todos los hombres que pueda, les ofrecerá acompañar a los soldados hacia las cuadras.

En un par de minutos, varios soldados aparecen desde una cuadra junto a la torre de la barbacana con caballos enjaezados y listos para marchar.

Si alguno de los personajes se arriesgó para salvar a la muchacha, recompensa su acto de heroísmo.

Mientras montas, el padre de la pequeña a la que salvaste se acerca a la carrera con los ojos bañados en lágrimas, te besa las manos mientras balbucea un agradecimiento con un fuerte deje del Oeste.

—Toma, por favor. —Te pone en las manos un frasco de cristal lleno de un líquido maloliente en el que flotan unas raíces—. Te ayudará.

Se trata de una poción de Fuerza, tiene un sabor muy amargo y un ligero toque a jengibre. Si un personaje la bebe, su fuerza se incrementará en cuatro puntos durante 1d6 turnos. La poción tiene cinco dosis. Si se beben de golpe acumula los turnos de duración (no se incrementará más la Fuerza). Pero cuidado, este brebaje puede ser adictivo. Tras la segunda dosis, el personaje deberá hacer un Tiro de Salvación contra Conjuros (no es un conjuro pero es un efecto que altera la mente) o quedar “enganchado”. Si el personaje no bebe al menos una dosis diaria tendrá un -1 a su Inteligencia (aparte de encontrarse muy irritable) hasta que se desenganche o ingiera la poción, ya que tendrá pensamientos obsesivos con consumir la pócima. Cada semana tendrá derecho a un Tiro de Salvación contra Conjuro, con un +1 por cada día continuado sin consumir la pócima; si saca la tirada, quedará desenganchado; de fallarla, tendrá que esperar otra semana.

El sonido de los cascos de los caballos retumba como un trueno al cruzar el portón de salida, eclipsando el bramido de la tormenta que se acerca. El viento agita los penachos de los soldados y vuestros cabellos mientras os ponéis en marcha en dirección al cruce de caminos. Una fina lluvia comienza a descargar sobre vuestros rostros y el cielo se ilumina con relámpagos en el horizonte anunciando el final de la calma que precede la tormenta.

INTRODUCIENDO A LOS PERSONAJES EN LA PARTIDA

A continuación te ofrecemos algunos trasfondos opcionales para motivar a tus jugadores e introducirlos en la partida.

El maestro desaparecido (válido para cualquier elfo o mago)

Hacía meses que no veías a tu viejo Maestro, el elfo Garth, así que decidiste visitarle en su casa de campo en el Bosque Viejo. Te llevó varios días llegar allí, ya que Garth construyó esta casa alejado de cualquier pueblo o ciudad. Por una parte, Garth siempre fue muy celoso de su intimidad, por otra, no quería que un hechizo fallido pudiera dañar a nadie. Pero al llegar allí no encontraste al viejo elfo. La casa estaba medio destruida y el campo circundante, arrasado. Entraste en la casa gritando el nombre de tu maestro, pero no estaba allí. Se lo habían llevado. Te queda el consuelo de que se defendió hasta el final, dejando tras de sí media docena de sus atacantes quemados, electrocutados o petrificados. En uno de los cuerpos encontraste una nota medio quemada, sellada con un extraño símbolo de un ojo atravesado por una daga: “Coger vivo... llevar a... tomar la ruta hacia Marvalar...”

Has recorrido todo el camino hasta Marvalar. No sabes si Garth sigue vivo, pero no piensas abandonarlo.

Familia en apuros (válido para cualquier personaje)

Cuando recibiste el mensaje de tu tío, no perdiste el tiempo y viajaste hacia Marvalar a toda velocidad. Tu primo Reiklan había sido secuestrado. Cuando llegaste, te encontraste un panorama desolador. Los leñadores y ganaderos de los linderos del Bosque Real te contaron que en las últimas semanas habían desaparecido al menos veinte personas. Hablaste con los testigos, que identificaron a un grupo de trasgos como autores de los secuestros. Por lo que te han contado se comportaban como una unidad militar, y su símbolo es un ojo sangriento atravesado por una daga. Los batidores del rey han buscado por la zona, pero no han encontrado el campamento de los trasgos ni rastro de los secuestrados. Has ido a Marvalar a pedir ayuda a la guardia, pero te han dicho que ya tienen a gente trabajando en ello. Querías volver a casa de tu tío para darle las malas noticias antes de que estallase la tormenta, pero no sabes si te dará tiempo.

Batidor real (válido para cualquier personaje, especialmente explorador)

Tu trabajo como batidor real siempre ha sido mantener el Bosque Real libre de alimañas y monstruos errantes. No es fácil. Es un trabajo duro y sacrificado, pero alguien tiene que hacerlo. Recientemente ha habido ataques de trasgos a los leñadores y granjeros de los linderos del bosque. Han desaparecido varias personas y el capitán de batidores ha ordenado dar caza a los responsables. Pero estos trasgos no son como los demás. Se portan como un ejército, con disciplina y eficiencia y se marchan sin dejar rastro. Habéis tratado de encontrarlos varias veces pero al final siempre se os escapan. Frustrado, regresas de una batida en el bosque, para reponer fuerzas en el cuartel antes de volver al trabajo.

Nada que perder (válido para cualquier personaje)

Pasaste tu infancia en Marvalar, como hijo de una familia acomodada que hizo fortuna gracias al comercio. Sin embargo, hace algunos años una arriesgada inversión dio al traste con la fortuna familiar, obligándote a buscar fortuna por tu cuenta. Iniciaste tu peregrinaje empacando las pocas pertenencias de valor que aún te quedaban y marchaste con tu esposa. Pero la mala suerte aún no te ha abandonado; apenas a unas jornadas de la gran capital, una tribu de trasgos atacó tu pequeño convoy. Tras la repentina incursión te abandonaron, dándote por muerto. Tan sólo los restos de tu carro esparridos por las cercanías daban testimonio de lo que allí había sucedido; ni un rastro de tu esposa, ni una sombra de consuelo. Lleno de sed de venganza regresaste a Marvalar, para abastecerte y prepararte para dar su justo castigo a esos miserables.

El pan de los pobres (válido para clérigos y paladines)

Las noticias vuelan y los llantos de los necesitados nunca quedan enmudecidos para aquellos que entregan su vida a los demás. Recientemente, han llegado noticias a tu templo de la formación, a las puertas del Monasterio de Rocagrís, de una comitiva de desamparados, exiliados de sus tierras por un mal indeterminado. Ardiente en deseos de probar tu valía como siervo de tu dios, emprendes tu propio camino de penitencia para ayudar a los necesitados e incluso castigar a los culpables de semejante mal.

El enviado (válido para clérigos y paladines)

El Prior del templo principal de la iglesia del Hacedor, en Marvalar, recibió hace unos meses una carta de la hermana Nalha, segunda al cargo en el monasterio de Rocagrís. La hermana se encuentra muy preocupada por la actitud del Prior de Rocagrís, Bigar, al que califica como egocéntrico, sediento de poder y hasta peligroso para la orden. La cosa no hubiera tenido mayor repercusión si se hubiera archivado como un asunto de discrepancia de opiniones, si no fuese porque desde hace dos semanas no han llegado noticias de Rocagrís. Los contactos semanales se han perdido a pesar de la corta distancia que separa ambos templos. Los rumores traidos por comerciantes apuntan a la formación de un campamento de refugiados a las afueras del monasterio de Rocagrís. La falta de noticias, unidas a la carta de la hermana, ha preocupado al prior, que ha ordenado una investigación. Has sido elegido por la orden para viajar hasta Rocagrís y averiguar qué está pasando. Si las sospechas de la hermana Nalha resultan tener fundamento, deberás ponerte a sus órdenes para tratar de restablecer la normalidad en el monasterio.

Nota para el Narrador. La entrada de este personaje puede quedar mucho mejor con los clérigos que acuden a socorrer al niño casi al final de la primera escena.

Mayoría de edad (válido para personajes enanos)

Como hijo de una familia de rancio abolengo, siempre tuviste todo lo que un enano podía necesitar. Sin embargo, siempre existió dentro de ti el deseo oculto de una vida más allá de las rocas que conociste desde tu nacimiento. Al llegar tu mayoría de edad decidiste acoger la vieja tradición enana del "Kadath haddar", literalmente Viaje del Descubrimiento. Se trata de una tradición antigua en la que los jóvenes enanos salen de las montañas para vivir un tiempo entre otras razas, descubrir el mundo y forjarse una reputación. Aparte, es un viaje introspectivo en el que el joven enano decide qué quiere hacer con su vida. Muchos son los que no regresan de este viaje, ya sea porque perecen en alguna aventura o porque encuentran una agradable vida más allá de la montaña. Tras abandonar la seguridad de tu tierra natal has dirigido tus pasos a la capital de los humanos, Marvalar, donde esperas ver las maravillas de sus ciudades y aprender lo que sea posible. Tu viaje acaba de comenzar.

El Cisne de Hierro (válido para un paladín mujer)

Cuando eras joven sentiste una especie de llamada, una voz en tu interior que te llamaba a proteger a los débiles y los oprimidos, a impartir justicia. Esa llamada guió tus pasos y tu vocación de convertirte en paladín, una guerrera sagrada. Esa misma llamada te ha llevado a Marvalar. Una extraña sensación de peligro se cierne sobre la ciudad, una enfermedad, un cáncer que extiende desde lo profundo del bosque. Estás aquí para averiguarlo, y si es posible, detenerlo. De algún modo, sabes que es tu destino.

Nota para el Narrador. Este gancho es muy poderoso ya que conecta directamente con el final de nuestra historia. El personaje elegido será la reencarnación de Shania, el Cisne de Hierro, antiguo miembro del Puño de Plata. Shania y su hermano Sharn fallecieron en el asalto final contra Avalazan, dando sus vidas para derrotar al liche. Tendrá sensaciones que no puede explicar, intuiciones. Y posteriormente se dará cuenta de que de alguna manera estaba predestinada a participar en esta aventura.

RUMORES DE CARRETERA

A continuación tienes algunos de los rumores que compartirán los comerciantes con los personajes al comienzo de la escena 1 o en cualquier punto de la aventura en la que charlen amigablemente con los lugareños.

- Los guardias estarán comentando que hace varios días que no ven a comerciantes de Castamir. Les parece bastante extraño.
- Uno de los comerciantes, un hombre mayor de Costortuga, comentará haber pasado cerca del Monasterio de Rocagrís y haber visto un extraño campamento en las puertas.
- Algunos comerciantes se quejan de los ataques de trasgos en el Bosque Real y en la carretera. Hablan de un trasgo enorme con un hacha de batalla y un estandarte con una daga atravesando un ojo. Todos parecen conocer a algún comerciante que ha sufrido un ataque. Contarán que, aparte del pillaje, siempre se llevan gente.
- Cuentan que una compañía de aventureros desapareció al sur de las Colinas Rojas mientras buscaban la cripta nefanda de un tal Uztum, que se dice maldito.
- Se han escuchado noticias de que el pirata Tremor está de nuevo asediando la costa de Costortuga; algunos marineros dicen haber visto uno de sus barcos, El Intrépido.
- Hace poco, un grupo de héroes limpiaron la torre de la ciénaga al norte de Robleda, que se había infectado de kobolds y cultistas.
- Últimamente el pescado está subiendo considerablemente sus precios; al parecer los pescadores están teniendo muchos problemas para llenar sus redes, algunos comienzan a hablar de una maldición lanzada por un pescador que desapareció hace poco, otros de ofensas al dios del mar. Por ahora, lo único cierto es que es más caro comer pescado.
- Algunos comerciantes hablan de que el barrio de las prostitutas de Marvalar se está volviendo muy peligroso últimamente. Al parecer varias chicas han aparecido muertas y la gente comienza a tener miedo.
- El rey de los elfos ha ofrecido una recompensa a quien le lleve la cabeza del famoso ladrón Nic Seisdedos; se rumorea que el habilidoso pilló salió del bosque con alguna posesión del monarca.
- Han aumentado los problemas en la frontera este de la Marca, las tasas para cruzarla son cada vez más elevadas y los registros más duros.

APACIGUANDO AL CABALLO

Los personajes pueden tratar apaciguar al corcel y evitar así un posible accidente. Esto puede hacerse de dos maneras diferentes: susurrándole y haciendo que se tranquilice o sujetándolo por la fuerza hasta que se agote. Los exploradores son buenos calmando animales asustados o enfurecidos. Si un explorador pasa al menos un turno tratando de tranquilizar al animal, este se calmará con un 1-4 en 1d6.

Un paladín puede hacerlo con 1-3 en 1d6. Un elfo también puede intentarlo, ya que los elfos tienen buena mano con los animales. Sin embargo sus posibilidades serán sólo de 1-2 en 1d6. Cualquier otro personaje tendrá sólo 1 en 1d6 de calmarlo de este modo.

Para sujetar al caballo por la fuerza, los personajes deberán hacerse con las riendas. Para ello, el personaje deberá tener éxito en una tirada de característica (Destreza). Después deberá sujetar al caballo por la fuerza; para ello deberá superar

una tirada de característica (Fuerza). Si varios personajes ayudan, usa la Fuerza de aquél que tenga la mejor Puntuación y añade la bonificación de todos los participantes. Por ejemplo: Rath el guerrero (Fue 16) trata de calmar al caballo. Le ayudan Florian el Elfo (Fue 13) y Liam el Ladrón (Fue 10). Para resolver la acción, Rath deberá hacer una tirada de característica (Fuerza) y sacar con 1d20 menos de 19 (16 por su puntuación de Fuerza, +2 por su Bonificación de Fuerza y +1 por la Bonificación de Fuerza de Florian; Liam, debido a su escasa fuerza, no ayuda demasiado...).

Otro sistema es subiendo a la grupa del caballo y haciéndose con las riendas. Para ello, los AJs podrán hacer una tirada de característica (Destreza): de sacarla, subirán a la grupa del caballo. Para calmarlo, necesitará tener éxito en otras tres tiradas de característica (Destreza). Cada vez que el AJ falle, el caballo tratará de tirarlo; el personaje deberá realizar un Tiro de Salvación (Aliento de Dragón) o caer del caballo, para recibir 1d4 puntos de daño por la caída. Si consigue las tres tiradas con éxito, logrará apaciguar al animal con normalidad.

ESCENA 11. LA CARAVANA DE LA MUERTE

Los caballos avanzan a galope tendido por la carretera, salpicando barro en todas direcciones. Al llegar al desvío hacia Castamir, los jinetes pican espuelas y enfilan el sendero entre los árboles. El bosque se espesa y el sendero apenas tiene un par de metros de ancho. De pronto se escucha el ruido amortiguado de cascos y un extraño traqueteo. Tras un recodo del camino, surge de pronto un enorme carro de cuatro ruedas tirado por un par de caballos. El carro está cargado hasta arriba de gente, mujeres y niños que gritan aterrados. La carreta crepita y parece estar a punto de desmoronarse. Otras tres carretas iguales surgen detrás de la primera. Y de pronto, de entre la niebla, junto al camino, se ven brillar los ojos llameantes de los lobos. Y sobre ellos, gritando y aullando como bestias, pequeños duendes de piel verdosa y miembros retorcidos. Sus ojos rojos enmarcan rostros de narices ganchudas y bocas desproporcionadas llenas de dientes afilados y amarillentos. Sus manos nudosas empuñan arcos y pequeñas espadas. Sus aullidos obscenos se entremezclan con los de los lobos en un feroz cántico de guerra. Las flechas silban, los lobos se colocan junto a la última carreta mientras sus ocupantes luchan desesperadamente por evitar que los goblins suban a bordo.

—¡Corred en paralelo! —grita el capitán. La caballería da la vuelta para evitar ser arrollada por la caravana.

Explica a tus jugadores que la caravana viene por el camino, a gran velocidad y que decenas de trasgos cabalgando en lobos les pisán los talones y caerán sobre ellos si aminoran el paso. Si ellos continúan de frente se cruzarán con la caravana y si se interponen, serán arrollados.

Si los personajes no hacen caso y se interponen o cruzan en el camino, serán arrollados y deberán hacer un Tiro de Salvación contra Aliento de Dragón o sufrir 2d3 puntos de daño (si superan el TS, sólo recibirán medio daño, 1d3). Además serán derribados de sus monturas y quedarán rezagados. Si los personajes dan la vuelta a los caballos, las carretas les rebasarán y comenzará la persecución con los trasgos, intentando detener las carretas, y los personajes y los guardias luchando contra ellos para evitarlo.

No te preocupes por el número total de trasgos: seguirán apareciendo más y más hasta que acabe la escena de cualquiera de las maneras descritas más adelante. Ten en cuenta que los personajes no tendrán que luchar con todos. Los guardias que

les acompañan (entre cuatro y seis depende de lo grande que sea el grupo de personajes) se encargarán de una parte. No hace falta que hagas tiradas por los guardias o los trasgos que no están “en primera fila”, tan sólo preocúpate de los que estén en cada momento luchando con los personajes. Puedes describir que alrededor de los personajes se libra una batalla y los soldados luchan dando espadazos a diestra y siniestra mientras los trasgos tratan de hacerse con el control de las carretas y de descabalgarlos.

GOBLINS DE DIENTE DE LOBO

CA: 6 (5 mientras estén cabalgando los lobos) [13]
Dado de Golpe: 1-1
Atacar a CA0: 19
PG: 5 (cada uno)
Movimiento: 9 metros
Ataque: Arco Corto / Lanza Pequeña (BA 0)
Daño: Arco Corto (1d6) / Lanza Pequeña (1d6)
Salvación: G1
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 10 (cada uno)

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

LOBOS

CA: 7 [12]
Dado de Golpe: 2+2
Atacar a CA0: 17
PG: 13 (cada uno)
Movimiento: 15 metros
Ataque: Mordisco y zarpa (BA +1)
Daño: 1d6 mordiscos, 1d4 zarpazo
Salvación: G1
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor P.X.: 30 (cada uno)

La estrategia de los trasgos es simple. Tienen ventaja numérica y van a aprovecharla. Sin embargo, estos trasgos se comportan como una unidad y saben luchar juntos. Un primer grupo de trasgos colocarán sus lobos rodeando las carretas o a los personajes y dispararán sus arcos. Después de la descarga, se retirarán para que avancen a su posición los luchadores en cuerpo a cuerpo. Las flechas de los trasgos están envenenadas con una pasta de setas alucinógenas. Cualquier AJ que reciba un flechazo deberá hacer una Tirada de Salvación contra Veneno con un +3 (el veneno no es especialmente virulento). De fallarla, el personaje comenzará a tener alucinaciones, ver doble y marearse, penalizando en -5 todas sus acciones durante 2d10 turnos.

Los trasgos de esta escena son una unidad de élite de Diente de Lobo y su moral será de 10. Si tras los primeros cinco asaltos, los personajes parecen controlar la situación (véase, rechazando el ataque principal y evitando durante cuatro asaltos consecutivos que ningún trasgo suba a las carretas), los trasgos deberán realizar tiradas de moral: una por cada asalto infructuoso, aplicando un penalizador acumulativo de -1 por cada asalto después del primero.

El combate debería ser caótico, no permitas a los jugadores parar la acción para planear una estrategia. Si quieres que la escena sea trepidante, haz que te digan qué hacen sus personajes rápidamente; si dudan, perderán el turno cabalgando.



La escena puede acabar cuando hayan eliminado al menos a cuatro trasgos por cada personaje en el grupo (doce trasgos para un grupo de tres personajes, dieciséis para un grupo de cuatro, etcétera), cuando los trasgos se retiren por haber fallado una tirada de moral o tras doce asaltos de combate. Tras ese tiempo, la caravana saldrá al camino principal y será visible la ciudad. En ese momento los trasgos darán media vuelta y huirán, ya que no quieren enfrentarse a la caballería en campo abierto ni atraer a más jinetes de la ciudad.

Consejo: para contar ese tiempo, usa un d12 que puedes poner tras tu pantalla e ir cambiando al final de cada asalto. O puedes dejarlo a la vista y ver la reacción de tus jugadores cada vez que lo cambias...

Estamos al comienzo de la partida, así que no es conveniente machacar a los personajes. Si las cosas se ponen muy feas (que prácticamente todos ellos hayan caído o estén gravemente heridos), los trasgos conseguirán hacerse con una de las carretas y cesarán la persecución. Es el precio de la derrota. Si eso sucede puedes leer algo así:

De pronto, una de las carretas gira bruscamente hacia la izquierda. El viraje es tan brusco que una de las ruedas se parte y el carreton vuelca, lanzando por los aires a sus ocupantes y sus pertenencias. Decenas de trasgos surgen de entre los árboles y se abalanzan sobre su botín. El capitán, sangrando abundantemente por una brecha en la cabeza, sujet a vuestras riendas.

—No podemos hacer nada por ellos... Maldita sea, tratemos de poner a salvo al resto.

Escucháis los gritos de pánico apagarse en la lejanía y ser reemplazados por los aullidos de triunfo de los trasgos. Los soldados aprietan los dientes y uno de los más jóvenes contiene las lágrimas y acelera el paso. En las carretas se desatan los gemidos y los llantos.

Recalca a los personajes que regresar a por los refugiados es un suicidio, que hay decenas de trasgos rodeando la carreta. Si alguno de ellos aún así decide regresar, pues deja que su muerte sea heroica y trae otra hoja de personaje. Muchos jugadores creen que el narrador no va a matar a sus personajes al principio de la partida y que pueden salir victoriosos de

cualquier situación por ese motivo. Este no es el caso. Esta acción es un suicidio, adviérteselo a los jugadores. Si aún así persisten, puedes describir cómo luchan heroicamente antes de fallecer entre las hordas de trasgos. No hagas tiradas.

Con los trasgos en fuga o derrotados, las carretas aminorarán el paso y los personajes podrán examinarlas. Entre las tres carretas habrá unas 15 personas con todas sus posesiones; la mayor parte de ellos parecen enfermos, con el rostro macilento y profundas ojeras. Algunos se abrazarán a los personajes llorando para darles las gracias. Los guardias conducirán las carretas hacia la ciudad por la carretera, de nuevo hacia el portón este. Los mercaderes han terminado de despejar la entrada, pero está llena de curiosos y algunos clérigos de un templo cercano han aparecido para sanar al niño que llegó antes. Si los personajes quieren perseguir a los trasgos, pueden salir directamente tras ellos, aunque los trasgos les llevarán algo de ventaja y empieza a caer la noche. Si aún así salen tras ellos, pasa directamente a la escena 4.

LA PERSECUCIÓN EN DOCE ASALTOS

A continuación tienes un esquema de los eventos que ocurrirán durante la persecución de caballos para que te sea mucho más fácil controlar qué ocurre en cada momento.

1. El carro adelanta al grupo de jinetes en el que se encuentran los AJs; comienza la persecución. Los trasgos se reagrupan.

La caravana pasa frente a vosotros sin detenerse. Vuestros ojos se cruzan con los de los refugiados, donde una pequeña llama de esperanza se enciende al veros.

2. Primera andanada de flechas; cada defensor sufre 1d3-1 ataques de proyectil.

Los trasgos avanzan hasta que un pequeño grupo os rodea, situados en el margen del camino, entre los árboles. Cargan sus arcos y se preparan para disparar.

3. Retirada de los arqueros; el grupo de trasgos se separa para tratar de atraer a los AJs.

La primera oleada de trasgos se retira entre los árboles. El trasgo más grande del grupo vira de pronto a la derecha haciendo señas a los trasgos cercanos. Parte del grupo perseguidor azuza los lobos en esa dirección saliendo del camino por vuestra derecha y acelerando el ritmo. Parece que quieren adelantar a la caravana para bloquearos el paso más adelante

Una tirada de característica (Inteligencia) con un -5 permitirá a un jugador sagaz percibir que se trata de una artimaña. Se trata de una maniobra de distracción para alejar a los personajes de las carretas; si no consiguen su objetivo, volverán al cabo de tres asaltos. Si todos los personajes salen detrás del grupo que se separa, el capitán gritará:

—¡Permaneced juntos! ¡Proteged las carretas!

Si aún así los personajes los siguen, estos trasgos tratarán de evitar el cuerpo a cuerpo y huir, dejando a los personajes lejos de la caravana. Permite a los personajes repetir la tirada de característica (Inteligencia) con un -5 en cada asalto que pasen persiguiendo al señuelo para darse cuenta que todo es una trampa para alejarlos del ataque principal.

Es muy posible que alguno de los personajes quiera seguirles para averiguar dónde está el campamento trasgo. Si los AJs se empeñan en perseguir a este grupo les llevarán bosque adentro

donde los caballos no pueden seguirlos. Los trasgos son eficientes y si los personajes rastrean, perderán sus huellas en un curso de agua cercano. No importa lo que tiren, no hay rastro.

La vegetación cada vez es más frondosa y el caballo no puede seguir al galope debido a la cantidad de ramas. La lluvia dificulta la visibilidad y de pronto te das cuenta de que los trasgos han desaparecido, haciéndose invisibles en el bosque.

Si permanecen en las carretas y este primer asalto es rechazado, los trasgos tratarán de abordar las carretas y hacerse con las riendas.

4. Primer ataque cuerpo a cuerpo; a partir de este asalto los trasgos tratarán de subir a las carretas. En este asalto los trasgos se lanzan sobre la última carreta.

Un grupo de jinetes goblin acelera hasta ponerse en paralelo a la última carreta. Se disponen para tratar de abordarla.

1d3 trasgos tratarán de subir a bordo. Si no se les detiene, llegarán hasta las riendas en otros 1d3+1 asaltos y detendrán la carreta. Una carreta parada está perdida: del bosque aparecerán decenas de trasgos que se harán con ella y con sus ocupantes en 1d3 asaltos. Si un personaje está cerca, como acción heroica puedes permitirle tratar de poner una carreta detenida en marcha. Si consigue una tirada de característica (Sabiduría), conseguirá poner en marcha de nuevo a los caballos y reanudar la persecución.

5. Segundo ataque cuerpo a cuerpo; los trasgos se lanzan sobre la tercera (y penúltima) carreta.

Una nueva oleada surge aullando del bosque y se arroja sobre vosotros con furia, intentando superar vuestras defensas.

Igual que en el asalto anterior, 1d3 trasgos saltarán sobre ellos; sigue las mismas directrices.

6. Un pequeño tronco en el camino hará que las carretas den un gran salto.

Un pequeño tronco ha caído en el camino. La primera carreta lo supera con un pequeño brinco que hace saltar a todos los pasajeros del interior.

Los AJs o goblins que se encuentren a bordo de una carreta deben superar un tiro de característica (Destreza) —los goblins tirarán como si su Destreza fuese 11—, o caer y sufrir 1d3 de daño. Los caballos y lobos pueden superar el obstáculo sin problemas.

7. Lucha por conseguir las dos últimas carretas; los goblins reanudan sus esfuerzos volviendo a intentar encaramarse a las carretas más rezagadas.

Implacables, de la profundidad del bosque surgen nuevas oleadas de goblins que atacan las carretas mientras gritan obscenidades.

Esta vez habrá 1d4 trasgos tratando de encaramarse a las carretas tres y cuatro.

8. Una flecha golpea a uno de los soldados de la guardia en el pecho y lo deja inconsciente.

Un disparo certero de uno de los trasgos impacta en el pecho de uno de los soldados que os acompañan. El joven parece perder el conocimiento... ¡Si alguien no lo ayuda, caerá del caballo!

Si un AJ no acude a su rescate acabará cayendo del caballo y siendo pisoteado por las carretas. Un AJ puede ponerse a su lado y coger sus riendas (lo que le costaría tener una mano ocupada el resto de la pelea) o puede tratar de pasar al herido a su caballo sacando una tirada de característica (Fuerza). Si la falla perderá el asalto sin conseguir mover al herido. Si saca un 20, el herido se caerá y será pisoteado por el resto de perseguidores.

9. Uno de los conductores recibe una flecha en el hombro y pierde las riendas.

Los trasgos siguen disparando sus arcos desde los márgenes del bosque. Con un silbido, una de las flechas se clava en el hombro del conductor de la carreta. El hombre lanza un grito de dolor y pierde las riendas.

—*Ayuda!* —grita desesperado, mientras aprieta los dientes.

Un AJ puede saltar sobre el tiro y alcanzarlas o la carreta volcará en el asalto 12. Para saltar sobre el tiro deberá superar una tirada de característica (Destreza). Si falla, quedará colgado de las riendas de la carreta (ver la sección “Arrastrado”). Una vez sobre el tiro, en el siguiente asalto podrá coger las riendas y dárselas al conductor, que sigue consciente.

10. Los trasgos comienzan a atacar la segunda carreta.

Decenas de goblins surgen una vez más de la espesura y se lanzan sobre las tres últimas carretas con ánimos redoblados.

Esta vez atacarán la segunda, tercera y cuarta carreta. Se lanzarán sobre ellas 1d4 trasgos.

11. Los trasgos tratan de alcanzar la primera carreta.

Los trasgos parecen enfervorecidos, furiosos, y se lanzan con gritos rabiosos contra todas las carretas en un desesperado intento.

Los trasgos salen de todas partes y tratarán de asaltar todas las carretas; 1d4 trasgos en cada una.

12. Último asalto, se vislumbra la salida del camino y la mayor parte de los trasgos desiste de la persecución.

A lo lejos, el camino se abre cuando sale del bosque directamente a la carretera principal. Uno de los trasgos hace sonar un cuerno y los lobos se retiran; los trasgos que quedan saltan de las carretas y tratan de alcanzar el bosque. Su retirada la cubre un grupo de arqueros que os disparan mientras se alejan.

Los trasgos concentran su fuego en los AJs para cubrir la huida del resto; cada defensor recibe 1d3-1 ataques.

Es posible que tus AJs quieran perseguirlos o capturar a alguno de ellos vivo. La primera idea, perseguirlos, debería sonarles a auténtica locura. A fin de cuentas, perseguir a un ejército de trasgos en su propio terreno es algo absolutamente temerario.

—*Aún hay que proteger a esta gente, no abandonéis la caravana!*

Si los personajes se empeñan en perseguirlos, tienes varias opciones. Las dos más recurrentes serían: perderlos en el bosque o que sufran una emboscada de 2d10+10 trasgos que atacarán sin piedad y posiblemente acaben con ellos.

Tus jugadores pueden querer también capturar algún trasgo vivo. Debido a la especial dinámica de la persecución es algo complicado, pero si alguno se las apaña para hacerlo tendrá que ser muy convincente para sacarles algo de información. El capitán no les permitirá torturarlo, así que tendrán que convencerlos o hacerlo de otra manera. Si lo consiguen podrán obtener la siguiente información.

- Su jefe de guerra es un terrible hobgoblin al que llaman Diente de Lobo, pero que éste responde ante un elfo al que se refiere como “Eminencia”.
- Antes iban por libre, pero desde que apareció el elfo han adoptado los escudos y emblemas que él les ha dado. Desde entonces, la disciplina es férrea y a menudo los golpean con el látigo si no obedecen.
- El campamento se mueve tras cada ataque, así que los trasgos ya habrán desaparecido.
- Los prisioneros están con vida, porque su “Eminencia” los necesita para algo. No saben qué, sólo reciben órdenes concisas.

No saben nada más y no van a decir nada más; tienen demasiado miedo para hacerlo.

A GALOPE TENDIDO

Los personajes no necesitarán hacer tiradas para cabalgar, a menos que intenten alguna maniobra extraña con sus caballos, como arrollar un lobo o saltar sobre la carreta en marcha. Pueden luchar desde sus monturas y obtendrán un +1 a su tirada de ataque (por posición superior), siempre que no usen armas cortas (como dagas o cuchillos). También tienen una bonificación de -1 a la CA. Recuerda que los ataques de proyectil desde una montura tienen una penalización de -2 y que los conjuros tienen un 20% de probabilidades de fallo. Mientras el personaje esté a bordo de una de las carretas, recuerda que tiene una penalización de -1 a los ataques de proyectil y un 10% de probabilidad de fallo de conjuros por el traqueteo. Aparte, un proyectil perdido o un golpe extraviado puede dar a un inocente; eso queda a criterio del narrador, pero conviene que haya tensión.

Tus jugadores pueden decidir atacar a los jinetes trasgos o a las monturas. Y recuerda que los lobos pueden tratar de morder al caballo de los personajes. Si los personajes o los trasgos reciben un golpe, deberán hacer una tirada de Salvación contra Muerte o caerán de la montura (y recibirán 1d3 puntos de daño más en la caída, ten en cuenta que el suelo está emparrado por la lluvia y eso amortiguará un poco el golpe).

Si un personaje cae, otro puede recogerle en un par de asaltos y regresar a la pelea. Si había carretas por detrás, puede tratar de encaramarse a alguna haciendo una tirada de característica (Destreza); si falla no conseguirá subir y habrá perdido su asalto. Recuerda que un personaje a pie otorga bonificaciones a los trasgos que ataquen desde sus monturas. Aunque también puede ser una buena idea para que sea rodeado por algunos jinetes de lobo rezagados. Si eliges esto último el personaje se encontrará con 1d3 jinetes de lobo que le cerrarán el paso para que no vuelva a la persecución y tratarán de abatirlo en cuerpo a cuerpo.

Si los personajes quieren arrollar a los lobos con el caballo, necesitarán realizar una tirada de característica (Destreza) con una penalización de -4 a su puntuación (por la velocidad de los lobos) para conducir correctamente su montura. Si arrollan a un lobo con el caballo, el lobo quedará malherido y el jinete caerá por el suelo, quedando fuera de combate. No hará falta realizar tiradas de daño.

Si quieren saltar a alguna de las carretas para luchar desde ella, deberán hacer una tirada de característica (Destreza). Si superan la tirada, podrán subir de un salto a la carreta; si fallan, caerán del caballo y se harán 1d3 puntos de daño. Los personajes pueden ser derribados de la carreta del mismo modo que del caballo. Pero en este caso tienen una bonificación de +4 a la Tirada de Salvación.

Los personajes pueden desechar poner una cuerda al paso de los trasgos, ya sea entre sus caballos o entre los árboles. Si lo hacen, derribarán a 1d6+1 trasgos de golpe. Un conjuro de Telaraña, o de Sueño sobre los lobos tendrá un efecto parecido.

También pueden arrojar cosas sobre los trasgos desde las carretas, muebles u otros enseres. Para hacerlo deberá realizar una tirada de característica (Destreza). De sacarlo, 1d2 trasgos deberán hacer un Tiro de Salvación contra Aliento de Dragón o ser derribados por los objetos y quedar fuera de combate.

ARRASTRADO

El primer personaje que caiga de su montura o de una carreta, quedará enganchado de un estribo o de un cabo que cuelga de la carreta. El personaje comenzará a ser arrastrado por la pierna y cada asalto recibirá un punto de daño. Puede cortar el estribo o la cuerda haciendo con éxito una tirada de ataque contra una CA de 8. O puede tratar de “trepar” por la cuerda o estribo y volver a la pelea. Para eso necesitará tres tiradas exitosas de característica (Fuerza). Si en un asalto falla una tirada, no pasa nada, simplemente no consigue avanzar en ese asalto; si sacase un 1 directo, entonces se soltaría y tendría que volver a empezar.

ESCENA 111. DE REGRESO A MARVALAR

Los personajes regresan con los supervivientes de la caravana hasta Marvalar.

Atravesáis las puertas, seguidos muy de cerca por las carretas, y os detenéis en la pequeña plaza junto a la barbacana de la entrada. La multitud de curiosos congregados estalla en aclamaciones y vítores. Muchos se lanzan a ayudar a los heridos y ayudan a bajar de los carros a los integrantes de la caravana, conduciéndolos a una casona cercana. El capitán desmonta de un salto y entrega las riendas del caballo a un joven soldado. Os hace una señal para que lo sigáis.

—Venid conmigo —dice con un gruñido.

El capitán os guía al interior de una de las torres de la barbacana de la puerta este. El interior es tan austero como el exterior. Las paredes de piedra apenas están vestidas con tapices algo raídos y un escudo de armas antiguo sobre la chimenea, donde un mortecino fuego ilumina tenuemente la estancia. En el suelo hay una vieja alfombra con una escena de cacería y, sobre ella, una enorme mesa redonda rodeada de sillas curules. Completa el mobiliario un arcón enorme cerrado con un cerrojo de hierro. Dos jóvenes reclutas surgen de una puerta reforzada al fondo de la sala, que da al interior de la muralla, donde tiene sus aposentos el cuerpo de guardia. Portan mantas y las distribuyen entre vosotros.

—Searas y quitaos esas armaduras... Recluta, haz venir al cirujano. —Se sienta, taponando la herida de su cabeza con un pañuelo. El recluta sale a la carrera dejándolo a solas con el capitán. La puerta principal se abre de nuevo y entra uno de los refugiados. Se trata de un hombre de mediana edad con el pelo negro (ahora empapado) y la tupida

barba salpicados de canas. Lo reconocéis como el conductor de una de las carretas que acabáis de rescatar.

—Capitán, tengo que hablaros, es urgente.

—*¿Sí?* —dice con voz grave. El capitán mira al hombre de arriba a abajo y le hace una señal para que se siente.

—Soy Falkgard Kaveath, burgomaestre de Castamir.

El capitán da un respingo; el hombre que se halla ante vosotros, sucio, empapado y con aspecto enfermo es uno de los nobles de confianza de la reina.

—Lo primero, quería daros las gracias por acudir al rescate. Habéis luchado con valor y es algo que haré llegar a Su Majestad. —Carraspea—. Esta caravana son los pocos refugiados de Castamir que he logrado convencer para abandonar la ciudad y acudir a pedir vuestro auxilio...

Los personajes pueden ahora intervenir en la conversación y preguntar a Falkgard qué es lo que está ocurriendo. Dependiendo de las preguntas que hagan les dará más o menos información.

—Todo empezó hace unas semanas... Primero fueron los ataques de trasgos. El Bosque Real había sido siempre un lugar relativamente tranquilo, pero de pronto los ataques se sucedieron. No eran cosa del azar. Los trasgos que hemos visto en el camino... ¡Por los dioses! Se comportaban como una unidad del ejército. No son una banda de salteadores... Comenzaron a atacar las granjas al anochecer y a llevarse gente.

Si le preguntan acerca de la gente que se han llevado:

—Han desaparecido casi dos docenas de personas... que se haya denunciado. No sabemos la cifra real. La mayoría son pequeños granjeros o comerciantes... Pensábamos que los trasgos pedirían rescate, pero ahora no lo tengo tan claro. Temo que los estén sacrificando a sus odiosas deidades o incluso que los estén... devorando. Ya no se qué pensar...

Si preguntan acerca de los trasgos les contará lo siguiente:

—Esos trasgos son disciplinados. Nunca los había visto luchar así, alguien tiene que estar dándoles las órdenes, alguien poderoso, si no... los trasgos se dispersarían. La gente dice que han visto a uno con un estandarte... ¿Podéis imaginarlo? Osan incluso llevar estandartes de guerra. Un ojo atravesado por una daga, macabro...

Si le preguntan si han tratado de buscar a los trasgos responderá:

—Los batidores están desconcertados. Los trasgos mueven su campamento y no somos capaces de encontrarlos.

Si preguntan acerca de por qué han abandonado el pueblo o acerca de su aspecto enfermo:

—Los trasgos no son la causa de todas nuestras desgracias. Hace un par de semanas desapareció la pesca y el ganado comenzó a enfermar y morir. Y luego... La maldición... La gente empezó a sufrir ataques, locura, ceguera... fiebres y finalmente... en menos de una semana morían por docenas.

Si preguntan por el resto de los habitantes de Castamir:

—El resto del pueblo o ha muerto o ha seguido a Bigar a Rocagrís. Creen que ese loco va a salvarlos... yo no sé cómo. De alguna manera

los clérigos de Rocagrís no han sido afectados. Bigar dice que es porque son puros a los ojos del Hacedor...

Si le preguntan por Bigar:

—Ése clérigo. Ése... Bigar, el prior de Rocagrís, ha convencido a la gente del pueblo de que hemos sido presa de una maldición... Un castigo divino porque sus gobernantes los han alejado del camino verdadero. Es un loco sediento de poder, pero la gente le escucha.

Si preguntan por Rocagrís:

—Es un monasterio de retiro que se encuentra en el Bosque Real. Abora parece una fortaleza. Son clérigos de la religión de ‘El Hacedor’, un culto monoteísta que enfatiza el trabajo duro, la agricultura y las artes. Sus clérigos son bastante militantes, ya que protegen la civilización como culminación de esos valores.

Si preguntan por el resto de clérigos de Rocagrís:

—Parecen subyugados de alguna manera por el poder del Prior. Pero hay una clériga en Rocagrís, la hermana Nalha. Ella está en contra de las prácticas de Bigar; nos escoltó una parte del trayecto, pero nos separamos. Creo que ella es de confianza.

Si preguntan por el niño que montaba el caballo:

—Se llama Jadek, es el hijo de uno de mis administradores y amigos, Fendor. Él conducía la última carreta. Cuando nos vimos rodeados su padre le dio el mejor caballo y lo mandó a buscar ayuda a la ciudad. ¿Llegó a salvo?

Si los personajes perdieron la última carreta ahora el peso de ese fracaso debería golpearles. El capitán maldecirá entre dientes.

Una vez los AJs hayan saciado su curiosidad Falkgard hará una pausa. Y se dirigirá a ellos con tono serio.

—Es necesario esclarecer lo que está ocurriendo. No se me escapa que los trasgos y la supuesta maldición pueden estar conectados, pero no acierto a comprender cómo. Hablaré con la reina en cuanto sea posible para solicitar más patrullas en el Bosque Real. Pero por desgracia, la burocracia y ese tipo de movilizaciones requieren mucho tiempo. Os habéis comportado con mucha valentía. ¿Querríais ayudar al pueblo de Castamir y averiguar qué está ocurriendo?

Si los personajes acceden de buena gana, Falkgard les recomendará con quinientas monedas de oro por cabeza (cien por adelantado que les dará inmediatamente). Si los personajes le solicitan una recompensa como condición para ayudar les hará la misma oferta (quinientas mo, cien por adelantado). Una tirada de característica (Carisma) para negociar puede hacer subir esto hasta las seiscientas cincuenta mo (ciento cincuenta de ellas por adelantado). Si aún así rechazan su oferta... pueden aún ir por su cuenta o dedicarse a otra cosa. En este último caso tendrás que improvisar.

Si los personajes están dispuestos a ayudar, el capitán les proporcionará un tarro con un ungüento blanquecino y con olor a ajo. Se trata de Balsamo de Cuimbrás, aplicado sobre una herida sana 1d4 puntos de golpe. Hay suficiente para cinco curas.

Si los personajes solicitan curación, en unos momentos aparecerá el cirujano, que limpiará y vendará sus heridas haciéndoles recuperar 1d2 puntos de golpe a cada uno. Una tirada de característica (Carisma) exitosa, puede convencer a Falkgard y al capitán de la necesidad de llamar a los clérigos para

que curen a los personajes. Si tienen éxito aparecerán algunos clérigos de Velex (que saben bastante de heridas de guerra) y lanzarán un conjuro de Curar Heridas Ligeras sobre cada personaje herido. Reservan el resto de sus conjuros para los heridos en la caravana, así que no podrán hacer más por ellos.

Si los personajes quieren descansar y partir al amanecer, el capitán les proporcionará alojamiento gratuito en la barbacana del portón este, en los barracones de los soldados. Se trata de literas en un cuarto compartido, pero son gratis y la cena está caliente. Si los personajes rechazan la oferta pueden buscar su propio alojamiento en Marvalar. Usa los precios del manual de Aventuras en la Marca del Este como referencia (acuérdate que los personajes pueden tener bonificaciones o penalizaciones dependiendo de cómo actuaron en el pasado).

En este momento es ideal para hacer una pequeña pausa y que tus jugadores gasten sus monedas y se rearmen. Lo mejor es que les des algo de experiencia antes de continuar y hagas los ajustes correspondientes en las hojas de personaje. Los personajes que hayan llegado hasta aquí recibirán algunas recompensas extra a sus puntos de experiencia:

- Por cada carreta de “La caravana de la muerte” salvada, cada personaje recibirá 150 px
- Si consiguieron retirar el carro de la puerta (a cada participante), 100 px
- Si algún personaje salvó a la niña de ser arrollada, 100 px
- Si consiguieron apaciguar el caballo (cada participante), 50 px
- Añade los PX por el adelanto de monedas de oro de Falkgard (si lo han aceptado)

El Culto del Hacedor

El Hacedor es un culto que venera a una deidad, personificación del trabajo duro, el esfuerzo, la creación y la vida. Sus atribuciones también incluyen la defensa de la civilización como culminación de la creación humana, la defensa de la familia y los lazos familiares, la veneración a los antepasados, artesanos e inventores. Siempre se le representa de forma masculina, aunque tiene varias facetas que se estudian en su libro sagrado, los Manuscritos Odaicos, escritos por el profeta Odamar, hace casi mil años. Las facetas de El Hacedor, son:

- El Padre, creador de vida, protector de la familia, trabajador y guerrero. Joven, fuerte, lleva espada y una hoz. De aspecto viril.
- El Herrero, trabajador incansable, capaz de crear un arado o una espada. Adulto, fuerte, con un martillo y un mandil.
- El Agricultor, que siembra (da vida), riega (cuida a su prole) y siega (da muerte). Con una guadaña, maduro, casi llegando a viejo.

El Hacedor puede manifestarse de todas estas formas. Dependiendo de la región, algunas veces se venera más un aspecto que otro. En Robleda se venera más el aspecto de El Agricultor, mientras que en Marvalar tiene preeminencia El Herrero.

Su jerarquía tiene en el escalafón más bajo a los novicios, que son los hermanos que aún no han jurado sus votos en el rito de la Cosecha. Tras ellos están los monjes o hermanos, que forman el grueso de la iglesia de El Hacedor. La mayor parte de ellos son humanos comunes no heroicos

(sin clase de personaje). Hay que diferenciar que los hermanos que son personajes de la clase clérigo, y que tienen, por lo tanto, conjuros y poderes concedidos, en la práctica están por encima —en el escalafón— del resto de monjes. Por encima de este rango todos los sacerdotes deben ser personajes de la clase clérigo. Sobre éstos, los priores, jefes de una congregación. Y por encima están los abades, que son los jefes de una región. En la cúpula se encuentran los pontífices (uno por faceta del Padre). Y sobre éstos, está el Patriarca, máximo intérprete de la voluntad del Hacedor. La orden tiene clérigos militantes (Hermanos del Martillo) y Paladines (Caballeros de la Hoz). Las órdenes militares se engloban bajo la faceta de El Padre, como defensor de la civilización, y están jerarquizadas militarmente. Los capitanes de estas órdenes responden ante los priores regionales. El símbolo sagrado de la orden es un martillo de herrero sobre un sol radiante. Los días sagrados son el equinoccio de primavera y el equinoccio de otoño. En estos días se realizan ritos purificadores de los campos. Los clérigos de El Hacedor pueden realizar matrimonios y asistir en funerales. Los muertos vivientes son considerados una abominación antinatural que debe ser erradicada. El alineamiento normal para los miembros de la orden es Legal. Aunque pueden encontrarse clérigos neutrales.

ESCENA IV. ADENTRÁNDOSE EN BOSQUE REAL

Los AJs pueden salir de Marvalar y tomar varios destinos: pueden ir camino de Rocagrís, Castamir o rastrear el campamento de los trasgos. Sea como sea, los personajes tendrán que adentrarse en Bosque Real.

Vuestros pasos os llevan al interior del Bosque Real, un frondoso bosque de pinos, hayas y abetos de un intenso verde. El musgo se aferra a la corteza de los árboles y el aroma a resina inunda vuestras fosas nasales. La frondosa vegetación parece querer engullir el camino.

Bosque Real es un lugar relativamente seguro, pero los hechos recientes han provocado que haya una mayor actividad de criaturas. Cada trayecto que hagan a través del bosque (de Marvalar a Castamir, de Castamir a Rocagrís, etc.) o por cada día que pasen en el bosque rastreando a los Trasgos, el grupo de AJs deberá hacer una tirada con 1d20 en la Tabla de Encuentros en el Bosque Real. Si un encuentro se repite, tira de nuevo (excepto los resultados 1-7 y 8-11 que pueden darse todas las veces que sea necesario, aunque tus jugadores se perderán parte de la diversión).

Aplica los siguientes modificadores a la tirada del dado.

CIRCUNSTANCIA	MODIFICADOR
Los personajes toman precauciones durante su viaje	-1
Los guía un elfo o explorador	-2
Son ruidosos o no toman precauciones	+1
Por cada día en campo abierto a partir del primero	+1 (Acumulativo, hasta un máximo de +5)
No abandonan la carretera	-5

TABLA DE ENCUENTROS EN EL BOSQUE REAL

1D20	ENCUENTROS
1-7	No ocurre nada. Se trata de un viaje tranquilo.
8-11	Animales que huyen
12	El zorro herido
13	Pitón de las rocas
14	La madriguera del viejo oso
15	Oso lechuza
16	La travesura de las hadas
17	Los trasgos desertores
18	El ogro
19+	La dríade enferma

Muchos de los animales del bosque han bebido del lago contaminado por la mina y la propia vegetación empieza a tener niveles preocupantes de plomo. Si los personajes beben agua en el río o arroyos del bosque o comen animales que hayan cazado en el mismo, tendrán que realizar un Tiro de Salvación contra Veneno. De fallar la tirada comenzarán a sentirse mal, con náuseas, visión borrosa y diarrea. Tendrán un -2 a todas sus tiradas por la fiebre. Por cada día que el personaje tome alimentos o agua contaminada, la penalización subirá otro -2. La fiebre irá aumentando y el personaje perdiendo visión y encontrándose peor. Si la penalización alcanza el -10 el personaje morirá. Del mismo modo, la penalización disminuye en -2 por cada día que el personaje no tome alimentos contaminados, siempre que tenga cuidados médicos y esté hidratado de otra forma. Si no, bajará en tan sólo -1 por día.

ENCONTRAR EL CAMPAMENTO DE LOS TRASGOS

El campamento de los trasgos debería ser muy difícil de encontrar para los personajes, aunque rastreen con éxito, sólo encontrarán huellas y restos de campamentos abandonados. La clave para encontrar el campamento es un prisionero que ha llegado a escapado de los trasgos y llegará a Rocagrís cuando estén allí los personajes. Si los personajes insisten en buscar a los trasgos antes de dar cualquier otro paso, puedes permitirles encontrarlo tras unos cuantos encuentros en el bosque.

ANIMALES QUE HUYEN

Los personajes se cruzan con un gran número de animales que huyen hacia el suroeste. Muchos de ellos parecen enfermos.

De pronto un ciervo cruza frente a vosotros y, tras de él, varios más, asustados; algunos tienen mal aspecto, con cahas en el pelo y los ojos extraviados. Tras ellos, varios conejos, un par de zorros y una pareja de tejones. Se alejan a toda velocidad hacia el suroeste.

Los personajes pueden querer rastrear las huellas, pero han pasado tantos animales que vienen de direcciones tan distintas que será difícil. La dirección general de las que parecen venir es del noreste, de la zona del Lago de Castamir y la propia ciudad.

EL ZORRO HERIDO

Los personajes escuchan los quejidos lastimeros de un animal.

Mientras camináis, escucháis unos quejidos lastimeros que vienen de la maleza.

Si lo dejan pasar, escucharán los quejidos un rato más mientras se alejan hasta que se pierdan en la distancia. Si investigan, verán que se trata de un pequeño zorro atrapado en un cepo.

Tras unos matorrales, enganchado a un árbol con una cadena, encontráis un viejo cepo lobero que ha atrapado a un joven zorro. El animal se lame la pata atrapada y se queja lastimeramente.

Si los personajes lo liberan o lo curan, el zorro comenzará a seguirlos. Se encariñará con alguno de los AJs que lo haya liberado y tratará de ir con él a todas partes. Se trata de un animal común y se le puede entrenar con dedicación. No es un gran guerrero y es mucho más pequeño que un perro, pero es muy inteligente y aprenderá órdenes sencillas. Si los personajes lo echan, lo verán seguirlos en la distancia y después entrar en su campamento y echarse cerca de donde estén.

También pueden coger el cepo, que les puede servir más adelante. Si se activa hace 1d6+1 puntos de daño y apresa a la víctima. Para liberarse hace falta sacar una tirada de característica (Fuerza) con una penalización de -3 (debido a la resistencia de la trampa) o manipular la trampa durante 3 asaltos para quitar el seguro y abrirla. El cepo tiene una cadena y una piqueta de hierro que puede clavarse para evitar que la víctima huya. El conjunto pesa cinco kilos.

Si tratan de alimentar al zorro con carne de animales del bosque rechazará la comida tras olfatearla; del mismo modo, rechazará el agua del río. Si puede, beberá de los charcos que ha dejado la lluvia. Los personajes podrán advertir que este comportamiento no es normal.

ZORRO

CA: 7 [12]

Atacar a Armadura 0: 20

Dados de Golpe: ½ +1

Puntos de Golpe: 5 (1 cuando los AJs lo encuentran herido)

Movimiento: 30

Ataque: Morder (BA 0)

Daño: 1d4

Tiro de Salvación: G1

Moral: 8 (aunque una vez se encariña con un AJ, no huirá de su lado, se quedará lloriqueando junto a él si falla un tiro de moral).

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 9

PITÓN DE LAS ROCAS

Los personajes, sin querer, tropiezan con una pitón de las rocas. Están en su territorio, y la serpiente atacará a la primera oportunidad.

Mientras caminas, tropiezas sin querer con un tronco en el suelo. Te das cuenta de el tronco parece moverse bajo tus pies. En ese momento te percatas de que no es un tronco, sino que se trata de una gigantesca serpiente. El animal se enrosca sobre si mismo enseñando su lengua víperina y siseando. Se dispone a atacar.

PITÓN DE LAS ROCAS

CA: 6 [13]

Atacar a Armadura 0: 14

Dados de Golpe: 5

Movimiento: 30

Ataque: 1 mordisco / 1 constreñir (BA +2)

Daño: 1d4 / 2d4

Tiro de Salvación: G3

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 300

La serpiente mide casi diez metros; su táctica consistirá en tratar de aprisionar a un personaje con su ataque de constreñir. Si lo consigue en el siguiente asalto, puede morder automáticamente al personaje constreñido a menos que el personaje se libere, con una tirada de característica (Fuerza) con una penalización de -4 (debido a la fuerza de la serpiente). También puede ser liberado por sus compañeros si sacan una tirada similar. La serpiente sólo puede atacar de este modo a un personaje a la vez. Si quiere constreñir a otro tendrá que soltar al primero.

Si buscan por la zona encontrarán su comedero, donde regurgita los despojos de sus víctimas. Un vistazo rápido permitirá reconocer los restos de un par de trasgos no muy afortunados. También están los restos de un viejo caballero. Su armadura, a pesar del tiempo sigue brillante. Se trata de una cota de malla +1. El resto del equipo es inservible.

LA MADRIGUERA DEL VIEJO OSO

Los personajes caminan por una zona con abundante vegetación. Una tirada de característica (Sabiduría) hará que los personajes vean profundas marcas de garras en los árboles.

Te percatas de las profundas marcas que hay en los árboles a tu alrededor, señal inequívoca de que estáis en los dominios de un oso macho bastante territorial.

De hecho, el oso los ha olido y se dispone a atacar a los intrusos. Si han sacado la tirada de Sabiduría y saben que el oso anda cerca, tendrán un par de asaltos para prepararse o dar media vuelta. Si se quedan ocurrirá lo siguiente.

Escucháis un rugido terrible antes de ver una enorme mole de pelo castaño salir de entre los arbustos. Trata de alzarse sobre sus cuartos traseros sin éxito, su mirada parece extraviada y babea de forma incontrolada. Tras un segundo de duda se lanza sobre vosotros.

Se trata de un oso pardo bastante territorial. El oso está enfermo, ya que ha bebido y comido carne de animales contaminados. Realiza todos los ataques con un -2. Durante la pelea, describe como el animal parece no enfocar muy bien a los personajes. Huirá si recibe al menos veinte puntos de daño, pero no antes; la enfermedad lo hace particularmente agresivo. También pueden arrojarle raciones o comida, el oso se entretendrá con la comida y ellos podrán huir.

Oso Pardo

CA: 8 [11]

Atacar a Armadura 0: 15

Dados de Golpe: 5

PG: 30

Movimiento: 12

Ataque: 2 zarpas / 1 Mordisco (BA +2)

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8

Tiro de Salvación: G2

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 300

Tesoro: Si los personajes hacen huir al oso o lo derrotan, pueden descubrir su madriguera a algunos metros de donde han luchado. En ella encontrarán bastante basura, restos de animales y el cadáver de un aventurero (ya convertido en esqueleto). En él hallarán un anillo de oro engastado con un diamante (valor 500 mo), dos pociones en el cinto de aspecto azulado y con olor a canela (pociones de Lentificar Veneno) y un brazalete de oro blanco con filigranas (valor 400 mo).

Tanto la armadura como las armas del hombre están muy oxidadas y parecen llevar allí años: serán inútiles para los AJs.

LA TRAVESURA DE LAS HADAS

Los personajes son víctimas de la travesura de un grupo de hadas. Mientras caminan, escucharán las risas de las hadas y uno de ellos sufrirá una broma pesada. La travesura será algo inofensivo y el AJ que la sufra podrá hacer un TS contra Conjuros para evitarlo. Lanza 1d8 para ver la broma que afecta al AJ.

Mientras caminas, escuchas unas risitas, como de niños. En ese momento, notas un extraño cosquilleo y una molesta sensación que te dice que estás siendo víctima de algún tipo de encantamiento...

TRAVESURAS DE LAS HADAS

1d8	TRAVESURA
1-2	Le crecerá la nariz de forma desproporcionada.
3-4	Le crecerá barba si es una mujer o se le caerá el pelo si es un hombre; si el personaje fuera calvo, le crecerá una mata de pelo verde encrespado.
5-6	Sus orejas cambiarán y se convertirán en las de un burro.
7-8	Cada vez que hable, saldrán burbujas de jabón de su boca.

Por supuesto, una vez “perpetrada” la broma, las hadas comenzarán a reírse en los arbustos y los personajes podrán descubrirlas con una Tirada de característica (Sabiduría).

Al retirar los arbustos encontráis una grupo de pequeños duendes diminutos, de apenas un palmo de estatura. Son al menos media docena. Visten ropa vaporosa y tienen pequeñas alas multicolores a la espalda. Al verlos se asustan y vuelan con rapidez tras un enorme árbol.

Las hadas huirán si se las trata con violencia, pero si los personajes les piden amablemente que rompan el hechizo las hadas lo harán. Si la travesura no es disipada por las hadas, se disipará sola en la siguiente salida o puesta de sol. El personaje tendrá un -2 a su Carisma mientras dure la misma. Las hadas además podrán contestar algunas preguntas de los AJs.

—Tan sólo queríamos gastaros una broma —dice una linda hada de pelo castaño.

—Para ver si sois gente simpática... —añade otra hada de cabello rubio trigueño.

—...o sois malos como esos trasgos. —termina la primera.

Si preguntan por los trasgos:

—Nos extrañó mucho que su jefe fuera un elfo.

—Así que le gastamos una broma...

—...pero se lo tomó muy mal.

—Trató de hacernos daño.

Podrán dar una descripción aproximada del jefe de los trasgos:

—Viste de negro.

—Lleva una espada.

—Es muy guapo.

—Sí, muy guapo, pero nunca sonríe.

—Y tiene una capa negra que da miedo.

—Con una daga que se clava en un ojo.

—Sí... puaj.

Acerca del campamento de los trasgos:

—Lo mueven constantemente...

—...para que nadie los encuentre.

Si preguntan por los animales que huyen:

—Algo los asusta...

—...pero no son los trasgos.

—No sabemos qué puede ser.

—No, ni idea.

Las hadas no saben dónde se encuentra el campamento de los trasgos ni saben nada acerca de la maldición de Castamir. Recientemente han visto muchos animales huir hacia el suroeste, como si algo los empujara, pero no saben qué estará ocurriendo. Si los personajes han sido amables, una de las hadas volará hasta un tocón y los premiarán por su buen humor con una piedra preciosa (un topacio de valor 80 MO).

El hada de pelo castaño vuela hasta un tocón de árbol cercano y vuelve cargando una gema verde del tamaño de una castaña.

—Un regalo...

—...por ser tan simpáticos.

Tras eso se hacen invisibles y desaparecen entre risas.

Oso lechuza

Los AJs se han perdido en algún momento o han salido del camino para bordear un árbol caído o similar. Encuentran entonces una hondonada maloliente llena de cadáveres de animales. También verán que hay restos de algún trasgo entre los cuerpos. Si los examinan, repararán en que están horriblemente mutilados con unas garras poco comunes. Los AJs acaban de entrar en la zona de caza de un oso lechuza.

El olor se hace totalmente insoportable a medida que avanzáis. El aroma de cuerpos en descomposición se entremezcla con el de la resina, dificultando respirar. Y entonces comenzáis a distinguir los cadáveres de animales horriblemente mutilados, esparcidos por todo el lugar. Habéis entrado sin saberlo en la madriguera de algún gran depredador...

Una tirada de característica (Sabiduría) con éxito permitirá a los personajes encontrar huellas parecidas a las de oso, pero más grandes y con las garras más largas y afiladas. Los personajes pueden examinar los cuerpos. Aparte de animales, el oso lechuza ha cazado a varios trasgos. Podrán ver en los restos y jirones de su ropa el ojo atravesado por la daga. No parece haber mucho de utilidad, pero si rebuscan entre las víctimas, encontrarán una caja de pergaminos algo deteriorada, que debió de pertenecer a una de las pobres víctimas. Por suerte, el contenido de la caja está intacto. La caja contiene

3 pergaminos de Mago con los conjuros de nivel 1: *Telaraña, Proyectil Mágico y Sueño*.

No ocurrirá nada por el momento. Cuando los personajes continúen su camino, comenzarán a notar que son acechados desde la maleza. Cada vez que intenten averiguar la identidad de su acechador, éste desaparecerá.

Te sientes observado, como si alguien o algo te mirase fijamente y estudiase todos tus movimientos. Te giras de golpe pero no consigues ver nada a parte del bosque.

Para conseguir que tus jugadores se pongan algo nerviosos, déjales continuar el viaje y un poco más adelante narra lo siguiente.

Os vais cuenta de que no se escucha nada más aparte de vuestros pasos y el viento. No hay cantos de pájaros a vuestro alrededor, como si algo los hubiese silenciado.

De nuevo espera a que continúen el viaje antes de narrar lo siguiente.

De pronto se escucha un ulular lejano que se va haciendo más cercano, hasta cesar repentinamente. Y en ese momento, surge de la maleza un horrible engendro con cabeza de lechuza, los ojos amarillos fijos en vosotros, y un enorme cuerpo parecido al de un oso, con garras afiladas como dagas. Carga contra vosotros, lanzando un horrible grito que os hiela la sangre en las venas.

El oso lechuza atacará primero al personaje que parezca más débil; lanzará un ataque relámpago y se retirará al bosque. Si los personajes le persiguen, entrará en una zona de maleza densa, donde la velocidad de los AJs se reducirá y su visibilidad, también. El oso lechuza tratará de esconderse entre la maleza: está en su terreno y es un depredador sumamente eficaz. Cuando pasen por su lado deberán hacer tiradas de sorpresa. Si las sacan con éxito podrán ver a la criatura y prepararse para su ataque. En ese caso, lanzarán iniciativa normal y tendrán posibilidades de atacar. Si no la pasan, el oso lechuza repetirá su táctica, lanzará un ataque por sorpresa sobre uno de los AJs y luego huirá para volver a esconderse antes de darles tiempo a reaccionar. Repetirá esta táctica hasta que derribe a la mitad del grupo o pierda la mitad de sus puntos de vida. En ese momento entrará en un frenesí furioso y luchará hasta el final.

Oso lechuza

CA: 5 [14]

Atacar a Armadura 0: 14

Dados de Golpe: 5

Movimiento: 40

Ataque: 2 Garras / 1 Mordisco, (BA +3)

Daño: 1d8 garra / 1d8 mordisco

Tiro de Salvación: G3

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 300, dado el peligro de la zona y la ventaja táctica del Oso Lechuza, su valor en PX está incrementado.

Ogro

Los AJs van a toparse con un ogro solitario en busca de tesoros. Atacará al grupo lanzando grandes rocas contra ellos y luego cargará con una gran porra. El ogro verá a los AJs y los emboscará. Los AJs pueden hacer tiradas de Sorpresa; en ese caso, podrán defenderse con normalidad de las rocas. Si fallan las tiradas de sorpresa, el ogro los atacará por sorpresa en el

primer asalto. El ogro atacará primero al personaje que parezca más grande o mejor armado con la intención de debilitarlo.

Un silbido corta el aire cuando ves una enorme roca salir disparada de la maleza en tu dirección.

Si el personaje es alcanzado, recibirá 1d6 de daño por la pedrada. Tras eso, el ogro saltará al camino blandiendo una gran porra y luchará en cuerpo a cuerpo con los AJs. Si es gravemente herido (más de la mitad de sus PG), tendrá que realizar una tirada de moral en cada asalto. Si la falla, tratará de rendirse y lloriqueará pidiendo clemencia; hasta entregará sus sacos de oro a los personajes, a condición de que le dejen marchar. Si le dejan ir, prometerá no volver al bosque (cosa que incumplirá en cuanto se olvide de su promesa en un par de meses).

Un enorme humanoide de color verdoso salta al camino. Se alza por encima de los dos metros y medio, con una horrible cara simiesca en la que destaca un colmillo, como de jabalí. Sus piernas parecen troncos de árbol, y sus enormes y musculosos brazos blanden un pequeño árbol que usa a modo de porra. Lanza un grito y carga contra vosotros.

Ogro

CA: 5 [14]

Atacar a Armadura 0: 16

Dados de Golpe: 4+1

Movimiento: 12

Ataque: Por arma (+2 en cuerpo a cuerpo por Fuerza), (BA +2)

Daño: Lanzar roca (1d6), Porra 1d6+2

Tiro de Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 175

Ya sea porque han derrotado al ogro o porque se ha rendido, los personajes podrán acceder al tesoro de la criatura.

El ogro llevaba consigo unos pequeños sacos hechos con pieles de animales mal curtidas y de aspecto inmundo. En su interior tintinean las monedas.

En los sacos podrán encontrar trescientas monedas de oro y un pequeño ónix de valor 50 mo.

LOS TRASGOS DESERTORES

Los personajes se encuentran con un grupo de trasgos desertores del culto. Podrán extraerles algo de información.

Mientras camináis, os dará cuenta de una pequeña columna de humo que se eleva sobre las copas de los árboles a unos cientos de metros de donde os encontráis.

El humo es el fuego de campaña del campamento de los trasgos. Se trata de 6 trasgos que han desertado del culto, aunque esto los AJs no lo saben. Si es de día, los trasgos estarán adorados, habrá un guardia despierto, sentado junto al fuego y los otros 5 estarán dormidos. Si es de noche estarán todos despiertos, jugando a los dados. El modo de abordarlos de los personajes definirá lo que ocurrirá en el encuentro.

Un pequeño fuego ilumina un campamento. Se trata de un par de tiendas de campaña hechas de pieles, unas mantas mugrientas y un fuego pequeño con una marmita de cobre. Alrededor del fuego, podéis ver las pequeñas figuras de varios trasgos.

Si los personajes entran al asalto, los trasgos serán sorprendidos con 1-4 en 1d6. Esta ventaja posiblemente sea decisiva. Si los personajes llegan de día y eliminan al centinela quizás puedan tomar el campamento sin dar un solo espaldazo. Si los trasgos se despiertan con los AJs ya en el campamento, amenazándolos con armas, se rendirán inmediatamente. Si los trasgos son capaces de reaccionar, cogerán sus pequeñas lanzas y tratarán de defenderse. A no ser que consigan rechazar el ataque y dejar fuera de combate a la mitad de sus atacantes, se rendirán en el tercer asalto. Si las cosas pintan muy mal para ellos y al menos la mitad de los trasgos caen, también se rendirán.

Goblins Desertores

CA: 6 [13]

Dado de Golpe: 1-1

PG: 5 (cada uno)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Lanza Pequeña, (BA 0)

Daño: Lanza Pequeña (1d6)

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 7 (cada uno)

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

Una vez derrotados, los personajes pueden querer intimidarlos para sacarles información. Los trasgos tratarán de negociar con su vida, pidiendo clemencia a los AJs. Jurarán que estaban desertando y que querían marcharse del bosque y volver a las montañas. Si los AJs prometen dejarlos marchar les contarán todo lo que saben.

Lo que SABEN

- Si son interrogados sobre el Ojo y la Daga, contarán que su jefe de guerra es un terrible hobgoblin al que llaman Diente de Lobo, pero que éste responde ante un elfo al que se refiere como "Eminencia".
- Antes iban por libre, pero desde que apareció el elfo han adoptado los escudos y emblemas que él les ha dado. Desde entonces, la disciplina es férrea y a menudo los golpean con el látigo si no obedecen.
- El elfo da miedo y le han visto usar magia para destruir a los insubordinados.
- El elfo llegó hace meses a las montañas para reclutarlos y han estado entrenando y practicando desde entonces.
- Hace unas cuatro semanas se dividieron en dos grupos: uno fue al Bosque Real, con la misión de capturar esclavos; el otro grupo subió a las montañas, pero no saben dónde.
- No saben dónde estará el campamento ahora, ya que lo mueven con frecuencia para evitar a los guardias.
- Existe un segundo campamento fijo en las montañas, donde llevan a los esclavos que capturan, pero no saben llegar.
- Ellos son desertores, ya que no querían servir a un amo tan cruel. Si los atrapan los matarán.
- No saben mucho más. Rogarán a los personajes que les dejen salir del bosque.

LA DRÍADE ENFERMA

Quizá el encuentro más importante del viaje. Puedes incluirlo sin más en cualquiera de los viajes de tu grupo sin necesidad de hacer tirada.

Mientras camináis, escucháis en la lejanía, tenuemente, una hermosa melodía. Se trata de un canto melancólico de una voz dulce y femenina. Las notas, apenas inaudibles, transmiten una insondable tristeza.

Si los personajes investigan la canción llegarán al claro de la dríade; si deciden ignorarla, perderán el sonido en la lejanía y se perderán este encuentro. Una tirada de característica (Inteligencia) revelará que el idioma de la canción es el Sylvano (el idioma de hadas, duendes y ninfas). Si alguno de los personajes habla Sylvano puede traducir parte de la canción. Se trata de un canto muy triste a un ser querido que se encuentra muy enfermo y a punto de morir. La pena es tan grande que las palabras en común son difíciles de escoger.

Siguiendo la canción, os adentráis en el bosque y os abris paso entre pinos, hermosos robles y hayas. La hierba crece salvaje bajo vuestros pies y los árboles son tan frondosos que no dejan ver el cielo. De pronto, tras una pequeña loma, el bosque da paso a un pequeño claro salpicado de flores silvestres. En el centro del mismo se alza un enorme abedul con la corteza blanca como la nieve. A pesar de parecer enfermo y parcialmente seco, sigue siendo un árbol hermoso e imponente. Sentada grácilmente junto a él, se encuentra una hermosa joven vestida tan sólo con ramas y hojas. Sus rasgos parecen élficos, aunque su cabellera verde intenso deja claro que su origen es feérico. Junto a ella, en una actitud respetuosa, varios animales la acompañan: ciervos, conejos, un hermoso lobo gris y una multitud de ardillas y pájaros carpinteros. La muchacha parece darse cuenta de vuestra presencia e interrumpe su canción. Los animales bujen desfavoridos, excepto el joven lobo que, orgulloso, se interpone entre vosotros y el árbol, gruñendo y enseñando sus afilados colmillos. Mientras, la joven dríade se esconde tras el abedul tan rápido como puede.

Si los personajes se muestran agresivos, el lobo defenderá el árbol y a la dríade hasta el final. La dríade se defenderá si el lobo, el árbol, o ella misma son atacados usando sus conjuros de Hechizar Persona sobre los personajes más fuertes del grupo y pidiéndoles que la defiendan.

Si los AJs son educados la dríade pedirá amablemente al lobo que les deje pasar y el animal, con una pequeña reverencia, los dejará acercarse; tras eso se tumbará bajo el árbol pacientemente.

La joven dríade sale de su escondite tras el árbol y os observa con curiosidad. Sus hermosos ojos de verde esmeralda están marcados por profundas ojeras y se nota que ha estado llorando. A pesar de todo, sigue siendo terriblemente hermosa.

—No sois tragos... —murmura, más para ella misma que para vosotros.

Si los personajes son amables podrán preguntar a la dríade acerca de diferentes cuestiones.

Si preguntan por ella misma:

—Mi nombre es Dendora, y vivo en este bosque desde hace muchas lunas; antes de que llegaran los hombres e hicieran caminos entre los árboles y una ciudad junto al lago.

Si preguntan por su canción:

—Mi pobre árbol está gravemente enfermo; desde hace unas semanas se está secando.

Si preguntan por los tragos:

—Los he evitado todo este tiempo, pero mis amigos los pájaros me han dicho que son muy peligrosos, que se llevan a la gente. Es horrible... Creo que son los responsables de lo que le está pasando al árbol. De algún modo están dañando el bosque.

Si le preguntan por la maldición de Castamir, dirá no saber nada, ya que los animales evitan a los humanos. Si le cuentan lo que ocurre allí exclamará:

—Ellos también enferman y mueren, pobres. No le deseo mal a ninguna criatura. Ojalá pudiera ayudarlos...

Si preguntan por el lobo:

—Es mi mejor amigo, se llama Fioran. Ha estado conmigo desde que su madre murió. No pude salvar a sus hermanos y yo lo he criado desde entonces.

Si le preguntan por Rocagrís:

—Antaño los clérigos eran amables; venían a hacer ofrendas al Árbol Sagrado, pero ya no.

La dríade pedirá ayuda a los personajes:

—El Árbol Sagrado está muriendo, y cuando él lo haga, mi vida se apagará como una vela en el viento. Temo que todo el bosque y los animales que lo habitan estén en grave peligro... ¿Podéis ayudarnos? ¿Podéis salvar el bosque?

Si los personajes prometen ayudar a la dríade, los recompensará entregándoles unos paquetes hechos con hojas y atados con ramitas caídas de los árboles. Se trata de unas Cataplasmas de aceite de árnica, aplicados sobre golpes o heridas curarán 1d4 puntos de golpe. Entregará uno a cada personaje.

FIORAN, LOBO GRIS, GUARDIÁN DE DENDORA

CA: 6 [13]

Dado de Golpe: 3+2

Atacar a CA0: 16

PG: 21

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco y zarpazo (BA +1)

Daño: 1d6+1, zarpazo 1d4+1

Salvación: G2

Moral: 12 (Fioran es absolutamente leal a Dendora, no se rendirá jamás mientras ella esté en peligro)

Alineamiento: Legal

Valor P.X.: 50

DENDORA, DRÍADE DE BOSQUE REAL

CA: 5 [14]

Dado de Golpe: 2

Atacar a CA0: 18

PG: 13

Movimiento: 36 metros

Ataque: Conjuros, (BA +1)

Daño: No

Salvación: Ef2

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 25

Puede usar Hechizar Persona y Hechizar Monstruo tantas veces como quiera.

ESCENA V. CASTAMIR, LA CIUDAD MALDITA

Los AJs llegan a Castamir.

El camino se abre de pronto y deja ver un hermoso lago de aguas azuladas. En el extremo este del mismo, sobre dos grandes islotes conectados por puente coronado por una atalaya, se encuentra la pequeña ciudad de Castamir rodeada por un muro de granito blanco. Las casas blanqueadas con cal, con tejados de pizarra negra, destacan sobre el fondo verde oscuro de las montañas.

Cuando os aproximáis, podéis observar las barcas de pesca desordenadas y abandonadas en la orilla del lago. Las granjas de las afueras están vacías. En lo que antes eran frondosos huertos se alzan piras con los restos de los animales de granja. El aroma a muerte lo impregna todo. Las grandes puertas de la ciudad están abiertas de par en par, como unas fauces negras que conducen al infierno...

Si los personajes quieren investigar las granjas, descubrirán que hay muchos animales muertos que no han sido quemados y se están descomponiendo al sol. Las casas no presentan nada de valor real (porque ya han sido saqueadas). Cualquier personaje que haga con éxito una tirada de característica (Inteligencia) podrá darse cuenta de que las casas parecen haber sido saqueadas recientemente. Podrán hacer una segunda tirada de característica (Sabiduría), con éxito podrán darse cuenta que el saqueo puede haberse producido en la última hora. El olor es insopportable, y cualquier AJ que investigue en ellas deberá sacar una tirada de Salvación contra Veneno o vomitar y tener náuseas mientras permanezca allí. Las náuseas le darán, además, una penalización de -2 a todas sus tiradas. Se le pasaran en 1d6 turnos después de alejarse del lugar.

Uno de los personajes escuchará un ruido que viene de una granja junto al camino. Se trata de los saqueadores robando en las casas de las afueras (en el interior de la ciudad hay algunos clérigos y no quieren problemas con ellos). Si los personajes se acercan a investigar, toparán con ellos. Los saqueadores no están teniendo ningún cuidado; no imaginan que un grupo puede llegar por el camino, así que el jaleo al desvalijar la casa es evidente sin necesidad de ninguna tirada por parte de los AJs. En una de las casas han encontrado a una chiquilla de doce años que lloraba sobre el cadáver de su madre y han decidido llevársela para "divertirse" con ella.

El ruido, aparentemente, viene de una pequeña granja a un centenar de metros. La puerta de la cerca de madera parece abierta y la cabaña que hace de vivienda tiene aspecto de llevar semanas abandonada. Al acercaros, escucháis ruido de loza al romperse y los gritos de una niña. La puerta de la casa se abre de un puntapié y sale un grupo de hombres malencarados, portando a la espalda sacos en los que se dibuja la forma de candelabros y otros enseres que, sin duda, han cogido del interior. Uno de ellos lleva sobre el hombro, como un fardo, a una muchacha de unos doce años, de aspecto enfermizo, que patalea u grita casi sin fuerzas.

El grupo está formado por 5 ladrones profesionales, todos vestidos con armaduras de cuero y armados con espadas y ballestas. No llevan las armas en la mano. Si los personajes iban preparados (armas a la vista), los bandidos tratarán de lanzar los sacos a los personajes para distraerlos y con la chica como rehén, correr de vuelta al interior de la casa, donde se atrincherarán, disparando con las ballestas desde el interior. Si los personajes tratan de negociar con ellos o hablar, los ladrones dirán al grupo que se largue, que ellos han llegado primero y es su botín. Si los personajes los presionan, los

bandidos aceptarán dejar a la chica, y marcharse con el resto del botín si los dejan irse en paz. Si estalla una pelea, los ladrones no querrán morir y se rendirán si el grupo los supera ampliamente durante el combate, empezando a hacer tiradas de moral cuando al menos la mitad de ellos estén heridos graves (hayan perdido la mitad de sus PG) o muertos.

BANDIDOS

Ladrones humanos de nivel 2

CA: 5 (Cuero tachonado + Destreza) [14]

Atacar a una CA 0: 18 (17 con la Ballesta por alta Destreza)

Dado de Golpe: 2

PG: 6 cada uno

Movimiento: 15 metros

Ataque: Por arma. Ballesta / Espada, (BA +2)

Daño: 1d6 por Ballesta / 1d8 por Espada

Salvación: L2

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 30 (cada uno)

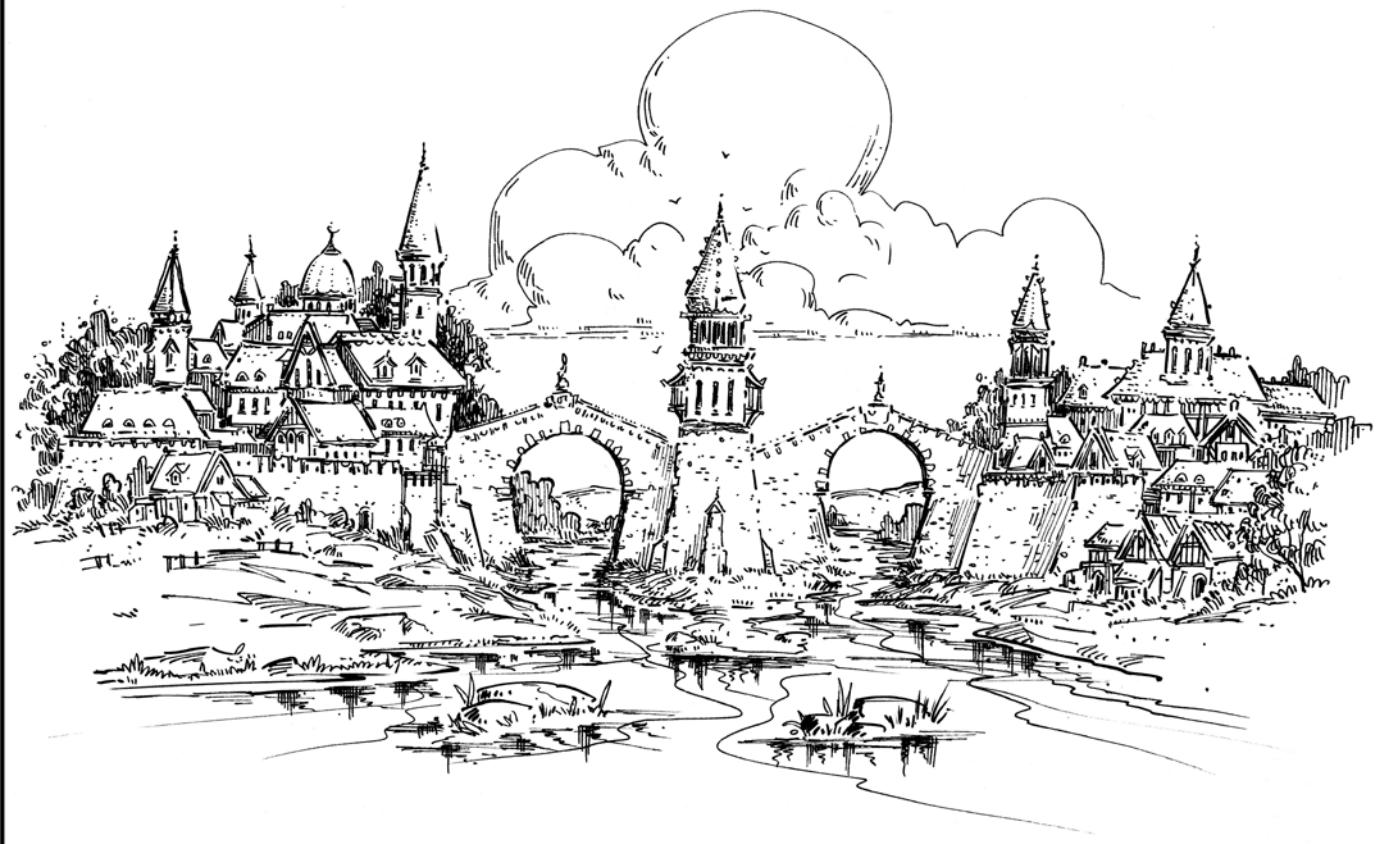
Habilidades especiales: Apuñalar por la Espalda, x2 al daño y +4 a la tirada de ataque si puede coger al enemigo desprevenido.

La chica se llama Irina y está bastante enferma; tiene doce años, el cabello oscuro y los ojos marrones, lleva un sencillo vestido de campesina. No será capaz de hablar coherentemente y necesitará ayuda hasta para caminar. Si los personajes la abandonan a su suerte fallecerá a las pocas horas. Si le dan agua no contaminada y tratan de ayudarla es posible que sobreviva un par de días, aunque sin duda, su única oportunidad es llevarla a Rocagris. Los personajes tendrán que decidir qué hacer con ella.

Un personaje que la examine puede hacer una tirada de característica (Sabiduría), con un -4. Los ladrones (por su peculiar conocimiento de los venenos), los clérigos y paladines (por sus conocimientos de curación) harán la tirada sin la penalización. De sacarla, verá que la chica tiene síntomas de envenenamiento, delira, parece que no ve bien y se encuentra débil y deshidratada.

Los bandidos apenas llevan dinero, entre todos sumarán doce monedas de oro y siete de plata. Pero portan en unos sacos el tesoro, fruto de la rapiña por las casas. En el interior hay vajilla de plata, candelabros de bronce, incluso dientes de oro robados a los muertos. Un personaje puede tasarlo si saca una tirada de característica (Inteligencia), en ese caso calculará un valor por todo el botín de unas cuatrocientas monedas de oro. El botín pesa bastante, alrededor de cincuenta kilos y está distribuido en varios sacos. Si los personajes quieren llevarse sólo parte, queda a criterio del narrador el valor de lo que se han llevado. Este botín es parte del saqueo a los muertos y las casas y decidir quedárselo es un acto puramente caótico. Los clérigos legales o paladines que lo hagan pueden recibir advertencias de su deidad de que van por mal camino en forma de sueños en los que el tesoro se convierte en serpientes que le atacan, o similares.

El interior de la ciudad es tan desolador como el exterior. Las casas están abiertas y abandonadas; ropa y muebles espaciados desordenadamente por las calles. La ciudad está desierta. El olor a descomposición y muerte es constante. En la lejanía os llega el sonido del traqueteo de una carreta sobre los adoquines de la calle.



Si los personajes investigan este sonido se encontrarán con los clérigos de Rocagrís que están enterrando los cadáveres.

De un extremo de un callejón surge una carreta tirada por dos hombres vestidos con largas sobrevestes de color pardo, cubiertos con capuchas que apenas dejan ver sus rostros. La carreta está llena de cuerpos humanos, desmadejados como muñecos de trapo, con sus facciones contraídas por el dolor y pálidos como la cera. Su rictus de muerte se graba en lo profundo de vuestras retinas. Tras ellos, otro hombre vestido similar, pero que cubre su rostro con una máscara y portando una guadaña, murmura una letanía:

—Hacedor, Padre Misericordioso, te devolvemos a estos pecadores que han vivido bajo tu mirada, para que de sus restos brote la vida una vez más. Tú, que eres el señor de todo lo que hay bajo el cielo, lleva a sus almas a un lugar puro donde encuentren la felicidad.

Cualquier clérigo o paladín del grupo sabrá automáticamente que se trata de clérigos de “El Hacedor” en un rito funerario. También sabrán que es de muy mala educación interrumpirles, aunque esto debería indicárselo el sentido común. El resto de personajes pueden saber que se trata de clérigos en un rito funerario con una tirada de característica (Inteligencia) con éxito.

Si los personajes los interrumpen, los clérigos se enfadarán por semejante falta de respeto, y los personajes tendrán difícil conseguir su colaboración. Si los dejan acabar el cántico, acompañándolos con la carreta hasta el cementerio, los clérigos hablarán con ellos poco después. Si los personajes los interrumpen, pasa directamente al diálogo con los clérigos un poco más abajo.

La carreta sale del pueblo por el sureste, siguiendo un camino flanqueado por cipreses hasta un pequeño cementerio rodeado de un muro de piedra. La reja de hierro que lo guarda permanece abierta. En el interior, entre las lápidas y los túmulos, hay decenas de tumbas abiertas excavadas torpemente en el frío suelo. Dos clérigos cesan su actividad de cavrar tumbas para ayudar a los que tiran de la carreta a descargar los cuerpos. Sin más ceremonia los van lanzando a los hoyos abiertos mientras el que porta la guadaña sigue recitando sus salmos.

—Acógelos, tú que ostentas el poder y la gloria. No permitas que sus almas vaguen perdidas más allá de tu gracia, proscritos de la dicha de caminar a tu lado. Que no puedan sus envoltorios mortales ser morada de demonios y espíritus malignos. Que no se alcen estos huesos para reclamar la carne y sangre de los vivos. Permítelos, oh Hacedor, descansar en paz. Pues todo lo que nace muere, tal es el ciclo y tal tu voluntad.

De nuevo, un clérigo o paladín sabrá que se trata de unos salmos protectores para evitar que los cadáveres se alcen como muertos vivientes. Cualquier otro personaje podrá averiguarlo con una tirada de característica (Inteligencia) con éxito. Cuando terminen de arrojar los cuerpos en las tumbas, el de la guadaña se dirigirá a los personajes.

—¿Qué os ha traído aquí? —pregunta el clérigo que porta la guadaña—. Este pueblo está maldito y los que aquí moran, condenados. Marchaos si no queréis correr su suerte.

Si los personajes preguntan por su nombre, se presentará como Nandax, sacerdote de El Hacedor, diácono (ayudante del Prior) de Rocagrís. El resto de clérigos permanecerá cerca, mirando inquisitivamente a los personajes. Haz saber a tus AJs que los clérigos los miran con hostilidad, como queriendo que se marchen de allí enseguida.

Si los personajes llevan consigo los sacos de los bandidos y están a la vista.

—Espero que tengáis una buena explicación para eso —dice, señalando los sacos—. El saqueo es un grave delito que ofende a los dioses y mis hermanos y yo no vamos a tolerarlo.

Nandax exigirá que los personajes dejen inmediatamente cualquier objeto que hayan cogido de las casas. No le valdrán excusas. Si los personajes no obedecen tendrán que pelear con los clérigos. Si los personajes matan a los clérigos, se estarán convirtiendo en criminales. Si en Marvalar o Rocagrís averiguan lo que han hecho los personajes, pondrán precio a su cabeza: mil monedas de oro por cada uno. La gente huirá de ellos y tendrán un -5 a su Carisma para tratar con gente civilizada. Los clérigos legales o paladines perderán inmediatamente todos sus poderes especiales y conjuros, ya que los dioses legales no escucharán las palabras de criminales blasfemos.

Si los personajes llevan consigo a Irina, la muchacha enferma, el clérigo pedirá examinarla.

—Yo diría que le queda poco, tal vez un día o dos. Misericordia sería acabar ahora con su sufrimiento.

Nandax está sugiriendo matar a la niña para que no sufra. Si le preguntan cómo, dirá que pueden darle Vino de Amapola (un potente narcótico, que en grandes dosis puede matar).

—No sufrirá más y tendrá una muerte mucho más plácida que el resto de esta gente.

Si los personajes se niegan, Nandax se encogerá de hombros.

—Habéis decidido cargar con su padecimiento. Así sea.

Si deciden darle el Vino de Amapola, la chica se dormirá plácidamente y morirá poco después. Los clérigos la cogerán para enterrarla y la arrojarán sin más miramientos a una tumba. Cuando más adelante los personajes descubran lo ocurrido y que podrían haberla salvado haz que se acuerden del rostro de la niña mientras la entierran.

El dulce rostro se ve salpicado por la arena. Si no fuera por la palidez de las mejillas y las profundas ojeras que aún revelan su padecimiento, podría decirse que duerme tranquila. Poco a poco desaparece el rostro cubierto por la fría tierra. Y la niña ya descansa en paz, al fin...

Si los personajes preguntan por la maldición:

—¿No es evidente? Castamir se ha alejado del camino y su población es castigada. Toda la ciudad debería arder bajo el fuego purificador. Sus calles estaban llenas de gente ociosa, de vagos y maleantes, los ancianos ya no recibían el respeto que merecen, no se honraban los ritos sagrados en las uniones... Esto era inevitable.

Si tus AJs ya sospechan que se trata de un envenenamiento o enfermedad por lo que han visto de los animales:

—La voluntad del Hacedor se manifiesta de esta forma, pero sigue siendo su voluntad.

Si los AJs quieren realizar una autopsia o algo similar, los clérigos se lo impedirán, llegando a luchar si fuese necesario:

—Los cuerpos deben regresar a la tierra de la que surgió la vida. Mutilarlos es una falta de respeto y un sacrilegio que no hemos de tolerar.

Los clérigos permitirán a los AJs examinar los cuerpos si guardan el debido respeto. Podrán observar los mismos síntomas: ojeras, palidez extrema y miradas extrañadas en todos ellos. Una tirada de característica (Sabiduría) con éxito les dirá que los cuerpos parecen envenenados de alguna manera. Un AJ de clase Ladrón podrá saberlo sin hacer ninguna tirada, aunque no conocerá el tipo de veneno.

Si preguntan a los clérigos por los efectos de la maldición, les contarán:

—Primero llega la fiebre, el mareo y el mal de estómago. Luego la locura, la ceguera y la muerte. En pocos días, los más pequeños se han reunido con el Hacedor.

Si preguntan a los clérigos por qué ellos no parecen enfermos:

—Desde la llegada del prior Bigar hemos estado rezando más que nunca y trabajando duro para complacer al Hacedor. Esto ha hecho que nos resalte. Somos la salvación, somos la cura.

Si preguntan por los refugiados:

—Los refugiados tienen un campamento a las puertas del monasterio. El Prior teme que dejarlos entrar introduzca la maldición en nuestro recinto. Aún así cuidamos de ellos. La hermana Nalha se encarga.

Si preguntan por Bigar:

—El prior Bigar es un hombre santo, iluminado por el Hacedor. No permitiremos que se hable mal de él.

Si preguntan por Nalha:

—La hermana Nalha tiene el pecado de la juventud, es demasiado curiosa y cuestiona los dogmas de nuestro líder. Bigar la tolera porque es la protegida del Prior de Marvalar.

Si preguntan por los trasgos:

—No se han acercado al monasterio. Nuestra fuerza militar es pequeña, pero el monasterio es inexpugnable. No podemos dejar de atender nuestras obligaciones para buscarnos, pero hemos asistido a los batidores de Su Majestad que lo han requerido.

Si preguntan por los desaparecidos:

—La maldición del Hacedor se presenta de muchas formas; esta es otra cara del mismo mal.

Un personaje que permanezca atento, verá que los clérigos que han estado cavando beben de unos odres marcados con el símbolo de la orden (un sol radiante con un martillo en el centro). Si los AJs preguntan por esos odres:

—El prior nos ha dicho que no debemos comer ni beber nada de fuera del monasterio, para no contaminarnos. Así lo hacemos.

Los clérigos no saben mucho más. Tampoco quieren perder mucho tiempo con los AJs, les volverán a pedir amablemente que se marchen y continuarán con su tarea.

CLÉRIGOS DEL HACEDOR

Clérigos humanos de nivel 1

CA: 6 (Cuero tachonado bajo los hábitos), [13]

Dado de Golpe: 1

Atacar a CA0: 19

PG: 5 cada uno

Movimiento: 15 metros

Ataque: Por arma, (BA 0)

Daño: 1d6 (por maza, porra o similar)

Salvación: C1

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 20 (cada uno)

Conjuros: Curar Heridas Ligeras, Luz, Quitar el Miedo

Conjuros diarios: 1

Si tus AJs quieren robar un cadáver para hacerle una autopsia, tendrán que luchar con los clérigos o esperar a la noche. Desenterrar un cadáver se considera un sacrilegio y cualquier personaje Legal debería saberlo.

Un personaje con conocimientos de medicina se dará cuenta, con una tirada de característica (Inteligencia), de que los riñones de las víctimas están en muy mal estado. A parte de eso, poco más podrán averiguar en su autopsia.

Los AJs ya deberían tener suficientes pistas para saber que algo está envenenando a los habitantes, probablemente el agua. Si quieren examinar el lago, permítelleso.

La superficie cristalina del lago se ve salpicada por decenas de peces muertos que flotan a la deriva. En las orillas del lago, algunos animales han fallecido con un aspecto de haber sufrido mucho.

Un personaje Enano que supere una tirada de característica (Inteligencia) recordará que, en las minas, en su infancia, los mineros caían enfermos por los residuos de los metales, muy venenosos y que pueden producir esos efectos. Cualquier otra clase puede hacer la misma tirada, pero tendrán una penalización de -5 a su puntuación (no están familiarizados con minas).

Es muy posible que tus AJs ya estén atando cabos y piensen que los secuestros, los trasgos y el culto del Ojo y la Daga están haciendo algo en la montaña que envenena el río, y que para eso necesitan a los esclavos. Si preguntan a los monjes acerca de minas o excavaciones en las montañas, los monjes les dirán que en la biblioteca de Rocagrís hay mapas y libros antiguos sobre la región. Aunque pedirán a los AJs que no vayan allí ya que con los refugiados están desbordados.

Desde aquí los personajes deberían tener dos líneas de acción: tratar de encontrar el campamento de los trasgos o ir a Rocagrís.

cluyendo a Bigar. Alrededor del monasterio hay actualmente un campamento de refugiados, con varios cientos de personas venidas de Castamir.

Los personajes pueden llegar aquí directamente desde Marvalar, en cuyo caso tendrán poca o ninguna información, pueden llegar tras buscar el poblado trasgo, o desde Castamir. El narrador deberá leer cuidadosamente la información que se da en esta sección y ajustarla a las acciones de los personajes. Sin embargo hay que tener dos ideas muy claras en mente:

- Los personajes no deberían poder penetrar en el monasterio sin tener la certeza de que el asunto de la maldición responde a causas naturales y que Bigar se está aprovechando.
- Los personajes no deberían tener todas las piezas hasta que hayan rescatado a la gente del campamento trasgo y visitado Castamir.

La hermana Nalha, que aparecerá en esta escena, es una joven e idealista clériga de Rocagrís que ha llegado a conclusiones parecidas a las de los jugadores, pero no ha atado todos los cabos. Puede ser una gran aliada para lograr sus objetivos e incluso convertirse en un interés romántico de alguno de los personajes.

Utiliza esta entrada si los personajes no han estado antes en Rocagrís.

El bosque se abre de pronto y podéis observar la imponente mole de piedra del monasterio de Rocagrís, construido en sólido granito extraído de las colinas colindantes sobre las que se recorta majestuoso. Al monasterio original se le han añadido varios edificios, una barbacana, un establo y unos barracones, todo rodeado de una alta muralla exterior que le un aspecto de fortaleza casi inexpugnable.

En la explanada frente al camino de acceso podéis ver decenas de tiendas de campaña improvisadas: un arcoíris de retales que protegen malamente a los refugiados de Castamir del frío y la lluvia. Maderos, hojas y ramas trenzadas complementan las chozas, instaladas sobre el frío barro, pisoteado y plagado de enseres abandonados. Pequeños corrillos de refugiados desarrapados, enfermos y con aspecto ausente tratan de entrar en calor junto a pequeñas hogueras.

Y junto al campamento, observáis un pequeño descampado plagado de cruces... Tumbas solitarias de los que ya han sucumbido a la maldición. Una mujer mayor llora desconsolada en el suelo.

Si los personajes se acercan a la mujer para consolarla, ésta levantará la cabeza:

—Abandonad este lugar... ya no queda esperanza...

Si los personajes son amables con ella y le preguntan qué ha pasado:

—Esta mañana he enterrado aquí a mi hijo... Ningún padre debería enterrar a sus hijos —dice la mujer antes de romper a llorar nuevamente.

Si los personajes convencen a la mujer de que han venido a ayudar o de que creen que pueden acabar con la maldición, con una tirada de característica (Carisma) con éxito, la mujer pedirá que la ayuden a volver al campamento. Si los personajes acceden y la ayudan, por el camino, al personaje que la esté ayudando le entregará un pequeño amuleto de plata, una moneda antigua, con el rostro del Hacedor en una cadena de plata.



—Póntelo, espero que a ti te proteja mejor que a mi hijo.

Se trata de un Amuleto de Protección +1, que otorga al personaje una bonificación de un punto a su CA y a todos sus tiros de Salvación.

El campamento de refugiados está compuesto de tiendas de campaña provisionales, hechas de lonas y mantas viejas. En ellas se hacinan los refugiados de Castamir; la mitad, gravemente enfermos.

Al acercaros veis que la mayoría de la gente está gravemente enferma, tumbados en jergones de paja y abrigados con mantas. Las tiendas son un caos con las pocas pertenencias que han podido sahar de Castamir. El hedor en el campamento es insoportable. De una de las tiendas surge una muchacha alta y estilizada vestida con un hábito blanco sucio del barro del camino y una capa de tela basta. Su espesa cabellera negra que cae en una cascada de bucles sobre su espalda. Su aspecto, preocupado y cansado, contrasta con la simple belleza de su rostro juvenil e inocente.

Si los personajes traen consigo a Irina (la niña que encontraron en Castamir), la chica se acercará a la carrera hacia ellos para examinar a la chica.

—¡Por el Hacedor! ¿Dónde la habéis encontrado? Está bastante grave. Seguidme, creo que aún hay sitio en alguna tienda...

Si los personajes han llegado sin la chica, la joven se acercará a ellos y se presentará directamente. Responderá lo mismo si los personajes le preguntan directamente quién es ella.

—Soy la hermana Nalha, para servir al Hacedor y a la gente de bien.

Si vienen con la chica pedirá paciencia a los personajes mientras la acomoda y la deja al cuidado de una familia. Todos parecen enfermos y Nalha muy cansada.

Si le preguntan por la situación del campamento:

—El prior, Bigar, no les ha dejado instalarse en los barracones; ni tan siquiera instalar el campamento en el interior, protegidos del viento, las fieras y esos malditos trasgos. Teme que puedan “llevar la maldición al interior de los muros”. Tan sólo el hermano Nandax, su mano derecha, tiene permitido entrar y salir libremente con sus hombres. Se encargan de la ingrata tarea de enterrar los cuerpos en Castamir.

Si preguntan por qué los clérigos no están ayudando en el campamento:

—El prior no se lo permite. Al menos le convencí de que me dejará llevar los más graves al hospital, pero ahora mismo está lleno, no quedan camas. He cogido todas las mantas y la leña que he podido y las he repartido. ¡Sé que hay reservas en el monasterio, pero Bigar no las cede! Dicen que son reservas estratégicas para una emergencia... ¡Por el Hacedor! Si esto no es una emergencia, ¿qué lo será? Perdonad que me desahogue, pero estoy atada de pies y manos, me siento tan impotente...

Si le preguntan por la maldición:

—No creo que sea una maldición. Creo que algo los está envenenando; los que están en el hospital, mejoran, lo que significa que es algo de fuera. No me atrevo a darles un tratamiento específico por miedo a hacer más mal que bien...

Si los personajes comentan que tienen sospechas de que hay algo en el agua:

—Yo pensaba que era algo en el lago de Castamir, pero gente que vive lejos, en granjas alejadas también ha enfermado. ¿Qué podría contaminar el agua subterránea de todo el valle?

Si los personajes tienen sospechas o la certeza de que puede ser actividad minera descontrolada:

—Que yo sepa no hay ninguna mina por aquí en activo, pero podemos consultar la biblioteca del monasterio; tiene muchos libros y mapas.

Si preguntan por los trasgos:

—Malditos sean, no hay manera de atraparlos. Se han llevado bastante gente y temo que los hayan usado para cosas horribles o se los hayan comido. He tratado de ayudar a la guardia a buscarlos, pero cuando comenzaron a llegar tantos refugiados consideré prioritario quedarme con esta gente. Que el Hacedor me perdone si he obrado mal.

Si preguntan por Bigar:

Nalha se muerde el labio inferior y aprieta los puños antes de contestar.

—La obediencia a mi orden me impide decir lo que pienso de él de verdad. Creo que se está extralimitando en sus funciones. He escrito al priorato de Marvalar haciendo eco de mis sospechas. Bigar se cree un iluminado, utiliza a la gente y su discurso es populista, usando el miedo para controlarlos. Creo que ha perdido la razón. A mí me permite atender a la gente del campamento porque así me mantengo alejada.

Si quieren hablar con Bigar:

—No permitirán que nadie de fuera acceda, ya que no quieren que “entre la maldición”. Os aseguro que no os recibirá.

Por lo demás, Nalha está dispuesta a ayudar a los personajes si sus intenciones son buenas y no hacen daño a nadie. Si los personajes quieren colaborar en el campamento, les dará efusivamente las gracias. Nalha puede interesarse románticamente por cualquier personaje (humano o elfo) que se muestre especialmente bueno, piadoso y carismático. Da igual si es hombre o mujer. Nalha tratará de estar cerca de ese personaje y compartir charla con él.

HERMANA NALHA

Clériga humana Nivel 2

CA: 9 (si va desarmada) [10], 4 (Cota de malla y Escudo, si está de servicio), [15]

Datos de Golpe: 2

Atacar a CA0: 18

PG: 10

Movimiento: 15 metros

Ataque: Por arma, (BA 0)

Daño: 1d6 (por maza)

Salvación: C2.

Moral: 11

Alineamiento: Legal

Valor P.X.: 30

Conjuros: Curar Heridas Ligeras, Luz, Quitar el Miedo, Protección contra el Mal

Conjuros diarios: 2

Si los personajes intentan entrar en el Monasterio, llegarán a la puerta de la barbacana, cerrada a cal y canto.

Un ventanuco en la puerta se abre con un ruido sordo. A través de la penumbra percibes el rostro de un hombre de aspecto malhumorado.

—El monasterio está cerrado para evitar la maldición.

No importa la historia que cuenten los personajes, la respuesta siempre será la misma:

—El prior me ha prohibido abrir la puerta y no voy a hacerlo.

Si los personajes insisten mucho:

—Ya me avisó el prior Bigar que vendría gente con embustes revestidos de verdades. No voy a abrir. Ahora marchaos si no queréis que emplee la brea hirviendo.

Si los personajes no han investigado Castamir, Nalha les recomendará ir allí. Si ya lo han hecho, puede que sientan que han llegado a un punto muerto. Tendrán un montón de pistas pero ningún indicio concreto.

Deja que los personajes pasen un tiempo en el campamento, que hablen con los refugiados. Pueden conseguir algo de información extra.

Subido en el tocón serrado de un árbol, un hombre de mediana edad grita alterado.

—¡Ellos tienen comida! ¿Por qué no la comparten? ¡Ellos tienen refugio! ¿Por qué no nos ayudan?

La gente lo jalea, enfada visiblemente con la actitud de los clérigos.

—Se esconden en su monasterio y nos dejan sufrir aquí. ¿Cuántos más tendrán que perecer?

Si los personajes preguntan por el hombre:

—Se llama Kyros —dice una mujer mayor—. Perdió a su mujer y enterró a 6 hijos por culpa de esta maldita plaga. Está trastornado.

Los personajes pueden tratar de hablar con Kyros, pero éste los desdeñará con un gesto:

—¿Habéis venido a ayudar? Entonces convolved a esos cobardes de que abran la puerta del monasterio.

Se aleja de vosotros renegando con la cabeza.

Será en ese momento cuando una mujer mayor con aspecto enfermo venga corriendo a buscar a Nalha y los personajes.

—¡Un hombre, un hombre! —grita de pronto una mujer mayor que se os acerca haciendo aspavientos—. Está herido, dice que ha escapado de los trasgos.

Si los personajes no corren a atenderle, será Nalha la que les recuerde que puede tener información sobre el campamento, si es que de verdad ha escapado de él.

El hombre, en realidad poco más que un crío, yace en un improvisado jergón en una de las tiendas. Nalha se quita la capa y lo cubre con ella para protegerlo del frío. Se trata de un muchacho de unos diecisésis años, con el cabello castaño. Tiene moratones y heridas en los brazos, cortes y desgarros de haber corrido alocadamente por el bosque. De pronto abre los ojos.

—¿Dónde estoy?

Si los personajes lo tranquilizan, les contará lo que ha ocurrido:

—Los goblins llegaron hace tres días a la granja de mis padres. Papá me despertó y me dijo que había ladrones en la granja, me dio la vieja espada del abuelo y él cogió un hacha. Salimos a buscarlos mientras mamá y Tammy se quedaban escondidas en el sótano. —El muchacho rompe a llorar—. Al salir, papá cayó de golpe. Yo no sabía qué había ocurrido... Hasta que vi la flecha en su cuello. Después no recuerdo mucho; salían de la nada, decenas de ellos. Blandí la espada como me enseñó el abuelo, creo que herí a alguno. Entonces, algo me golpeó por detrás y me quedé en el suelo, no podía moverme. El jefe, el que llevaba la capucha de lobo, mató al que había disparado a mi padre. Dijo algo como que nos necesitaban vivos. Entonces me golpearon, me pusieron un saco sobre la cabeza y me llevaron a otro lugar.

Si le preguntan por ese otro lugar:

—Había decenas de ellos; unos llegaban y se iban, otros se quedaban allí. Tenían a mucha más gente. Nos separaron, hombres y mujeres. A los hombres nos mantenían a raya amenazándonos con hacer cosas horribles a las mujeres si no colaborábamos. Nos tenían en jaulas de madera. Ellos duermen en tiendas, están pintadas con sangre, con símbolos que dan miedo. Y ese estandarte, con un ojo sanguinolento atravesado por un cuchillo...

Si le preguntan cómo escapó:

—Vino un grupo grande de ellos desde las montañas. Reunieron a veinte de nosotros para llevarnos a otro sitio. Al poco de salir, estalló una pelea entre ellos por unas botas o algo así... Y aproveché para escapar.

Si le preguntan qué recuerda de su huida:

—Me escapé por un cañada muy angosta, rodeada de espinos y zarzales, con un riachuelo. La corriente me arrastró hasta una poza... y luego sólo corrí hacia el sur, esperando llegar a la carretera.

Los ojos de Nalha se dilatan cuando os mira:

—Creo que sé de qué cañada habla, he jugado allí de pequeña muchas veces.

Nalha podrá dibujar un sencillo mapa a los personajes sobre la localización y les recomendará que se den prisa.

—Cuando descubran que uno de los prisioneros se ha fugado es posible que muevan el campamento.

Si los personajes están decididos, irán directos al campamento de los trasgos.

LA ELEGIDA (ENCUENTRO OPCIONAL)

Puedes jugar este encuentro si ningún personaje tiene el gancho de “El Cisne de Hierro”. En ese caso, Karen será la reencarnación de El Cisne de Hierro.

Si los personajes curiosean o ayudan a los heridos, verán que hay una chica joven que no les quita ojo de encima.

Una muchacha rubia de ojos verdes y cara pecosa os observa con curiosidad a cada paso que dais. Parece bastante sana y lleva una vieja espada en el cinto.

Si los personajes se acercan a hablar con ella, se sonrojará mucho pero finalmente hablará.

—Me llamo Karen y quiero ayudaros. Dejadme ir con vosotros. —Hay pasión en su voz cuando lo dice, con sus enormes ojos mirándolo fijamente.

Cualquier Guerrero, o Paladín podrá percibir que la chica se mueve y camina como un guerrero entrenado, aunque está bastante verde.

Un Clérigo o Paladín sentirán un intenso bien en la muchacha y tendrán una sensación de bienestar a su lado.

Si le preguntan por qué quiere ayudar, les dirá lo siguiente:

—Mi padre era capitán en la guardia de Castamir. Partió a buscar a los trasgos y no regresó. Yo conozco estos bosques, me he criado aquí... Puedo ser de utilidad. Además sé cómo usar esta espada, mi padre me enseñó.

Si los personajes se niegan, rogará por última vez.

—En sueños se me apareció mi padre y me dijo que vendrían desconocidos a ayudarnos, que debía partir con ellos. Por favor, es el designio del Hacedor que os acompañe.

Si los personajes hacen una tirada de característica (Sabiduría), verán que la chica no parece mentir, cree completamente en lo que acaba de decir.

Si preguntan a la hermana Nalha por la chica:

—Karen me ha ayudado mucho aquí, es buena y muy espabilada para su edad; además, sabe defenderse.

Si los personajes se niegan a llevarla con ellos la muchacha se alejará llorando.

Si los personajes aceptan, la chica correrá a buscar sus cosas, vendrá con una armadura de cuero, una vieja espada y un escudo de madera. Lista para acompañarlos.

KAREN

La Elegida

CA: 9 (si va desarmada) [10], 5 (Cuero + Escudo + Alta Destreza) [14]

Dados de Golpe: 1/4+1

Atacar a CA0: 20

PG: 5 (por alta Constitución)

Movimiento: 15 metros.

Ataque: Por arma (espada de su padre), (BA 0)

Daño: 1d8 (por espada)

Salvación: G1

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Valor P.X.: 7

Karen siempre se comportará honorablemente y se arriesgará hasta el extremo por salvar o ayudar a los personajes. No quiere decir que sea estúpida, empleará la mejor táctica que pueda, pero sus recursos son limitados.

Karen es una fiel devota que realmente ha sido tocada por El Hacedor. Si acompaña a los personajes ganará $\frac{1}{2}$ de la experiencia que ganen ellos (por combates, hazañas, etc.). Si alcanza los 500 puntos de experiencia, Karen se convertirá inmediatamente en una Paladín de Nivel 1, con las siguientes estadísticas:

KAREN

Paladín del Hacedor, Nivel 1

CA: 9 (si va desarmada) [10], 5 (Cuero + Escudo + Alta Destreza) [14]

Dados de Golpe: 1+1

Atacar a CA0: 19

PG: 8 (por alta Constitución)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Por arma (espada de su padre), (BA 0)

Daño: 1d8 (por espada)

Salvación: Pal1

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Valor PX: 30

Habilidades Especiales: Imposición de manos (2PG/día), Detectar el Mal (20 metros), Aura de Protección contra el Mal.

Estas estadísticas pueden ser modificadas si el grupo le da mejor equipo.

La “transformación” de Karen será algo que los personajes notarán. Puedes describirlo de este modo: puedes esperar a un momento trascendental de la partida para que la transformación tenga efecto, por ejemplo, durante algún combate especialmente difícil.

De pronto Karen mira al cielo y sus ojos parecen quedar en blanco momentáneamente, una luz dorada y cálida la rodea. Después hay un destello cegador. Cuando recuperáis la vista, Karen se encuentra ante vosotros, radiante. Es la misma, pero está cambiada.

ESCENA VII. EL CAMPAMENTO DE LOS TRASGOS

Si los personajes han llegado siguiendo el mapa de Nalha tras entrevistar al chico que ha huido de los trasgos, empieza aquí.

El mapa de Nalha os guía hasta una cañada rocosa profunda y angosta, rodeada de zarzales y espinos. Huellas profundas en el barro, de una persona que se ha arrastrado, parecen indicar que es lugar correcto.

El rastro dejado por el chico es tan claro que podéis seguirlo con facilidad hacia unas colinas al norte.

Si los personajes llegan aquí de cualquier otra forma, empieza aquí.

El bosque cede a un pequeño claro en que se levanta un conjunto de tiendas de campaña improvisadas. La mayor parte están hechas con pieles y pintadas con símbolos obscenos con pintura roja o sangre. En la zona este, cerca de unos barriles, se encuentra unas jaulas de madera. En su interior os parece ver un grupo de personas sentadas o tumbadas. Un poco más lejos, en el centro del círculo que forman las tiendas, hay varios trasgos sentados. En la zona sur hay una docena de enormes lobos atados con cadenas a un poste: las monturas de los trasgos.

Puedes usar como referencia el Mapa del Campamento de los Trasgos. Si es de noche, los trasgos estarán activos, algunos jugando a los dados y otros luchando o fanfarroneando. Si es de día, los trasgos estarán adormilados, con tan sólo un

pequeño retén de guardia. Los personajes podrán ver una patrulla, formada por cuatro trasgos iniciando una ronda.

En principio, los AJs no saben cuántos trasgos hay en cada tienda. Si es de día, los personajes podrán contar cuatro en el exterior, a parte de la patrulla. Si es de noche podrán contar casi dos docenas de ellos en el exterior. En total hay 28 trasgos en el campamento, contando la patrulla. Los personajes pueden usar cualquier tipo de táctica que consideren apropiada, tanto un ataque sorpresa, como sacar a los prisioneros en silencio y huir, o cualquier otra que se les ocurra.

GOBLINS DE DIENTE DE LOBO

CA: 6 [13]

Dado de Golpe: 1-1

Atacar a CA0: 19

PG: 5 (cada uno)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Arco Corto / Lanza Pequeña, (BA 0)

Daño: Arco Corto (1d6) / Lanza Pequeña (1d6)

Salvación: G1

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 10 (cada uno)

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

LOBOS

CA: 7 [12]

Dado de Golpe: 2+2

Atacar a CA0: 17

PG: 13 (cada uno)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco, (BA +1)

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 30 (cada uno)

Pueden arrojar flechas incendiarias a las tiendas, que prendrán rápidamente (esto eliminará a la mitad de los trasgos del interior de las tiendas y hará que los que consigan escapar, salgan muy aturdidos, tosiendo por el humo).

Acercarse sin ser descubiertos puede ser complicado, sobre todo de noche. Si los personajes tratan de acercarse con sigilo al campamento y no lo hacen contra el viento (que sopla hacia el norte), los lobos se pondrán a aullar como locos con su olor. Un explorador o ladrón se puede dar cuenta de este contratiempo con una tirada de 1-3 en 1d6. Un guerrero o elfo con 1-2 en 1d6. Si los lobos se ponen nerviosos, un trasgo se acercará a comprobar qué ocurre; si hay personajes cerca, los descubrirá con 1-3 en 1d6 si es de noche o 1-2 si es de día. Un personaje ladrón o halfling que haya usado con éxito su habilidad para ocultarse, sólo será descubierto con un 1 en 1d6. Si el trasgo descubre algún personaje, dará la alarma en 1 asalto con un cuerno. Si lo abaten, los lobos se pondrán muy nerviosos y aparecerán 1d6 trasgos más a comprobar lo ocurrido. Tendrán las mismas posibilidades de descubrir a los personajes.

Si un personaje ladrón usa con éxito su habilidad Moverse en Silencio podrá llegar sin contratiempos hasta las inmediaciones o hasta las jaulas. El resto de personajes serán descubiertos con 1-2 en 1d6 de noche o con 1 en 1d6 si es de día. Un halfling sólo es descubierto con un 1 en 1d6 independientemente de si es de día o de noche. En una de las jaulas hay

quince hombres, en la otra hay doce mujeres. Son de varias edades y todos parecen desnutridos y han sido maltratados. Si los personajes quieren liberarlos, las jaulas están atadas con gruesas cuerdas y las puertas con una cadena cerrada con un candado. Cortar la cuerda requiere hacerle diez puntos de daño (golpear es automático). Un ladrón puede tratar de usar su habilidad de Abrir Cerraduras en el candado de la manera habitual. También pueden tratar de romper los barrotes a golpes, ya que son de madera. Para ello deben causarles veinte puntos de daño (golpear a los barrotes es automático).

Si los personajes quieren emboscar a la patrulla, tendrán que ocultarse de alguna manera. Un halfling o ladrón que se escondan (usando con éxito sus habilidades de clase), podrán atacar por sorpresa automáticamente a la patrulla. Para ver si el resto de clases son descubiertas, los trasgos deben hacer una tirada con 1d6: con un 1-2 descubren a los personajes emboscados. Si es de día, sólo con un 1, ya que no ven demasiado bien con tanta luz. La prioridad de los trasgos será dar la alarma con un cuerno, que soplarán, si les dejan, en un asalto.

Si suena la alarma o son atacados, los trasgos tratarán de reagruparse en el centro del campamento, mientras que una pareja de ellos correrá hacia los lobos para liberarlos y que ayuden en la lucha, y otro grupo correrá a matar a los prisioneros con unas lanzas. Los lobos se pondrán frenéticos, auillando y gruñendo, mordiendo a cualquiera que se les acerque y no huele a trasgo.

El primer grupo llegará hasta los lobos en 1d4+2 asaltos (la confusión del ataque les hace ir dando un rodeo y zigzagüeando). Una vez allí tardarán 1 asalto en liberar los lobos: una docena de ejemplares de monta, robustos y muy peligrosos para los personajes en el suelo. Los lobos están entrenados y no huirán del fuego.

El segundo grupo llegará a los prisioneros en 1d4+1 asaltos y atacarán a los prisioneros con lanzas. En cada asalto el narrador lanzará 1d6, con un 1-4 los trasgos matarán a un prisionero, con un 5-6 habrán errado el golpe.

Si los personajes sacan a los prisioneros en sigilo, tras 2d4 turnos, los trasgos notarán su desaparición poco después y les perseguirán por el bosque. Si los personajes eliminan a los trasgos, los prisioneros liberados les dirán que falta otro grupo de trasgos mucho más numeroso que ha salido a por provisiones.

Uno de los cautivos se acerca a vosotros cojeando, está muy asustado.

—Gracias por liberarnos, os debemos la vida. Pero debemos irnos cuanto antes... Antes de que el otro grupo regrese: decenas de ellos han salido de caza. ¡Hay que salir de aquí!

Si los personajes no se marchan aparecerá el segundo grupo de trasgos, cuarenta o más. Estos trasgos se comportarán con disciplina militar y lucharán hasta el final. Los personajes pueden tratar de atrincherarse en el campamento y luchar con ellos si quieren, aunque esta opción puede conducir a una muerte segura a no ser que sean muy astutos y hábiles. Los prisioneros están demasiado débiles para pelear, además de ser granjeros en su mayor parte. Quizá contra otro tipo de trasgos tendrían posibilidades, pero los trasgos del Ojo y la Daga son fieros y tienen entrenamiento militar. Quedarse es un suicidio. Insiste a tus jugadores que lo más sensato sería tratar de huir con los prisioneros y el refugio más cercano es el monasterio de Rocagrís. Tal vez decidan quedarse y enfren-

tar a los trasgos mientras los prisioneros huyen, eso sin duda les daría una muerte heroica.

Si los personajes dejan a los prisioneros a su suerte y deciden huir por su cuenta, los trasgos les darán caza y los matarán a todos. Toda acción tiene consecuencias.

La huida de los personajes con los prisioneros debería ser penosa, cargando con los heridos y escuchando los aullidos de los lobos cada vez más cerca. Los refugiados irán cada vez más lentos hasta pararse en un pequeño claro.

Vuestra marcha es lenta y agónica, los refugiados avanzan muy despacio, al límite de sus fuerzas. Algunos, demasiado débiles, caminan con la mirada perdida, como muertos vivientes, arrastrando los pies con torpeza. La maleza y los espesos zarzales hacen jirones vuestra ropa y os dejan profundas heridas y costurones. A lo lejos se escuchan los aullidos de los lobos, rastreando su presa, cada vez más cerca de vosotros.

—¡No lo conseguiremos! —Llora una chica joven.

La mayoría de ellos se deja caer al suelo llorando de desesperación.

Si los personajes quieren que avancen, deberán hacer con éxito una tirada de característica (Carisma) para motivarlos y que se levanten. Si ninguno la consigue, la única manera será cargar con alguno de ellos a cuestas, lo que hará que los que aún pueden caminar sigan al grupo, pero esto los retrasará y hará aún más penoso su avance. Si quieres, obliga a tus jugadores a hacer varias tiradas de característica (Carisma) para motivar al grupo a moverse. También pueden hacer tiradas de característica (Constitución) para aguantar cargando con los heridos. Si fallan estas tiradas, los trasgos estarán a punto de darles alcance.

Continuáis la penosa marcha; cada paso es una agonía. El llanto de los más pequeños y los quejidos lastimeros de los adultos es constante, resonando en vuestros oídos junto con los aullidos de los lobos. Están tan cerca que ya escucháis los gritos de los trasgos.

Los trasgos no van a alcanzar al grupo, pero los personajes tienen que creer que la situación puede darse. Si deciden quedarse y luchar mientras los refugiados escapan, se encontrarán con la partida de guerra que les sigue, treinta trasgos de diente de lobo montados en lobos. Estos trasgos están muy bien entrenados, dispararán armas de proyectiles desde la distancia a los lanzadores de conjuros. Concentrarán el fuego en cualquiera que parezca un clérigo o paladín y en quien tenga aspecto de mago. Después entrarán en cuerpo a cuerpo arrojándose con sus lobos sobre los personajes desde varios ángulos. La derrota aquí debería ser segura. Si tus jugadores insisten en quedarse tendrán una muerte épica luchando contra los trasgos.

Si los personajes dejan trampas por el camino, tendrán la sensación de ganar tiempo.

Escuchas un aullido lastimero y un cúmulo de maldiciones en trasgo que harían sonrojarse a un marino curtido. Parece que tu trampa ha funcionado.

De pronto, una lanza caerá cerca de uno de los personajes. Cuando parezca que todo ha terminado, Nalha aparecerá con algunos clérigos y unos pocos refugiados con fuerzas para blandir un arma. No muchos, pero suficientes para que los trasgos decidan soltar su presa y huir.

ESCENA V111. RETORNO A ROCAGRÍS

Los personajes ya han rescatado a los refugiados y visitado Castamir y el campamento exterior. Cuando tengan todos esos datos es posible que quieran tratar de entrar en Rocagrís y hayan sido rechazados. Si los personajes se han quedado bloqueados, surgirá su oportunidad de entrar en el monasterio cuando Bigar manda buscar a la Hermana Nalha para juzgarla por desobedecer sus órdenes. Aunque primero tendrán oportunidad de hablar con los refugiados.

Al alcanzar el monasterio y el campamento, los refugiados comienzan a gritar de júbilo. De las tiendas improvisadas, comienza a surgir la gente y corren con los brazos abiertos cuando reconocen a un parent o un hermano. La alegría se desata y las lágrimas se mezclan con las risas.

Los personajes pueden ahora tratar de preguntarles acerca de su cautiverio:

—No nos han tratado mal del todo. Querían mantenernos en forma para algún trabajo duro. Aún así los gritos y los golpes han sido constantes.

Si les preguntan por el elfo que manda a los trasgos:

—No lo hemos visto; el jefe parecía ser un trasgo enorme con una capucha de piel de lobo.

Si preguntan por el resto de prisioneros:

—Se los han llevado a alguna parte en la montaña, parece que allí hay otro campamento.

No tendrán tiempo de hablar mucho más con ellos porque entonces los acontecimientos se dispararán.

Por el camino embarrado aparece una comitiva formada por 5 clérigos de aspecto severo. Van armados y visten cotas de malla. Con ellos hay algunos monjes, torpemente armados con lanzas. Se acercan a la hermana Nalha a grandes zancadas.

—Hermano Gedeb —saluda Nalha con una inclinación de cabeza.

—Has desobedecido una orden directa del prior, hermana —dice el aludido con gesto de reproche. Sus ojos se clavan en la joven clériga como dagas.

—He hecho lo que he creído correcto —contesta ella con orgullo, aunque no puede evitar que le tiembla la voz.

—Y te has llevado a parte de la guardia contigo, dejando indefenso este lugar.

Los personajes pueden intervenir para defender a Nalha, los argumentos del clérigo son claros. Nalha tenía órdenes de no abandonar el campamento y de no enfrentar a los trasgos en campo abierto y las ha desobedecido. Aparte, al llevarse parte de los hombres para esa misión ha dejado desprotegido el monasterio, si los trasgos hubiesen atacado hubiera habido peligro real. Durante la discusión un gran número de refugiados comenzarán a acercarse a curiosear. Sea como sea, tras la discusión el clérigo zanjará el asunto.

—Hermana, por el poder que me ha sido conferido por el prior de Rocagrís, yo os detengo acusada del delito de Alta Traición. Seréis conducida frente al prior para que, a través de él, el Hacedor os juzgue.

Si alguno pregunta por las consecuencias de ese delito:

—Sólo la sangre puede lavar la mancha de la traición, la pena es la muerte.

Si los personajes preguntan quién va a juzgar el delito:

—Dirigirá el proceso el Prior, como juez de la sala, pero habrá un jurado formado por 5 de los hermanos que tendrá la última palabra.

Si los personajes intentan impedir el arresto, la propia Nalha los detendrá:

—Estos hermanos sólo obedecen órdenes. Por favor, no quiero que haya derramamiento de sangre entre nosotros. Iré por propia voluntad y me someteré al juicio.

Antes de partir Nalha inspira profundamente.

—Hermano Gedeb, creo que la ley de nuestra orden me permite servirme del testimonio de otros como prueba.

—El prior ha dado orden de que nadie ajeno penetre en el recinto del monasterio.

—Pero estos hombres son mis testigos. —Nalha hace un gesto hacia vosotros. Sus ojos se cruzan con los vuestros.

El clérigo duda por un momento, las arrugas de su frente se intensifican mientras piensa. Después asiente despacio.

—La ley te permite llevar tus testigos al juicio. Sea.

La hermana Nalha se desprende de su maza y, con triste parsimonia, desabrocha los correajes de su cota de malla, que cae en el suelo embarrado con un ruido sordo. Vestida únicamente con su hábito gris, Nalha comienza a andar. Los clérigos forman una escolta tras ella y parten hacia la entrada del monasterio. A vuestro alrededor se concentra una multitud de refugiados que alargan las manos hacia la clériga. De pronto, el hombre que ya visteis incitar a la turba anteriormente grita:

—¡No os la llevéis! ¡Ella es la única que nos ha ayudado!

Los refugiados se arremolinan a gran velocidad a vuestro alrededor.

—¡Primero nos niegan la comida y el refugio! ¡Y ahora se llevan a la única que nos ha ayudado! ¿Vamos a permitírselo?

—¡NOOOOOO! —gritan decenas de gargantas como una sola.

Su frustración da paso a la ira y, muchos de ellos, aún enfermos, arrastrando los pies como muertos vivientes se aproximan gritando con las pocas fuerzas que les quedan en los pulmones. La multitud grita enfurecida y una pella de barro impacta en la cara de uno de los clérigos. Los monjes tratan de mantenerlos a raya con las lanzas, pero la gente sigue avanzando. La hermana Nalha trata de calmarlos, pero el ruido de la multitud aboga sus palabras.

—Esto se nos escapa de las manos. ¡Manteneos firmes! —grita el hermano Gedeb

Las cosas se descontrolan rápidamente, si los personajes no actúan estallará una pelea.

Una forma para acabar rápido con el tumulto es hacer callar a Kyros, pero para ello los personajes tendrían que abrirse paso entre la multitud enfurecida (sus estadísticas están más adelante). Para ello deberán pasar dos asaltos peleando contra la

multitud hasta llegar a Kyros, que está bastante débil, así que si cualquier personaje que llegue hasta él puede hacerlo callar sin demasiado problema. Puede simplemente taparle la boca o golpearlo, lo cual conseguirán hacer sin ninguna tirada.

Si los personajes quieren intervenir pueden interponerse entre los refugiados y los clérigos. Los personajes pueden huir y ponerse a salvo, proteger a Nalha y los clérigos, ponerse del lado de la multitud o tratar de calmar los ánimos. Un conjuro de mago de aspecto espectacular o una demostración de fuerza también pueden apaciguar a los refugiados. Para tratar de conseguirlo con liderazgo, los personajes pueden hacer una tirada de característica (Carisma) con un -4 (los ánimos están muy encendidos). Si los personajes utilizan una demostración de fuerza, la tirada deberá ser equivalente (tirada de característica Fuerza, con una penalización de -4). Si los personajes lanzan un conjuro, la multitud hará una tirada de Moral, a la tirada de dados sumará el nivel del conjuro lanzado.

Los personajes pueden tratar de calmar los ánimos en cada asalto una vez estalle la pelea, pero entonces tendrán una penalización extra igual al número de asaltos de conflicto, para representar que la gente cada vez está más furiosa y es menos receptiva. Los personajes también pueden decidir atacarlos, en ese caso, la multitud deberá hacer un tiro de moral si los personajes abaten más de 10 lugareños. En ese punto, cada vez que alguno resulte herido o caiga, la multitud realizará una tirada de Moral. Si los personajes atacan a los clérigos, la pelea sólo acabará con todos los clérigos muertos, ya que la turba furiosa no se detendrá hasta conseguir ese resultado. En este caso los personajes se habrán ganado un terrible enemigo en la iglesia del Hacedor y también en la hermana Nalha, que no entenderá el por qué de esos hechos. La iglesia del Hacedor conseguirá que se ponga precio a la cabeza de los personajes, mil monedas de oro por entregarlos a la justicia vivos o muertos. Cazarrecompensas de todo tipo irán tras ellos. Por supuesto, terminar esta aventura será algo complicado, ya que a los personajes les faltan piezas fundamentales para llegar hasta el siguiente punto.

La siguiente secuencia narra los diez asaltos que puede durar el altercado.

Asalto 1. La multitud grita enfurecida, debe de haber casi cuarenta personas rodeando la comitiva de Nalha; los monjes empujan con las astas de las lanzas y los clérigos están preparados con las mazas. Nalha levanta las manos y trata de aplacar a los refugiados.

Los gritos de la multitud son ensordecedores, cada vez se acercan más y más, rodeando la comitiva, levantando los puños al aire. Los monjes están a punto de ser desbordados. Nalha trata de calmar a la multitud, pero su voz se quiebra. Los refugiados avanzan cada vez más furiosos.

Asalto 2. Una piedra golpea a uno de los clérigos y le hace una brecha. La propia Nalha lo cura con un conjuro de Curar Heridas Leves. La multitud lo interpreta como un signo de santidad.

De una maraña de manos, surge una piedra. Le sigue un ruido sordo y un grito ahogado. Uno de los clérigos se desploma con la cara llena de sangre. Sus compañeros se quedan pálidos. Hay un momento de tensa calma y luego la multitud sigue rugiendo. Nalha se acerca al herido y pone sus manos pálidas en el rostro del hombre. Una cálida luz dorada los envuelve. El clérigo deja de gritar: la hermana ha sanado su herida. Se levanta y murmura un agradecimiento apenas audible en el griterío. Lejos de calmar los ánimos la cosa va a más. La multitud comienza a corear:

—¡Santa! ¡Es una santa! ¡Liberadla!

Asalto 3. Uno de los monjes golpea con su lanza a uno de los refugiados y lo derriba. Los refugiados comienzan a lanzar piedras a los monjes. Uno de ellos incapaz de aguantar la presión ataca con su lanza a uno de los refugiados, que cae muerto a sus pies.

Uno de los monjes pierde los nervios, golpea con el asta a un hombre mayor que vocifera cerca de él. El hombre cae con sangre en la cabeza. Otros tres hombres, famélicos, enfermos, pero vociferantes y combativos ocupan su lugar, las manos cargadas de piedras que comienzan a arrojar sobre los clérigos y todo lo que les rodea.

Los refugiados comenzarán a arrojar piedras, lanzarán 2d4 piedras. Haz una tirada de 1d6 por cada piedra, a con un 1 golpeará uno de los personajes y le causará 1d4 de daño. El personaje podrá evitarlo superando una tirada de Salvación contra Aliento de Dragón.

Antes de que nadie tenga tiempo a reaccionar, uno de los monjes clava su lanza en el vientre de uno de los refugiados. La hoja se hunde en su cuerpo, mientras el hombre emite un grito mudo. Una flor roja de sangre brota en su estómago... y se desata el caos.

Asalto 4. Se desata la pelea; los refugiados usan palos y piedras. Y atacan a los clérigos y monjes. La hermana Nalha recibe un golpe y cae al suelo aturdida.

La turba enfurecida avanza hacia los clérigos con piedras y palos, blandiéndolos ferozmente en el aire; los clérigos preparan sus armas y aguantan la carga. Entonces, a un grito del hermano Gedeb, comienzan a repartir golpes en todas direcciones. De la nada surge una piedra que impacta a Nalha en la sien. Sin emitir ningún sonido, su cuerpo inconsciente se desploma en el frío barro entre los pies de los combatientes.

Cualquier personaje que vea esto puede tratar de rescatarla, para ello necesitará llegar a su lado, superando una tirada de característica (Fuerza, si se abre camino, o Destreza si esquiva a la multitud como puede). Si falla, será el hermano Gedeb quien la recoja. Si lo hacen los personajes, Gedeb se plantará junto al que la haya recogido y le señalará la puerta del monasterio.

—Hay que llevarla al interior, tiene una conmoción seria.

Si los personajes se niegan a llevar a Nalha al interior, los clérigos tratarán de usar la fuerza contra ellos. Ya hemos descrito a dónde conducirá esto.

Asalto 5. Continúa la pelea.

La multitud lejos de amedrentarse está cada vez más furiosa, descargando la frustración, ira y miedo de todos estos días sobre los clérigos. Nadie está a salvo en esta refriega, que se ha convertido en un baño de sangre.

Los personajes pueden ser engullidos por la multitud enfurecida, tal como se describe en sus estadísticas. Aparte, no sucederá nada especial.

Asalto 6. Se abre la barbacana del monasterio y sale un reten de diez monjes armados con lanzas guiados por dos clérigos más.

Con un crujido, la doble puerta de entrada del monasterio se abre de par en par y de ella surge un grupo de monjes armados con lanzas; son una decena, guiados por dos clérigos con cota de malla, escudos en ristre y mazas preparadas para golpear.

Mientras, la pelea continúa y los clérigos tratan de llegar hasta la entrada.

Asalto 7. Los monjes cargarán con dureza contra los refugiados, causando numerosos heridos.

Los monjes y clérigos cargan sin miramientos, tratando de abrir un pasillo al grupo que escoltaba a Nalha. Su superioridad, debido al débil salud de los refugiados, sus armas y armadura, decantan la algarada a favor de los religiosos, que poco a poco hacen retroceder a los refugiados. Tras ellos, queda un reguero de heridos y muertos.

Asalto 8. Los clérigos sacarán a Nalha de allí hacia el monasterio.

Los clérigos se abren paso hacia la entrada del monasterio, sin dejar de golpear todo lo que se pone en su camino; tratan de llegar como sea al portalón.

Los personajes que quieran abrirse paso podrán atacar o hacer con éxito una tirada de característica (Fuerza) para apartar a empujones, sin causar demasiado daño, a los refugiados.

Si fallan, recibirán un ataque especial de turba furiosa, descrito en las estadísticas de la multitud enfurecida.

Asalto 9. Los monjes se retirarán de la pelea. Dejan tras de sí un reguero de heridos.

Atravesáis el portalón con los clérigos, las grandes y pesadas hojas se cierran a vuestra espalda. El barro se filtra por debajo, teñido de rojo sangre. Al otro lado se escuchan aún los lamentos y gritos de dolor de los heridos.

Si los personajes han evitado el conflicto, podrán atravesar las puertas escoltados por los clérigos, bajo la atenta mirada de los refugiados.

Vuestros pasos resuenan en el portalón de entrada mientras la solemne comitiva atravesía el puesto de guardia. Las pesadas puertas se cierran a vuestra espalda.

Sea como sea, los personajes habrán conseguido entrar en el interior del Monasterio.

MULTITUD ENFURECIDA

CA: 9 [10]

Dado de Golpe: 1/2

Atacar a CA0: 20

PG: 3 (cada uno)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Piedra o Palo, (BA 0)

Daño: 1d4

Salvación: G1

Moral: 7 (subirá 1 punto por cada dos asaltos de conflicto)

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 3 (cada uno)

Habilidades especiales: Turba furiosa. Un personaje puede ser “rodeado” por la turba y golpeado por un montón de manos, palos y piedras. El personaje puede hacer un Tiro de Salvación contra Aliento de Dragón o sufrir 1d6+1 puntos de daño de múltiples golpes y zarandeos.

MONJES

CA: 7 [12]

Dado de Golpe: 1

Atacar a CA0: 19

PG: 4 (cada uno)

Movimiento: 15 metros

Ataque: Lanza, (BA 0)

Daño: 1d6

Salvación: C1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 7 (cada uno)

CLÉRICOS

CA: 4 (Cota de Malla y Escudo) [15]

Dado de Golpe: 1

Atacar a CA0: 19

PG: 5 cada uno

Movimiento: 15 metros

Ataque: Por arma, (BA 0)

Daño: 1d6 (por maza)

Salvación: C1

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 20 (cada uno)

Conjuros: Curar Heridas Ligeras, Luz, Quitar el Miedo

Conjuros diarios: 1

ESCENA IX. EL INTERIOR DEL MONASTERIO

Atravesáis la barbacana y cruzáis el rastrillo interior, único acceso a través de las elevadas murallas de basalto y granito en forma de pentágono, con bastiones en cada uno de sus ángulos.

El interior del monasterio recuerda a una pequeña fortaleza, con un patio de armas adoquinado, rodeado en los laterales por dos barracones, a norte y sur, y una capilla cruciforme con un refectorio en el este. Tras ella se advina un almacén, una vieja torre y un edificio antiguo algo ruinoso que debe de ser la gran y antigua biblioteca del monasterio. Todos ellos son moles de piedra con pequeñas saeteras y tejados de teja rojiza, más propios de una fortaleza que de un lugar espiritual. Se nota que ha habido obras recientes en las defensas de la muralla, que se ha elevado y reforzado en algunos puntos críticos con contrafuertes. Restos de estas obras en forma de andamiaje aún salpican los altos muros.

Vuestra observación es interrumpida por un carraspeo. De las murallas baja un monje, un hombre mayor equipado con un casco y una lanza.

—Soy Humbaro, el hermano portero. Lamento tener que pediros que me entreguéis vuestras armas, los ajenos al monasterio no pueden penetrar armados al interior.

Se trata del monje que hace de portero, si ya han tratado con él (en la escena V, El Campamento de refugiados en el Monasterio de Rocagris), ya sabrán que es imposible de convencer o de hacer cambiar de opinión. Tiene órdenes y tiene que seguirlas. Los personajes que no quieran entregar sus armas deberán abandonar el monasterio. Recuerda a los AJs acerca de la multitud enfurecida del exterior, si aún no quieren entregarlas. Si tratan de entrar, el hermano dará la alarma y otros ocho monjes y dos clérigos vendrán en su ayuda. El monje portero no registrará a los personajes, confía en que sean los suficientemente sensatos como para no hacer una locura en el interior. Así que si alguno quiere esconder una daga en la bota

o similar, podrá hacerlo. Las armas grandes y visibles deberán ser entregadas. El hermano portero las recogerá y guardará en un arcón que cerrará con llave, colgándose luego la llave en una cadena del cuello.

Si Nalha estaba herida, habrá sido conducida a la enfermería en el barracón Norte. Estará despierta y algo aturdida por el golpe, pero se encontrará bien. Los personajes podrán verla un minuto antes de que la trasladen a las celdas del sótano de la torre del prior.

Si no estaba herida será conducida directamente a una celda en los sótanos de la torre del homenaje.

Gedeb y la escolta no se separarán de ella. Los personajes podrán acompañarla hasta allí. Y podrán hablar con ella a solas durante un rato.

Bajáis una escalera estrecha y húmeda, desgastada por el paso de los años, hasta llegar a un corredor siniestro con pequeñas puertas cada pocos metros. Uno de los clérigos abre una de ellas con la llave e invita a la hermana a entrar. La celda de Nalha es un pequeño cuarto iluminado tenue por un ventanuco cerrado con barrotes casi en el techo de la habitación. Sobre un escritorio hay una jofaina y una jarra con agua para las abluciones. Aparte, el único mobiliario es un jergón de paja con una manta. Nalha se sienta con cuidado.

—Las cosas no están yendo como yo esperaba, pero al menos hemos conseguido que entréis en el monasterio.

Si los personajes le preguntan acerca del juicio:

—Se trata de una vista oral que presidirá el propio Bigar. Pero el veredicto lo dicta un jurado formado por cinco hermanos. Cada una de las partes designa un portavoz. La acusación y la defensa podrán presentar alegaciones y pruebas. Después se tomará una decisión.

Si le preguntan por la pena y los cargos:

—Se me acusa de Alta Traición, la pena es la muerte. —Os mire con una calma tranquila—. No temo la muerte. Y si mis acciones han servido para salvar otras vidas, entonces mi sacrificio habrá tenido significado. Moriré feliz.

Si Nalha es el interés romántico de alguno de los personajes, es posible que quieran pasar un tiempo a solas, se les permitirá durante un rato. Si este es el caso, el personaje podrá averiguar que Nalha está bastante asustada, pero convencida de que hace lo correcto. Tras un rato a solas, el hermano carcelero pedirá al personaje que salga.

—La hermana debe meditar y rezar al Hacedor antes del juicio.

Los personajes podrán ahora preparar la defensa de Nalha, curiosear por el monasterio y hablar con los monjes y clérigos. Si pretenden ver a Bigar antes del juicio lo tendrán imposible. Los aposentos de Bigar se encuentran en la parte superior de la torre, hay guardias en las escaleras y en la puerta de sus aposentos. El exterior de la torre es bastante liso y las ventanas tienen barrotes. Bigar es un fanático paranoico que ha convertido el monasterio en una fortaleza. Los guardias no dejarán pasar a los personajes a ver al clérigo.

—El prior ha dado órdenes para no ser molestado. Está rezando al Hacedor para que lo ilumine de cara al juicio de mañana.

CURIOSAR POR EL MONASTERIO

Los personajes pueden, si quieren, visitar los barracones, la capilla, la biblioteca o el almacén, el mapa del Monasterio de Rocagrís puede servirte de guía y colocar las siguientes localizaciones donde consideres.

1. BARBACANA DE ENTRADA

Un estrecho túnel de acceso con rastillos de gruesas vigas de madera a ambos lados y saeteras en el interior. Como todas las construcciones del monasterio, está hecho de basalto y granito de las montañas. Recientemente se han reforzado los rastillos con clavos de acero que relucen nuevos y cambiado el mecanismo de pesadas cadenas que permite subir y bajar los rastillos.

Aquí siempre estará de guardia el hermano portero como mínimo. Otros dos hermanos rondarán siempre las murallas.

2 Y 3. BARRACONES

Los sobrios barracones tienen tejados de tejas rojizas que contrastan con el blanco granito de la construcción. El interior de los barracones está compartimentado en celdas y cada uno de ellos tiene al final una gran sala común con una chimenea y un pequeño hospital. Ellos hay docenas de enfermos, mientras los hermanos los atienden.

Si preguntan a los hermanos que atienden a los enfermos, podrán conseguir alguna información extra.

Si preguntan por la maldición:

-Todos presentan síntomas parecidos: dolores estomacales, fuerte descomposición y los más afectados tienen demencia. Algunos niños han perdido visión. Desde que están aquí han mejorado y alguno tiene menos fiebre, pero el proceso es muy lento.

Si algún AJ presiona a los hermanos curanderos sobre un diagnóstico, con una tirada de característica (Carisma) con éxito el hermano le dirá lo siguiente:

-Esto parece algún tipo de envenenamiento y apostaría que es algo ambiental. Pero el prior es el que manda...

Pueden examinar ellos mismos a los enfermos y cualquier ayuda será muy bienvenida. Si los personajes son amables y colaboran en el hospital, el hermano curandero les confesará lo siguiente:

-Bigar quería desmontar uno de los dos hospitales para hacer una segunda armería. La hermana Nalha fue la que acabó convenciéndole de que los mantuviese abiertos. Esa chica es demasiado buena...

4. CAPILLA CON REPECTORIO

La vieja capilla tiene forma de cruz con una pequeña bóveda semicircular rematada por una escultura del Hacedor en su faceta de El Herrero. Las paredes están construidas a soga y tizón y los tejados son de teja rojiza. La puerta permanece cerrada a cal y canto mientras dos hermanos fuertemente armados la custodian.

Cualquier enano sabrá que ese tipo de construcción es muy antigua y tendrá al menos quinientos años. Aunque es evidente que se han hecho reparaciones, sobre todo en el tejado. El resto de personajes podrán saberlo con una tirada de característica (Inteligencia); los magos, dada su erudición, tienen un +4 a esta tirada.

Si los personajes quieren entrar, los hermanos les dirán amablemente que la capilla está siendo purificada para el juicio

y que nadie puede entrar hasta que se celebre. Aunque tus jugadores insistan, no les permitirán entrar en la capilla.

5. ALMACÉNES

Los personajes pueden visitar los almenes pero sólo podrán entrar acompañados de un hermano que vigilará que no cojan nada. Si un personaje es sorprendido robando, será expulsado del monasterio de por vida. Si se resiste, los clérigos usarán la fuerza necesaria.

El almacén es de reciente construcción, de sólida roca y tejado de pizarra. Su construcción hace muy difícil que pueda ser incendiado arrojando proyectiles por encima de las murallas. El interior es fresco y está compartimentado. El suelo es de tierra apisonada y la madera está untada de aloe para dificultar que se incendie. El interior contiene trigo, arroz, alubias, y decenas de frascos de conservas. También hay una leñera con una gran cantidad de leña cortada. Una habitación con un doble candado y custodiada por un hermano tiene pinta de ser la armería.

Si preguntan al hermano por qué no están alimentando a los refugiados o proporcionándoles más ayuda:

-Las reservas del interior no aguantarían mucho tiempo si las desplazáramos. ¿Y entonces quién protegerá el valle? El monasterio no debe caer, las reservas son nuestra garantía.

Si los personajes insisten en que las reservas deben ser usadas:

-Esa petición ya ha sido formulada por la hermana Nalha y el prior la ha denegado. Podéis replanteársela cuando lo veáis. Pero no creo vaya a cambiar de idea.

6. BIBLIOTECA

Si los personajes deciden acercarse a la biblioteca tendrán una gran cantidad de libros a su disposición.

La gran biblioteca es el sueño de cualquier erudito. Las paredes están forradas con estanterías que llegan hasta los elevados techos, que parecen estar a punto de desmoronarse por el peso de los volúmenes polvorrientos. En el centro de la sala, las mesas de lectura soportan también decenas de legajos, tomos y manuscritos. Un arco en el fondo norte da a otra sala, donde varios hermanos copian pluma en mano, los textos. El rasgar de las plumas sobre el basto pergamino es el único sonido que rompe el silencio de la biblioteca.

Los personajes pueden ahora buscar información específica sobre el juicio a la hermana Nalha o sobre las montañas y alrededores, pero recuérdales que el tiempo apremia.

Si los personajes buscan información sobre las montañas, podrán encontrar muchos mapas y textos antiguos. Al final de uno de ellos encontrará una página suelta con una pequeña crónica y un burdo mapa.

Lleváis horas en la biblioteca consultando antiguos volúmenes, os encontráis agotados de subir y bajar escaleras transportando libros. Vuestros esfuerzos, hasta ahora han sido inútiles. Habéis encontrado decenas de libros sobre la región, pero nada que haga suponer que haya una mina o una explotación en las montañas.

Un hermano trae del scriptorium una pila de libros que estaban en proceso de copia. Uno de ellos parece un gran volumen de historia.

Si el personaje ojea el volumen cuidadosamente encontrará lo siguiente:

Mientras ojeas el volumen de él cae una hoja doblada que estaba en el interior. Se trata de una hoja de pergamino viejo y amarillento que debe ha-

berse soltado de algún otro volumen. Tiene una pequeña crónica y un burdo mapa de las montañas en el que hay marcado un punto con una "X".

Los personajes podrán leer entonces la Crónica de Rhaymir, que les aclarará completamente lo que está ocurriendo. Habrán atado varios cabos de golpe. Con esta información sabrán que los trasgos están explotando la mina y que la gente que capturan la obligan a trabajar como mineros. También sabrán que la maldición es en realidad envenenamiento por metales. Si ninguno de ellos llega a esta conclusión puedes pedir una tirada de característica (Inteligencia) para cada uno, y sugerírselo...

Pueden buscar ahora también tratamientos para el envenenamiento por plomo. Con una tirada de característica (Sabiduría) con éxito encontrarán el "Tratado físico-médico-botánico de Specturom", donde el clérigo describe cientos de patologías y su tratamiento. Si buscan algo relacionado, encontrarán una entrada corta que dice:

"Los enanos de Trunn, se ponían a veces enfermos por estar demasiado tiempo en contacto con el plomo de las minas. Sin embargo, uno de ellos, llamado Ulrij jamás caía enfermo y parecía gozar de una salud de hierro. Tras entrevistarme con él descubrí que en su dieta añadía una hierba común con la que le gustaba mucho acompañar sus comidas, el cilantro. Apliqué cilantro a la dieta de mis pacientes y mejoraron. Tras eso contrasté que aquellos que consumían la hierba con regularidad no enfermaban por el plomo."

CRÓNICA DE RHYAMIR

Esta es la breve crónica del enclave enano conocido como Rhaymir, una próspera mina de oro que estuvo a punto de provocar un conflicto a gran escala entre los enanos y los hombres del valle y Bosque Real.

Los enanos, liderados por Fryon "El Fuerte", se habían instalado en las montañas junto al Bosque Real con una concesión de Vigdis I, quien les había entregado aquellos montes y todo su mineral a cambio de su ayuda para combatir los trasgos y orcos que habían llegado desde el norte.

Fryon estableció a su gente, sesenta familias de enanos recios, y pronto la Rhaymir se convirtió en una fructífera explotación de la que el oro parecía manar sin fin. Entonces sobrevino la tragedia.

Castamir acababa de ser fundada y no era más que un pequeño puesto avanzado cerca de las montañas y algunas granjas con las familias de los soldados. Pronto una terrible enfermedad hizo mella en ellos y los diezmó. Desde Castamir, el rey envió sabios, que determinaron que el agua del lago estaba siendo contaminada con plomo y otros metales, residuos sin duda de la actividad minera de Rhaymir.

Emisarios del rey pidieron a los enanos que cesaran su actividad, pero éstos ya habían trasladado allí a sus familias, Rhaymir era su hogar, y la mina su fuente de riqueza. El tono de las negociaciones fue subiendo, y el monarca se planteó movilizar al ejército para expulsar a los enanos. Finalmente, Essia, una consejera elfo del monarca le propuso una solución que contentó a todos.

Los enanos se trasladaron a Las Minas, con contratos exclusivos con el reino para proporcionar metales. Fueron además recompensados con poderosa magia de los elfos, que mediaron para salvar El Bosque Real. Rhaymir fue cerrada y la colonia enana abandonada.

Si los personajes tratan de investigar sobre las leyes eclesiásticas del culto del Hacedor y sobre los juicios, podrán averiguar lo siguiente.

Encuentras un polvoriento volumen de "Derecho Canónico" que parece que describe el proceso de los juicios. El pesado tomo crujе cuando lo abres. En sus páginas encuentras varios detalles interesantes.

Acerca del delito de alta traición:

"Será culpable de alta traición el que, a sabiendas y desobedeciendo órdenes, con sus palabras o actos ponga en grave riesgo o provoque graves daños a la congregación. Para que concluyan las causas de alta traición no es necesario que concurre el dolo, es decir, la voluntad de causar el daño, ateniéndonos al resultado final. El hecho de desobedecer órdenes y provocar el peligro es de por si suficiente."

Existen, no obstante, atenuantes que pueden rebajar la condena o eximir por completo de responsabilidad al infractor. Entre las exenciones se encuentran: el estar bajo la influencia de magia extraña, poseído por un espíritu o demonio, o los actos destinados a un bien mayor, entendiendo como tal una misión sagrada con un propósito elevado y puro.

"El acusado de alta traición deberá probar que concurre alguna de las causas anteriores, o la pena será la muerte."

Acerca del procedimiento:

"El acusado de un delito con pena capital, puede pedir una ordalía, llamado también juicio por combate. En este proceso las partes se enfrentan en un combate singular, con las mismas armas y mismas oportunidades. Con la ayuda de los dioses, vencerá aquel que ostente la razón. Cada una de las partes puede luchar por sí misma o pedir el auxilio de un campeón que lo represente. La ordalía acaba cuando una de las partes se declara vencida, queda incapacitada totalmente para continuar, o muere. La costumbre implica que se escogen tres armas, empezando a elegir el ofendido. Y que los combatientes sólo puedan luchar con ellas y con ninguna otra. Las armas deberán ser iguales en calidad, para que sean los dioses y no el dinero o la magia, los que puedan decantar el combate a un lado, o al otro."

Desarrollo del juicio y testigos:

"Aunque el acusado puede hablar en su propio nombre, se recomienda que sea otra persona la que dirija su defensa."

"Se deducirá falso testimonio, delito grave contra los dioses y la iglesia, a aquel que jure decir la verdad y no lo haga. La pena puede pasar de azotes a destierro, dependiendo de la gravedad de su perjurio."

"Durante el interrogatorio a los testigos, el fiscal o el defensor no pueden poner palabras en la boca del mismo, ni salirse del tema, no pueden acosar o poner trampas con un lenguaje enrevesado para que el testigo se contradiga. Las buenas formas implican que se deben formular preguntas claras y, con la ayuda del Hacedor, se sabrá la verdad. El fin no justifica los medios. Tanto la acusación como la defensa pueden protestar ante el juez por los métodos usados por su contrario, argumentando el por qué de su protesta, será el juez quien decide si la protesta tiene validez o se deniega."

Con estos datos, los personajes ya pueden prepararse para afrontar el juicio para la hermana Nalha.

7. TORRE DEL HOMENAJE

La torre del homenaje se eleva a más de veinte metros de altura, una impresionante mole de piedra oscura con pequeñas saeteras rematada por un tejado puntiagudo de teja rojiza. Las paredes están pulidas para dificultar la escalada y las ventanas superiores no son suficientemente grandes para permitir el paso de un hombre. En la puerta, cerrada a cal y canto desde el interior, hay dos monjes, montando guardia, bien armados y pertrechados.

Como los personajes ya sabrán, en los sótanos de la torre están las celdas donde se encuentra la hermana Nalha y en el último piso está el despacho de Bigar. Los personajes no tendrán permitido volver a entrar en ella. Los guardias usarán la fuerza necesaria para mantener a los personajes alejados y pedirán refuerzos si fuese necesario.

8. CULTIVOS

Varios hermanos se afanan trabajando en un pequeño huerto donde crecen espinacas, repollo y trigo. En un bancal, otro hermano cuida un pequeño arrozal.

No hay mucho que ver; los hermanos tienen tres pequeños campos, donde cultivan según la estación. Hay varios hermanos trabajando en los campos, regando, quitando malas hierbas y limpiando los cultivos. Para los hermanos, estos cultivos son muy importantes de cara a las próximas estaciones. Los hermanos protegerán estos campos con toda la fuerza necesaria. Si los personajes quieren hablar con los hermanos que trabajan tendrán que ser muy breves, ya que no quieren interrupciones en su trabajo. No podrán aportar más datos que los que ya tienen.

9. POZO

Sobre un empedrado de granito, desgastado con el paso de los años, se encuentra un pozo con una defensa de piedra de casi un metro de alto y un diámetro de casi dos metros. De las vigas que lo enmarcan, cuelgan varias poleas con cubos de varios tamaños. El pozo es profundo y se ensancha en una caverna en el interior.

Si los personajes examinan el pozo verán que no tiene nada de peculiar. Pueden bajar al pozo si quieren. La cueva interior tiene unos veinte metros de profundidad y casi cuarenta de diámetro. El agua tiene una profundidad de metro y medio en la zona más baja y llega a los seis metros en las zonas más profundas. Hay estalactitas que gotean agua al interior. Parece que este acuífero no bebe de los afluentes de la montaña. Si preguntan a los monjes o clérigos les contará lo siguiente:

—El pozo del monasterio bebe de un acuífero rocoso con cientos de años de antigüedad. De hecho, el emplazamiento del monasterio no es casual, sino que se los monjes eligieron esta localización precisamente por el pozo.

10. PATIO DE ARMAS

El patio de armas es un amplio espacio adoquinado entre los barracones y la iglesia. El suelo parece desgastado tras el paso de los años.

En el patio de armas entran los hermanos que no están en otros servicios. Bigar los obliga a hacer ejercicio y a entrenar con las armas durante varias horas por la mañana.

Si los personajes entrevistan a los monjes y clérigos, verán que parecen reacios a hablar con ellos; se comportarán distantes y tratarán de esquivar las preguntas. Si los personajes insisten mucho o son muy directos, podrán sacar algo de información de los clérigos.

Si preguntan por los alimentos o agua que toman:

—Tenemos unos huertos tras los barracones y amplias reservas en almacenes. El prior es muy previsor. Esas reservas nos han salvado de contaminarnos con la maldición. Tenemos un pozo propio para el agua, en la plaza de armas.

Si les preguntan por qué no dejan entrar a los refugiados:

—El prior cree que la maldición puede seguirles al interior. De momento hemos aceptado a algunos, los más enfermos. Pero debemos ser fuertes y no escuchar sus súplicas, por el bien de todos.

Si les preguntan por Nalha, pueden escuchar varias respuestas:

—No hace más que meterse en líos, es demasiado idealista. Sus opiniones chocan muy a menudo con las del prior.

—La Hermana Nalha goza de la simpatía del Prior de Marvalar. Dicen que es muy posible que sea algún día nombrada Prior de este monasterio.

—La hermana Nalha es mucho más apta que Bigar para dirigir esto, es un ejemplo de rectitud y virtud. Pero Bigar es quien manda.

—La hermana Nalha es demasiado sensible, a veces se deben hacer sacrificios por un bien mayor. Ella sigue creyendo que puede salvar al mundo...

Si preguntan por Bigar también pueden escuchar varias respuestas de diferentes hermanos:

—Está bendecido, de eso no hay duda. Es fuerte y pragmático, a veces puede parecer duro, pero tiene una misión a largo plazo. No puede caer en el sentimentalismo.

—Su relación con la hermana Nalha no es buena, ya que Nalha es la favorita del prior de Marvalar.

—Es un fanático que nos está militarizando cada vez más. A veces da un poco de miedo.

—Él es el Prior, y él sabe cómo actuar. Los monjes debemos seguir sus preceptos sin rechistar.

Si preguntan por el juicio:

—Hace muchos años que no se celebra ninguno. Las acusaciones son muy graves. Hay textos en la biblioteca que os pueden ayudar a comprenderlo.

Si los personajes preguntan acerca de minas o lugares en las montañas donde puedan estar conduciendo los trasgos a los prisioneros:

—La biblioteca guarda una colección con cientos de años de antigüedad, donde se incluyen volúmenes y mapas muy antiguos de la región. Tal vez deberíais consultarlos.

Cuando los personajes hayan curioseado suficiente, pasa a El Juicio

ESCENA X. EL JUICIO

Al amanecer, la hermana Nalha es conducida a la capilla. Los personajes entran poco después para celebrar el juicio.

La capilla es una nave de casi treinta metros y techo abovedado con arcos de medio punto. Las columnas de oscuro basalto se alzan imponentes sobre vuestras cabezas, elevándose hacia el cielo y coronadas por terribles gárgolas. Al fondo de la nave hay un altar cubierto por una estola púrpura, a ambos lados, dos bancadas en forma de grada. La luz, tenue, se filtra multicolor por un rosetón de vidrio en la pared del fondo, coloreando el altar de pálidos rojos, azules y verdes. En el rosetón, tres figuras masculinas muestran los tres aspectos del Hacedor: el Padre, el Herrero y el Agricultor. Tras las bancadas, se abren dos puertas disimuladas,

por las que entran los clérigos, vestidos con túnicas oscuras con capuchas. La bancada de la izquierda se llena por completo, mientras que la de derecha permanece vacía.

Entonces suenan tres golpes de un bastón contra el suelo, que retumban como un trueno en la galería, y entra el jurado: cinco hermanos ataviados con máscaras y con las capuchas echadas sobre la cabeza. Se sientan en la bancada de la derecha en solemne silencio.

De pronto, suenan tres golpes más y entra un hombre alto e imponente, de aspecto adusto y porte marcial. Sin duda, es Bigar, de quien tanto habéis escuchado hablar. Viste una ostentosa túnica púrpura con brocados de oro y porta un libro bajo el brazo. Lo deposita pesadamente en el altar y, con fingida parsimonia, mientras clava una dura mirada sobre vosotros, lo abre. El crujido de las páginas rompe el sepulcral silencio de la capilla.

—Traed a la acusada —dice con voz fría.

Se escuchan murmullos cuando dos clérigos escoltan a la hermana Nalha desde una de las puertas hasta el centro de la nave, frente a su acusador. Viste un sencillo vestido blanco que realza su figura esbelta. El cabello, recogido en una gruesa trenza, coronado por una diadema de plata, único adorno que viste. Nalha se inclina humildemente y después levanta la vista, mirando a los ojos de su acusador con firmeza y calma. Bigar duda por un momento ante la arrolladora calma de la clériga. Pero después, sonríe, se aclara la garganta y se inclina sobre el altar.

—Nos encontramos hoy aquí, bajo la atenta mirada del Hacedor para aclarar los actos cometidos por la hermana Nalha Liannus. —Bigar realiza una pausa, observando la expresión de los presentes uno a uno—. Por eso hoy invocamos, ¡oh Señor!, tu sabiduría como Agricultor, tu firmeza como Herrero y tu visión como Padre, encomendándonos a tu juicio para que todo delito tenga su justo castigo.

Bigar realiza una nueva pausa, esta vez inclinando la cabeza en señal de respeto y devoción durante un minuto. Todos los hermanos, incluida Nalha, le imitan y los AJs deberían hacer lo mismo si no quieren parecer unos paganos mal educados

—La que hasta ayer era nuestra hermana, hoy debe defenderse de los cargos que a continuación se citan. —Los ojos de Nalha se tornan vidriosos. Cada nuevo cargo resuena como un trueno en la sala e impactan contra la hermana Nalha, como si de un mazazo se tratara—. Desobediencia premeditada, por desobedecer unas órdenes claras y precisas impuestas previamente. Corrupción de almas puras, por instigar a varios hermanos para que abandonen sus puestos de guardia, conduciéndolos sin permiso a una acción de castigo contra los trasgos. Abandono del deber sagrado de proteger vuestra casa, mi Señor. Por desabastecer las murallas de este templo de los hermanos necesarios para su defensa, poniendo así en peligro a todos los miembros de este monasterio. Por estos motivos, se imputa sobre Nalha Liannus el delito de alta traición contra su orden y todo lo que representa.

Tras el alegato, Bigar guarda silencio y gira su rostro para observar al jurado, el cual, con un gesto al unísono, le da su consentimiento para continuar. Tras este gesto, el Prior vuelve a mirar a Nalha con gesto severo y prosigue con voz queda y cortante.

—Puedes aborrarnos mucho tiempo y solicitar clemencia diciendo la verdad y arrepintiéndote. ¿Qué tienes que decir?

Nalha guarda silencio unos segundos, agachando la cabeza. Su figura parece haber menguado durante la exposición de Bigar. Sin embargo, tras tomar una profunda bocanada de aire el resuello parece regresar al cuerpo de la joven, que alza el rostro con resolución.

—Ante el cargo de Desobediencia, hermano, admito mi culpa al no acatar una orden injusta para con aquellos a los que estamos destinados a servir. Ante el cargo de Abandono, hermano, admito mi culpa por abandonar estos muros para proteger a los hijos del Hacedor allí donde se encuentren. Ante el cargo de Corrupción, niego mi culpa, pues no he hecho más que encender el corazón de aquellos que deseaban proteger a los inocentes. Y ante la acusación de Traición, me declaro inocente, por no haber hecho otra cosa que servir al Hacedor, nuestro Señor, en todo lugar.

Sus palabras levantan a parte de los clérigos de la bancada. Un murmullo se alza y Bigar tiene que golpear con fuerza varias veces el altar para lograr que cese.

—¡Orden! ¡Orden! Que comience entonces el juicio. Que el Hacedor libere nuestras mentes de oscuras mentiras y arroje la luz de la verdad sobre este lugar sagrado y quienes aquí se encuentran. —Tras un nuevo silencio de respetuosa plegaria, que dura un minuto, comienza el juicio.

Bigar preguntará si alguno de los presentes quiere hacerse cargo de la defensa de la hermana Nalha. Los personajes tienen dos opciones claras: solicitar el juicio por combate o tratar de demostrar que la hermana realizaba una misión sagrada y superior, encaminada a la consecución de un bien mayor. Si solicitan el juicio por combate, pasa al párrafo correspondiente e ignora el resto del proceso.

EL JUICIO ORAL

El desarrollo del juicio oral puede tomar muchos caminos y, en estas páginas, no podemos hacer un resumen de todas las preguntas y respuestas que se pueden dar durante el proceso. Esta es una excelente ocasión para que tus jugadores interpreten a sus personajes, desarrolle las declaraciones y lleven a cabo los interrogatorios. La magia está prohibida durante el juicio, a no ser como medio de prueba. Si un personaje es sorprendido lanzando un encantamiento o conjuro para lograr un testimonio favorable, el juicio se suspenderá y el veredicto será la muerte. El personaje será acusado de cómplice, entonces, y tratarán de detenerlo.

El juicio seguirá un procedimiento muy concreto.

- El hermano Nandax hará las veces de fiscal, y presentará el caso.
- Después será el turno de presentar la defensa por parte de los AJs.
- A partir de ahí, y turnándose, se comenzará a llamar testigos (empezando la fiscalía). Los testigos pueden ser interrogados por ambas partes, por turnos, empezando a interrogar aquella parte que lo llamó.
- Cuando ya se han dicho todos los testimonios, se hace el alegato final, empezando de nuevo por el fiscal y terminando la defensa.
- Tras eso el jurado deliberá y llega a un veredicto.
- Si el veredicto es de culpabilidad, el juez emite la sentencia.

Si has visto películas de juicios, puedes imaginarte cómo será el proceso. Los personajes (y la fiscalía) pueden protestar ante el juez cuando crean que un interrogatorio o prueba no es correcto, aunque deberán argumentar por qué protestan. Si el juez estima la protesta, la pregunta queda anulada y debe procederse de otro modo. Bigar será del todo hostil hacia los AJs, desestimarán la mayor parte de sus protestas y permitirá casi todas las de la fiscalía. Ten esto en cuenta.

Como testigos, los personajes pueden llamar a los hermanos que participaron en la expedición contra los trasgos: los hermanos Tumar, Lycos, Annio, y la hermana Fidia. Pueden

declarar ellos mismos si lo desean. Los testigos deben jurar decir la verdad con la siguiente fórmula:

—Ante los dioses y el escrutinio de El Hacedor, cuyo tribunal está aquí presente, yo juro que mi testimonio será la verdad, y que caiga sobre mí la maldición de todos ellos si cometo perjurio.

El hermano Nandax, durante la presentación alegará que la hermana Nalha se llevó deliberadamente los hombres de las murallas, a pesar de tener orden explícita de no hacerlo. Alegará que la hermana Nalha ya ha reconocido que ha cometido los citados hechos, por lo que es culpable. Todos sus interrogatorios se centrarán en presentar a la hermana Nalha como una muchacha conflictiva, con tendencia a desobedecer las órdenes y en demostrar que había peligro real para la congregación al quedar abandonados los muros.

A continuación tienes unas guías sobre los testimonios de los hermanos que participaron en la expedición.

- Tumar está a favor de la hermana Nalha y declarará favorablemente sobre ella. Para Tumar, Nalha está bendecida, es pura y valiente y actuó siguiendo el mandato que el Hacedor había puesto en su corazón. Nandax tratará de desacreditarlo, diciendo que tiene familia en Castamir y que su testimonio está condicionado.
- Lycos está a favor de Bigar; de hecho ha recibido instrucciones de declarar que la hermana ejerció una extraña y mala influencia sobre él, lo que le llevó a colaborar en la expedición, a pesar de que sabía que estaba mal. Si los personajes le presionan, puede caer en contradicciones y expresar que los hombres que se llevó Nalha no estaban de servicio, sino en el retén, por lo que los puestos de guardia estaban cubiertos.
- Annio y Fidia intentan mostrarse bastante neutrales. Nandax les interrogará tratando de demostrar que la hermana actuó de manera inconsciente al llevarse los hombres. Ellos reconocerán que pudo haber cierto peligro si los trasgos hubiesen atacado el campamento de refugiados, si bien, sin máquinas de guerra no podrían haber asaltado el monasterio. Si se les presiona, aclararán que, para ellos, la seguridad de la gente de Castamir es una obligación y actuaron para salvar a los refugiados. Aunque no pueden estar seguros de que eso pueda considerarse una “obligación sagrada”.

Deja que los jugadores traten de convencer al jurado de la inocencia de Nalha, premia su esfuerzo si tratan de ser imaginativos, con los hermanos aplaudiendo o murmurando desde la bancada cuando hagan un comentario ingenioso. Si sus personajes se muestran apáticos o poco imaginativos, estarán sentenciando a muerte a su mejor aliada...

No hay una manera correcta definitiva de llevar el juicio; como narrador deberás decidir si los alegatos de tus jugadores son buenos o torpes, así como si al final del interrogatorio los testimonios de los testigos son favorables o no. Esta parte puede ser la más complicada. Si crees que será demasiado difícil de dirigir, haz que la hermana Nalha solicite el juicio por combate y pasa al siguiente punto.

También puedes considerar el juicio como una prueba larga. Al finalizar y realizar el alegato final, el AJ que represente la defensa de Nalha deberá lanzar 1d20 y añadir los modificadores de la siguiente tabla. Si el resultado es mayor de 15, el veredicto será de inocencia. Si el resultado es menor, la hermana será declarada culpable. En este sistema, cuenta bastante el azar, así que es menos recomendable.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE VEREDICTO

Presentación inicial brillante	+3
Presentación inicial torpe	-3
Por cada testimonio a favor	+2
Por cada testimonio en contra	-2
Carisma del abogado defensor	+- Bonificación
Inteligencia del abogado defensor	+- Bonificación
Alegato final brillante	+4
Alegato final torpe	-4
Si encontraron material de ayuda	+2

Los hermanos que componen el jurado se retirarán a deliberar para dar un veredicto, tardarán algunas horas, mientras que los personajes permanecen en la capilla. Nalha estará rezando todo el tiempo. Si los personajes logran la absolución de la hermana pasa al punto de Veredicto de Inocencia. Si no, pasaremos a Veredicto de Culpabilidad.

JUICIO POR COMBATE

Si tus jugadores solicitan el juicio por combate, Bigar se alzará solemne en el altar:

—¿Hay aquí alguno de los presentes que deseé defender el honor de la acusada?

Si ninguno de los personajes se ofrece Bigar sonreirá y preguntará a la hermana si quiere luchar ella misma, Nalha negará con la cabeza y Bigar declarará que la ausencia de campeones es una muestra de culpabilidad, el jurado asentirá y declararán culpable a la Hermana Nalha.

Si la hermana es declarada culpable, los personajes serán expulsados poco después del monasterio, podrán terminar la aventura, pero la muerte de Nalha debería pesar en sus conciencias.

Si alguno de los AJs se ofrece, entonces Bigar solicitará un campeón al fiscal, y el propio Nandax se ofrecerá voluntario.

El combate se celebrará en el patio exterior. Como los personajes ya deben saber, sólo hay tres armas válidas. Lanzando una moneda al aire se decidirá quién escoge primero. Es decir, el ganador elige un arma, luego el perdedor y, por último, de nuevo el ganador. No pueden ser armas a distancia, tienen que ser armas de cuerpo a cuerpo y, además, a los personajes se les entregarán armas nuevas: no podrán usar las suyas propias (que podrían estar encantadas). Antes de comenzar el combate, Bigar lanzará una moneda, y pedirá al AJ que vaya a luchar que elija cara o cruz. Puedes simular esto lanzando cualquier dado, con un resultado par, saldrá cara y con uno impar saldrá cruz. Si el personaje gana, podrá elegir el primero. Las elecciones de Nandax serán maza y mangual (en caso de que gane, podrá realizar su segunda petición). El mangual es un arma contundente usada con una mano; básicamente son tres pesadas bolas de acero cubiertas de pinchos y unidas por cadenas a una empuñadura; hace 1d8 de daño. Puede ser usada con normalidad por clérigos, enanos, guerreros, paladines o elfos.

Oscuras nubes cubren el sol dejando un cielo frío y gris. Una fina lluvia os empapa el rostro. El suelo del patio de armas del monasterio, de piedra, brilla con la fina película de agua que lo recubre. En las murallas y alrededor de la plaza, los clérigos y monjes del monasterio observan. En el centro de la plaza aguarda Bigar, vestido con cota de malla, junto a él, el hermano Nandax, ya pertrechado para la lucha.

Cuando te acercas, Nandax se aproxima y te ofrece la mano.

—No es personal, sólo cumple con mi deber —te dice con sinceridad.

Bigar os observa, saca un pañuelo blanco de su manga y lo levanta hacia el cielo.

—Cuando suelte el pañuelo, podéis comenzar. Que el Hacedor os guíe.

—Tras una pausa que parece durar una eternidad, Bigar suelta el pañuelo que es arrastrado por la fría brisa.

HERMANO NANDAX

Clérigo del Hacedor

CA: 4 (Cota de Malla y Escudo) [15]

Dado de Golpe: 2

Atacar a CA0: 18

PG: 11.

Movimiento: 15 metros

Ataque: Por arma, (BA +1)

Daño: Según arma. Posiblemente Maza (1d6) o Mangual (1d8)

Salvación: C2

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 30

Conjuros: Curar Heridas Ligeras, Luz, Quitar el Miedo

Conjuros diarios: 2

Nandax es un buen combatiente, no hará trampas y confía que el AJ tampoco. Combatirá de frente con el convencimiento de que el Hacedor guía sus golpes. Si cae por debajo de 3 puntos de golpe se rendirá. Si el AJ o alguno de sus aliados usan magia, Bigar interrumpirá el combate y los AJs serán detenidos por los clérigos y monjes y expulsados del monasterio. La hermana Nalha será ejecutada y su muerte recaerá sobre la conciencia de los personajes.

El combate terminará con Nandax o un AJ derribado. Si es Nandax quien ha sido derrotado, pasa al punto de Veredicto de Inocencia. Si Nandax derriba al AJ o este pide clemencia, Nandax detendrá sus golpes, la hermana será declarada culpable y pasaremos a Veredicto de Culpabilidad.

VEREDICTO DE CULPABILIDAD

Si los AJs no logran convencer a los clérigos de la inocencia de Nalha o pierden en el juicio por combate, serán expulsados del monasterio. Nalha será conducida a una celda para ser ejecutada al amanecer. El método será la decapitación. Los personajes pueden tratar de hacer una locura y rescatarla. Para ello tendrán que luchar contra todos los clérigos y monjes, pero Nalha se negará a ir con ellos. La voluntad del Hacedor ha sido esa. Los personajes no podrán ver de nuevo a la hermana antes de su muerte y deberán abandonar el monasterio dejando a Bigar, reforzado y a los refugiados de Castamir, a su suerte. El amargo precio de la derrota. Aún pueden completar la aventura, pero las cosas se les habrán puesto mucho más difíciles.

VEREDICTO DE INOCENCIA

Si la hermana Nalha es declarada inocente, Bigar perderá la compostura y las formas, tratando de que sea arrestada junto con los personajes.

Mientras celebráis la victoria, que significa la inocencia y liberación de la hermana Nalha, Bigar grita enfurecido.

—Prended a la hermana Nalha y a sus testigos.

Los clérigos miran extrañados al Prior.

—Pero, maestro, ella ha quedado exonerada.

Bigar gesticula de forma autoritaria, encarándose con sus hombres.

—¿Es que no veis que os están poniendo en contra del Hacedor? Con sus historias de minas y venenos... ¿No veis que la mano del Gran Padre ha estado siempre detrás de todos esos hechos? ¿No veis que todo es su plan para castigar a los impíos? Los trasgos que horadaban la montaña y vertían sus residuos son la mano en la sombra del Hacedor, su manera de hacer las cosas.

—Tú... ¿Sabías todo lo que ocurría y dejaste morir a esa gente? —pregunta Nalha.

—Yo no soy quién para cuestionar los designios del Hacedor, esa gente requería un castigo, igual que tú ahora. ¡Guardias, cumplid mi voluntad! ¡Detened a esta blasfema!

—Los tres miembros del jurado miran al resto de los clérigos y monjes. Ninguno mueve un músculo.

—Hermanos, arrestad al Prior Bigar y conducidlo a las celdas de la torre. Ha perdido la razón —dice Nalha.

Los clérigos parecen divididos, aturdidos, parte de ellos se colocan junto a Bigar y preparan sus armas, el otro grupo se coloca junto a Nalha.

—Bigar, depón las armas, no quiero derramar sangre —dice Nalha en un último gesto conciliador.

—Será tu sangre... sucia traidora ¡Atacad! ¡Destruid a los traidores! —grita Bigar.

A continuación, Bigar y los clérigos que están con él cargarán contra el grupo que se encuentra junto a la Hermana Nalha. Es muy posible que los personajes estén desarmados. Los hermanos que luchen a su favor podrán prestarles algún arma (mazas y lanzas) o pueden coger las armas del desafío por combate si optaron por esa opción. Junto a Bigar se han colocado cuatro clérigos y ocho monjes. Al lado de Nalha tres clérigos (incluyendo al hermano Nandax) y cuatro monjes. El resto se han quedado completamente fuera de juego, sin saber muy bien en qué bando colocarse. La pelea debería ser un tumulto de todos contra todos, con Bigar gritando órdenes a sus hombres. No hará falta que los personajes luchen con todos los clérigos, describe la lucha a su alrededor mientras ellos se enfrentan a sus enemigos. Los clérigos no son malvados y no rematarán a un personaje que caiga o se rinda. Hay dos formas de vencer: derrotando a Bigar o cuando caigan al menos ocho de los seguidores leales. Bigar tratará de cargar contra Nalha, que se encuentra desarmada y sin armadura, si los personajes no lo impiden, la hermana estará en serio peligro.

Nalha no dejará que los personajes maten a Bigar. Si Bigar cae, será la propia Nalha la que emplee conjuros curativos para sanarlo, y poder arrestarlo.

BIGAR

Clérigo del Hacedor, Prior de Rocagrís (clérigo de nivel 4)

CA: 3 (Cota de Malla y Escudo +1) [16]

Dados de Golpe: 4

Atacar a CA0: 16

PG: 20

Movimiento: 15 metros

Ataque: Maza de Guerra +1, (BA +2)

Daño: Daño 1d6+2

Salvación: C4

Moral: 12 Fanático, Bigar no se rendirá jamás, debe ser derrotado

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 120

Conjuros:

Nivel 1: Curar Heridas Ligeras, Protección contra el Mal

Nivel 2: Retener Persona, Resistencia al fuego

Conjuros diarios: 2 / 2

Bigar tratará de lanzar su conjuro de Retener Persona centrado en el mejor guerrero del grupo o su mejor mago. Tras eso, tratará de cargar contra Nalha, quitándose de encima, tan rápido como pueda, a quien se ponga en su camino. Si los personajes son derrotados... pues será el fin de la partida. Serán trasladados a un calabozo a la espera de su ejecución.

Bigar grita incoherencias mientras los hermanos lo arrestan y lo conducen a los calabozos. Nalha suspira y por un momento parece a punto de flaquear. Pero coge aire y, adoptando una pose marcial, declara:

—Abrid las puertas, introducid a los refugiados en el interior y acogedlos, nuestra prioridad es salvar a esa gente. —Tras eso mira los hermanos que lucharon junto a Bigar —. No deseo enemistarme con vosotros, sé que lo que habéis hecho, lo habéis hecho por lealtad. No os guardo rencor. Podéis marchar a Marvalar e informar al prior de estos hechos, o podéis permanecer aquí y ayudar a esta pobre gente. Sois libres.

Algunos de los hermanos dejan las lanzas y asienten. Otros se dan la vuelta y se marchan apresuradamente para abandonar el monasterio.

Nalha os mira con devoción.

—Bigar se equivocaba en dónde buscar la mano del Hacedor. ¿Puedo pediros un último favor? Tengo que coordinar y terminar de instalar a los refugiados ¿Nos ayudaréis?

Tras eso Nalha se marchará a ayudar como uno más de sus hombres a los refugiados. Los personajes pueden si quieren ayudar también, Nalha colocará a los más enfermos en las celdas vacías y parte del almacén, después comenzará a reconstruir el campamento en el interior, sobre el patio de armas. Será una tarea agotadora, pero la gente estará muy agradecida.

Lo que los personajes no saben es que los trasgos de Diente de Lobo han planeado una acción de castigo sobre el monasterio y su ataque está a punto de empezar. El objetivo de los trasgos no es asaltar el monasterio, ni mucho menos, es tan sólo causar bajas, crear confusión y retrasar a los personajes lo más posible. Casi han conseguido lo que quieren, que Garth les indique la localización dentro de la mina de El Ojo, así que sólo necesitan ganar tiempo.

Los refugiados están poco a poco recogiendo sus enseres e introduciéndolos en el patio de armas. La mayor parte de los monjes les ayudan, cargando fardos con mantas, los pocos alimentos que les quedaban y trasladando a los enfermos más graves.

De pronto un grito se eleva por encima del murmullo general...

—¡Los trasgos! ¡Los trasgos!

La campana de alerta restalla antes de que cunda el pánico y los refugiados corran en tropel hacia el interior.

—¡Proteged las puertas, haced entrar a toda esa gente! —grita Nalha.

Si los personajes colaboran, correrán a las puertas de la barbacana y verán acercarse a los trasgos, cabalgando sus lobos y blandiendo antorchas.

De entre los árboles, surgen los trasgos, con los ojos rojos como demonios, cabalgando sobre lobos negros como la noche. Jinete y bestia aúllan y muestran los afilados colmillos. Los duendes blanden antorchas que agitan sobre sus cabezas en una frenética danza. El espectáculo es sobrecogedor.

Los refugiados abandonan sus últimos enseres, pero están demasiado débiles para correr. Un grupo se queda muy rezagado, mientras los monjes y clérigos conducen al resto al interior.

—¡Hay que cerrar las puertas! —grita un hermano—. ¡No podemos permitir que penetren en los muros!

Si los personajes deciden abandonar a su suerte a los rezagados, verán como los trasgos se echan sobre ellos y los despedazan; después, arrojarán las cabezas al interior, lanzándolas por encima del muro.

Si por el contrario deciden intervenir:

El grupo de rezagados, tres mujeres y dos hombres, con aspecto enfermo y cansado, avanzan lo más rápido que pueden por el frío barro. Los trasgos están a punto de darles alcance.

Los personajes pueden tratar de defender al grupo mientras llega a la puerta. Los rezagados tardarán cuatro asaltos en recorrer la distancia hasta la puerta. Durante esos cuatro asaltos los personajes sufrirán ataques de los trasgos. Una tirada de característica (Sabiduría) permitirá a un personaje calcular este tiempo y saber que, tras dos asaltos, estarán lo bastante cerca como para que les protejan los monjes disparando desde las murallas.

Asalto 1

Sobre los lobos, los trasgos se abalanzan sobre vosotros, blandiendo antorchas y espadas cortas con ferocia.

Los trasgos tratarán de atacar de pasada, cabalgando con sus lobos junto a ellos y golpeando a los personajes con espadas cortas. Les atacarán 1d6 trasgos. Para cada uno de ellos lanza un dado, con un resultado de 1-4 atacará a un personaje, con un resultado de 5-6 atacará a un refugiado. Los refugiados tienen armadura 9. Si un trasgo impacta a un refugiado lo matará instantáneamente (no tires por daño).

Los personajes pueden descabalgar a los trasgos del mismo modo que en la sección “A galope tendido” de la escena “La caravana de la muerte”.

Asalto 2

Tras su primera pasada, los jinetes goblin dan la vuelta a sus monturas y cargan de nuevo contra vosotros aullando obscenidades.

Los personajes aún no están al alcance de los proyectiles de las murallas, donde los monjes tienen ballestas preparadas. Los trasgos repetirán su ataque, esta vez serán 1d8.

Asalto 3

Un grito resuena en la muralla:

—¡Fuego!

Y surge de pronto una andanada de proyectiles de las ballestas de los monjes que cae sobre los trasgos y sus monturas incapacitando a varios.

Una lluvia de saetas cae sobre los perseguidores de los personajes. Tira 1d10 para cada personaje, con un 10 es víctima del fuego amigo y recibe un flechazo de 1d6 de daño. Un refugiado recibe una flecha y cae herido. Los personajes pueden dejarlo o cargar con él (lo que les retrasará otro asalto).

Asalto 4

Los trasgos contraatacan y vuelven a lanzarse sobre vuestro grupo. En las murallas, los monjes recargan sus ballestas todo lo rápido que pueden.

Mientras los ballesteros recargan, los trasgos hacen otro ataque de pasada, serán 1d6+1 trasgos.

Asalto 5

—¡Fuego! —grita alguien de nuevo en los muros. La lluvia de saetas no impide a los trasgos una última y desesperada carga sobre vosotros. Muchos se desploman por el camino, pero otros se abren paso hacia vosotros.

Los trasgos hacen un último y desesperado ataque sobre los personajes, pero las flechas desde la muralla acaban con la mayoría; les atacarán 1d4 trasgos. Las flechas de nuevo pueden herir a los personajes: con un resultado de 9-10, recibirán una flecha amiga y sufrirán 1d6 de daño.

La puerta se cierra pesadamente tras vosotros, dejando a los trasgos furiosos al otro lado. Por encima de la muralla comienzan a caer antorchas lanzadas por los goblins con certeza precisión. Pronto hay varios pequeños focos de fuego.

—¡Contened los fuegos! ¡Montad una cadena desde el pozo! —Se escucha a Nalha dar órdenes con autoridad.

Los trasgos del exterior arrasan lo que queda del campamento de los refugiados. La columna de humo se eleva en el cielo y el viento os trae el aroma a carne quemada de aquellos que no consiguieron escapar.

—Están profanando el cementerio —os informa uno de los monjes con lágrimas en los ojos—. Malditos goblins, malditos todos ellos.

Desde el interior de los muros, poco podéis hacer, aparte de ser espectadores del dantesco espectáculo que tiene lugar a pocos metros. Entre los gritos de los heridos y los desconsolados llantos de los que han perdido a algún conocido se escucha la serena voz de la hermana Nalha consolándolos. Se acerca a vosotros con aspecto cansado.

—Os habéis ganado un descanso, id a verme por la mañana. Ahora dormid. Tengo hombres en las almenas que os avisarán si fuese necesario.

Si alguno de los AJ es el interés romántico de Nalha, ella le invitará a su alcoba. Se siente mal y necesita abrazar a alguien y llorar hasta quedar dormida.

Al día siguiente, los personajes verán que las cosas están más calmadas.

El patio de armas acoge ahora un pequeño campamento hecho con lonas y mantas; hogueras dispersas calientan a los refugiados, que se reúnen con aspecto cadáverico a su alrededor. Varios clérigos sanan a los heridos y reparten gachas calientes.

Si los personajes quieren, pueden desayunar y ayudar a la gente a instalarse. Cuando los personajes estén listos, podrán ir a buscar a Nalha a la torre.

La hermana ha ocupado el despacho del Prior en la torre del homenaje, un lugar austero y práctico con una gran mesa de roble y varias sillas curules a su alrededor. Completa el mobiliario un armero y varios cofres pesados.

—Mandaré mensajeros a Marralar para solicitar refuerzos. Pero no debemos perder la iniciativa. Debemos actuar cuanto antes. Tengo un mal presentimiento, la urgencia de saber que ocurre realmente en esa montaña. Algo maligno está detrás de todo esto. Es necesario subir cuanto antes, detener a los trasgos y liberar al resto de los prisioneros.

Si los personajes no están dispuestos a subir sin ayuda, Nalha tratará de convencerlos.

—Yo no puedo partir ahora, primero debo atender a todos estos enfermos; no puedo prescindir de ningún hombre... Las cosas aquí están bastante mal y los necesitaré a todos. Pero puedo ayudaros de otra manera.

La hermana saca un juego de llaves de un cajón del escritorio y se aproxima a uno de los cofres. Lo abre con un crujido y saca de él varios objetos. Un cetro de marfil blanco tallado, un pequeño cofrecito de madera con compartimentos llenos de frascos de colores, y una pesada maza con el pomo enyulado.

—Esto os ayudará en vuestra misión.

El cetro es mágico y permite lanzar el conjuro Curar Heridas Ligeras. El cetro tiene 1d6+2 cargas cuando se lo entreguen a los personajes (si quieren mantener la intriga no les digas el número de cargas que le quedan al cetro y que lo descubran por si mismos al usarlo). La caja de pócimas incluye 4 viales: dos Pociones de Protección Contra el mal, de color azulado, una Poción de Lentificar Veneno de color amarillento y, por último, una Poción de Heroísmo Menor de color naranja pálido. La maza se llama "Azote" y es una maza +1, +2 contra muertos vivientes. Pero sólo muestra sus capacidades mágicas si es empuñada por un personaje de alineamiento Legal. Cualquier personaje de otro alineamiento que la empuñe la usará como una maza normal y corriente. La maza tiene una inscripción: "Blándeme en nombre de la justicia".

Nalha les explicará el funcionamiento de todos los objetos así que no les hará falta identificarlos por sí mismos.

Si los personajes deciden partir para completar la misión, los clérigos de Rocagrís los sanarán de todos los puntos de golpe perdidos con conjuros de Curar Heridas Ligeras y repondrán sus raciones. También pueden proporcionarles cuerdas, antorchas, lámparas y aceite de forma gratuita. Llegados a este punto, los personajes podrán permanecer el tiempo que necesiten en el monasterio para restablecerse. Aunque Nalha les recordará la necesidad de encontrar cuanto antes la mina de Rhaymir y el segundo campamento trasgo.

Si los personajes deciden no subir a la montaña o esperar a los refuerzos, será demasiado tarde cuando suban y Rozzark

ya habrá conseguido El Ojo, ejecutado a todos los prisioneros y huido.

Este es un buen momento para que los personajes se reorganicen y entregues un poco de experiencia extra por lo acontecido hasta ahora.

- Si conocieron a la dríade Dendora y decidieron ayudarla, 50 px (cada AJ)
- Por salvar a Irina 100 px (cada AJ)
- Por ayudar a la anciana del cementerio 50 px (todos los AJ que la ayudaron)
- Por un buen plan en el campamento de los trasgos 100 px (cada AJ)
- Si salvaron a los refugiados del campamento trasgo, 100 px (cada AJ)
- Si consiguieron evitar el altercado con los refugiados en el arresto de Nalha ,100 px (cada AJ)
- Si ganaron el juicio oral, 200px (cada participante)
- Si ganaron el juicio por combate, 100 px (el AJ que luchó)
- Si salieron a defender al grupo de rezagados, 100 px (cada uno)
- Por ayudar a los refugiados, 50 px (cada AJ que ayudó)

POCIÓN DE HEROÍSMO MENOR

Al beber la poción de heroísmo, un AJ ve incrementadas sus capacidades temporalmente como si hubiese subido tres niveles. Eso significa que durante la duración de la poción el personaje aumenta sus puntos de golpe, mejoran sus Tiradas de Salvación y sus tiradas de ataque. También mejoraría la capacidad de expulsión de un clérigo o paladín, las habilidades de ladrón y las bonificaciones contra *goblinoides* del explorador. La capacidad de lanzar conjuros no se ve afectada por la poción. Su duración es de 2d4 turnos.

Si al acabar el efecto de la poción un AJ tiene más puntos de golpe que su máximo habitual, reduce sus puntos de golpe hasta su máximo. Si tiene menos de su máximo, se queda como está.

ESCENA XI. CAMINO DE LA MINA DE RHYAMIR

Los personajes abandonan el monasterio de Rocagrís y se dirigen hacia la mina de Rhaymir. Los trasgos están esperando que un grupo se dirija hacia el poblado minero, así que han preparado una emboscada a medio camino.

Atravesáis el bosque con relativa velocidad, a pesar de que el suelo sigue embarrado y resbaladizo. Cae una fina lluvia que os empapa poco a poco. El viento sopla frío y la humedad hace que os duelan los huesos. Los árboles apenas os sirven de protección. Las montañas están cada vez más cerca y la ascensión se hace complicada en algunos puntos.

Pregunta a tus jugadores su orden de marcha sólo para mantenerlos sobre aviso. Si quieren que aumente su paranoia hazles pasar alguna tirada de característica (Sabiduría). Si la sacan, di que tienen la sensación de estar siendo observados. Si lucharon con el Oso Lechuza anteriormente es posible que esto les haga dar algún respingo. O que piensen (acertadamente) que los trasgos les vigilan.

Habéis seguido las indicaciones del mapa y encontrado una trocha que parece haber sido despejada recientemente.

Si los personajes investigan la senda, podrán averiguar algunas cosas. Un Explorador que saque 1-5 en una tirada de 1d6, un Elfo con 1-3 en 1d6 o cualquier otro personaje con 1-2 en 1d6 podrá ver que ha sido usada recientemente por trasgos y que el grupo no pretendía ocultar sus huellas. Esto puede hacer sospechar a los personajes más cautos, ya que anteriormente los trasgos sí las ocultaban. De hecho, los trasgos han marcado el camino para guiar a los personajes a la trampa que tienen para ellos.

La senda os guía hasta una vieja carretera de piedra. Los adoquines están desgastados y las malas hierbas crecen por doquier, pero la carretera, de factura enana, ha perdurado al paso del tiempo, quién sabe cuántos siglos. Serpentea entre las montañas, dejando un talud a su izquierda mientras gana altura y se pierde en la distancia.

La carretera la construyeron los enanos para bajar los carros cargados de mineral hasta los pueblos vecinos. Sube la montaña directamente hacia la mina. La carretera mide un par de metros de ancho y está adoquinada. Aunque faltan muchos adoquines y hay malas hierbas, la carretera permitirá a los personajes subir con facilidad hasta la mina. El mapa de Rhaymir marca esta carretera como camino directo a la misma. La carretera tiene una empinada y abrupta colina a la derecha (terreno muy escarpado) y un talud (en algunas zonas casi cortado verticalmente) en el lado izquierdo. Mientras los personajes ascienden, ese talud se convertirá en un abismo profundo con decenas de metros hasta las afiladas rocas del fondo.

El camino continúa durante varios kilómetros, adentrándose cada vez más en las montañas mientras asciende.

Los trasgos están esperando para arrojar sobre los AJs una avalancha de rocas. Haz una tirada de característica (Sabiduría) para cada jugador. Si tus AJs se prepararon esperando una emboscada, tendrán una bonificación de +4 a la tirada. Si la superan tendrán un asalto antes de reaccionar.

Mientras caminas te percatas de que pequeñas piedrecillas sueltas caen desde la colina. Un destello metálico un centenar de metros sobre vuestras cabezas te hace sospechar de hay alguien arriba.

Si ninguno de los AJs sacó la tirada, entonces caerán en la emboscada de los trasgos.

De pronto un estruendo terrible como un trueno resuena por toda la montaña, amplificado por el eco. Cuando levantáis la cabeza, veis venir una avalancha de rocas rodando hacia vosotros.

Todos los personajes deberán hacer un Tiro de Salvación contra Aliento de Dragón para esquivar las piedras. Si los personajes estaban prevenidos (habiéndose sacado la anterior tirada de Sabiduría), tendrán un +4 de bonificación a esta tirada. Aquellos que fallen el Tiro de Salvación recibirán 3d6 puntos de daño por las rocas, mientras que los que lo saquen, recibirán 1d6 por impactos menores.

Se escucha un grito de triunfo sobre vuestras cabezas y veis bajar por la empinada ladera a un grupo de trasgos empuñando espadas cortas y lanzas. Corren hacia vosotros con los ojos inyectados en sangre y aullando obscenidades que harían sonrojar a un marino curtido.

Los trasgos tardarán dos asaltos en bajar la colina (si los personajes estaban pertrechados, tal vez puedan eliminar a alguno con proyectiles o sanar a algún compañero que esté herido). En total habrá nueve trasgos en la emboscada y sus órdenes son parar a los AJs a cualquier precio.

GOBLINS DE DIENTE DE LOBO

CA: 6 [13]

Dado de Golpe: 1-1

Atacar a CA0: 19

PG: 5 (cada uno)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Espada Corta/ Lanza Pequeña, (BA 0)

Daño: Espada Corta (1d6) / Lanza Pequeña (1d6)

Salvación: G1

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 10 (cada uno)

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

Diente de Lobo les ha dicho a estos trasgos que, si no pueden detener a los AJs, no se molesten en regresar, así que los trasgos se comportarán con extrema ferocidad. Su táctica consistirá en lanzarse de modo casi suicida contra los AJs, sobre todo contra los hechiceros o clérigos (a los que les han cogido cierta manía). Recuerda que tras los AJs está el talud, un barranco de más de veinte metros hacia las afiladas rocas del fondo. Los trasgos pueden tratar de empujar a algún personaje por él, y lo mismo pueden hacer los AJs.

Si los goblins caen derrotados, los AJs podrán investigar el lugar desde el que les tendieron la emboscada. Encontrarán allí picos y palancas para empujar las rocas y poco más. Si deciden seguir su camino (lo más lógico) llegarán pronto al Pueblo Minero Abandonado.

Si los personajes dejaron alguno vivo para interrogarlo, deberán intimidarlo de alguna manera primero, ya que los trasgos tienen un miedo terrible a Diente de Lobo. Pueden usar el método que mejor crean conveniente (fuerza bruta, amenazas, etc.). Ello requerirá una tirada de la característica adecuada (Fuerza para golpearlo, Inteligencia para engañarlo o Carisma para convencerlo, por ejemplo). Puedes otorgar una bonificación de entre +1 y +4 puntos por buena interpretación si los personajes son imaginativos. Si los personajes superan la tirada, los goblins capturados responderán a sus preguntas.

Si preguntan por el número de trasgos en el campamento superior:

—*Muchos, varias veces los dedos de las manos.*

Si preguntan por su líder:

—*Diente de Lobo, el jefe, sólo responde ante su eminencia Rozzark.*

Si preguntan por Rozzark:

—*Su eminencia sirve a El Ojo, al gran amo...*

Si preguntan qué es El Ojo:

—*El Ojo es parte de Él... y hará que Él regrese...*

No conseguirán sacarle mucho más por este lado. El trasgo temblará sólo con mencionarlo y por más que lo intenten no dirá quién es Él o qué es El Ojo. Sin embargo, estas noticias tendrían que empezar a perturbar gravemente a los personajes.

Si preguntan por qué están excavando la mina o qué hacen en la mina:

—*Su eminencia busca El Ojo en la mina... y lo encontrará tarde o temprano.*

Si preguntan por qué secuestraron a Garth:

—*¿El elfo viejo? Él fue uno de los que escondió El Ojo allí hace cientos de años... Su eminencia lo ha hecho hablar. Se resiste, pero poco a poco ha ido dando detalles, nadie puede aguantar a Tenazas sin hablar.*

Si preguntan por Tenazas:

—*Tenazas es un maestro de torturas que trajo su eminencia. Un hombre de piel oscura que vino del este. Su nombre es muy difícil de pronunciar, así que lo llamamos así por sus "herramientas".*

Si preguntan por los prisioneros:

—*En cuanto su eminencia tenga lo que quiere, los eliminarán; ya no serán necesarios.*

LANZAR POR EL BARRANCO

Los trasgos o los personajes pueden tratar de lanzarse mutuamente por el barranco. Si un personaje o monstruo cae por el barranco, recibirá una cantidad considerable de daño, en concreto 7d6. Si un personaje con mucha suerte sobrevive a la caída, puedes argumentar que lo han frenado las plantas y matojos que crecen a lo largo del barranco. Hay dos formas principales de tirar a los demás por el barranco.

Empujar: El personaje que empuja hace una tirada de ataque sin armas. Si el ataque tiene éxito no causa daño, sino que empuja al adversario 1 metro +1 metro por punto de bonificación de Fuerza. Si los adversarios son de diferente tamaño (y hay mucha diferencia), el narrador puede decidir que la distancia sea mayor o menor, o que directamente el empujado no se mueva en absoluto (trata de empujar un dragón así y verás).

Apresar y arrojar: El personaje debe hacer una tirada para apresar a su adversario. Para eso, realiza una tirada de ataque sin armas, la armadura del defensor no se cuenta, pero sí se aplican bonificaciones que provengan de magia (como de conjuros, amuletos, etc.). Si el ataque tiene éxito, el defensor debe hacer un Tiro de Salvación, contra Petrificación o Parálisis, con una penalización igual que la bonificación de Fuerza o Destreza (la que sea más alta) del atacante y sumando a la tirada su propia bonificación por Fuerza o Destreza (de nuevo, la que sea más alta). Para los monstruos o PNJ, será el narrador quien ajuste esa bonificación en función del tipo de criatura. Si falla, quedará sujeto por el atacante. El apresado podrá realizar esta tirada en cada asalto para tratar de liberarse. Su captor puede tratar de acercarse al barranco y arrojar por él al atacado (eso son dos asaltos). Mientras está sujetando a otro, un personaje no puede realizar otras acciones (como luchar o lanzar un conjuro), su movimiento se reduce a ¼ parte y su bonificación de Destreza no cuenta para su CA. Sin embargo, el personaje que sujetá puede usar a su rehén como escudo, lo que le dará un +4 a su CA, sin embargo eso le impedirá moverse en ese asalto. Si alguien le ataca corre el riesgo de golpear a quien esté sujeto. Si el ataque falla por menos de cuatro puntos, golpeará al rehén. Ten en cuenta que estas reglas sólo sirven para oponentes humanoides de tamaños similares no intentes hacer lo mismo con gigantes.

ESCENA XII. EL PUEBLO MINERO ABANDONADO

Los personajes han llegado a la base de operaciones de los trasgos. Posiblemente pensando que el final de su aventura está cerca. Mientras ellos ascendían han sucedido bastantes cosas.

- Por un lado Nalha mandó un mensajero a Marvalar que ha informado de la situación a Falkgard; éste ha enviado a toda prisa una compañía de batidores hacia la zona.
- Pero no todo son buenas noticias, Rozzark, el líder de la expedición del Ojo y la Daga, ha logrado quebrar la voluntad de Garth y el pobre elfo le ha revelado la ubicación exacta en la mina de la Bóveda del Ojo, donde se guarda la filacteria. Rozzark, lleno de optimismo, ha abandonado toda precaución y se ha internado con su escolta personal en la mina para buscar El Ojo. Diente de Lobo y sus trasgos continúan, sin embargo, en el pueblo minero.

Los personajes se encontrarán con los trasgos planeando su retirada y dispersión, recogiendo sus cosas para abandonar la zona. Una vez Rozzark regrese con El Ojo, los esclavos no serán necesarios y los eliminarán.

Tras una pronunciada curva observáis que el camino asciende hasta ensancharse en una meseta de gran tamaño.

Si los AJs llegan con cuidado podrán observar el pueblo minero a lo lejos. Los trasgos parecen estar trabajando y recogiendo el campamento.

Los trasgos del poblado no tienen lobos, que son difíciles de alimentar montaña arriba. En total habrá $20+2d4$ trasgos en el campamento, sin contar a Diente de Lobo. Los personajes pueden diseñar la táctica que prefieran: desde tratar de liberar a los prisioneros para que luchen con ellos, hasta la guerra de guerrillas o la carga directa. Los trasgos se comportarán de manera disciplinada y lucharán a la defensiva. Su objetivo es ganar tiempo para que Rozzark regrese con El Ojo, si los personajes no los superan, habrán vencido. Si Diente de Lobo es abatido, la moral de los trasgos bajaría a 6 y deberán hacer inmediatamente un tiro de Moral. Del mismo modo, deberán hacer un tiro de Moral si al menos 3/4 partes de ellos son vencidos. Si fallan el tiro de Moral, huirán por las colinas dispersándose.

1. BARRACÓN PRINCIPAL

Un edificio de piedra en forma de "L" muy deteriorado y al que se le han efectuado algunas reparaciones.

Los trasgos están recogiendo, así que habrá pocos en el interior: menos de ocho. Si suena la alarma saldrán por las dos puertas. El interior es diáfano, tiene jergones y, restos de comida.

2. CUARTO DE ROZZARK

Una nave de piedra, un muro está parcialmente derrumbado. El tejado está muy deteriorado y se cae a pedazos.

Este es el cuarto de Rozzark. Hay siempre dos trasgos de guardia. Rozzark guarda aquí sus cosas en un arcón cerrado con llave. Pueden forzar la cerradura o romperla a golpes. La cerradura tiene una trampa que se activará si intentan forzarla. Se trata de una aguja envenenada que se activará si intentan forzar la cerradura (si la abren a golpes romperán también la aguja, así que no tendrán ese problema). Cualquier ladrón



que fuerce la cerradura sin desactivar la trampa recibirá un pinchazo emponzoñado. Deberá hacer un Tiro de Salvación contra veneno o morir.

El cofre contiene los efectos de Rozzark, su libro de conjuros, dos sacos con 200 monedas de oro cada uno, 3 rubís de 100 monedas de oro cada uno, una esmeralda de 80 monedas y un anillo de platino de 200 monedas de oro.

3 Y 4. JAULAS

En toscas jaulas de madera atadas con cuerdas se encuentran los prisioneros. Hombres y mujeres separados en diferentes jaulas.

Quedan veintitres hombres y doce mujeres en las jaulas. Todos están desnutridos, enfermos y débiles.

Las jaulas están hechas de madera y tienen cadenas y candados. Los AJs pueden tratar de romper los barrotes a golpes; para ello deben causarles veinte puntos de daño (golpearlos es automático). Un ladrón puede tratar de abrir el candado de la forma habitual.

5. ALMACÉN

Un viejo almacén medio derruido y con el tejado hundido.

En el interior hay sacos de arroz, trigo, harina, todo lo que los trasgos han estado robando de las granjas y los comerciantes.

6. ENTRADA DE LA MINA

Bajo un dintel de vigas gruesas se encuentra la negra entrada al corazón de la mina de Rhaymir.

La principal preocupación de los tragos será ganar tiempo para Rozzark, así que protegerán la entrada con todo lo que tengan. De hecho, habrá un retén allí de al menos 8 trasgos en todo momento; no se moverán del puesto si no es absolutamente necesario.

7. Y 9. GRÚAS

Sobre el horizonte se elevan dos torres de madera construidas sobre unos mecanismos. Se trata de gigantescas grúas destinadas a la carga y descarga del mineral. Actualmente se encuentran muy deterioradas e inservibles.

La altura de las grúas las hace ideales para poner vigilancia. Siempre habrá dos trasgos en cada grúa, provistos además de arcos cortos para disparar sobre los intrusos.

8. ESCOMBRERA

En este lugar se almacenan los escombros que van saliendo de la mina. Aunque la gran mayoría caen por un terraplén empinado hasta el río, que corre más abajo. Sin duda esta es la forma en la que se ha envenenado el agua.

Si los AJs tratan de acercarse con sigilo, un AJ de clase ladrón podrá usar sus habilidades especiales para hacerlo de la forma habitual. Un fallo significará que los trasgos le descubren y dan la alarma. Cualquier otro personaje hará demasiado ruido y será descubierto ya que los vigías trasgos están muy atentos.

La táctica de los trasgos será defensiva; si tienen la oportunidad harán una primera descarga de proyectiles antes de atacar en cuerpo a cuerpo a los AJs. Tendrán preferencia por los clérigos y magos antes de atacar a ningún otro. Los trasgos de Diente de Lobo son buenos luchando en formación y en campo abierto, luchar entre las casas no es lo suyo, así que tratarán de reagruparse en el centro y proteger a toda costa el acceso a la mina. Los personajes pueden usar las casas como cobertura en su avance o tratar de llegar a alguna y atrincherarse (mala idea porque los trasgos tratarán entonces de prenderle fuego).

Como narrador, esta escena puede ser caótica y confusa (como lo es una batalla real) con trasgos corriendo entre las casas, proyectiles perdidos y los personajes repartiendo golpes en el centro de la acción. Eso es lo más importante, centrarse en los AJs y lo que van haciendo. Puedes describir por encima lo que ocurre alrededor, los trasgos tratando de reagruparse, los prisioneros (si los han liberado) luchando por sus vidas, pero reduce al mínimo las tiradas o esta escena se te puede ir de las manos. Como regla general no tires si no es una tirada contra los AJs. Puedes decidir si los refugiados eliminan algún trasgo o si los trasgos eliminan refugiados en cada asalto. Como regla sencilla puedes hacer que en todo momento haya entre cinco o seis trasgos atacando a los personajes. Si alguno cae, puedes hacer que lleguen refuerzos en el próximo asalto o que los personajes reciban fuego de proyectiles si no tienen demasiados oponentes en cuerpo a cuerpo. La sensación que tienen que tener es que, cada vez que derriban a un trasgo, otro toma su lugar. Diente de Lobo se mantendrá en retaguardia, montado en su jabalí de batalla ("Mordedor"). Los primeros asaltos estarán reorganizando a sus tropas; si los personajes parecen abrirse camino hacia él

o, tras tres asaltos de pelea, se lanzará a la refriega. Diente de Lobo es orgulloso y tiene que demostrar por qué es el líder; se lanzará contra el AJ que parezca más fuerte del grupo o, en su caso, el que lleve mejores armas y armaduras. Su primer ataque será siempre una carga con el jabalí y, tras eso, entrará en un frenesí con su hacha de batalla. Si es derribado de su montura, el jabalí comenzará a atacar por su cuenta para defender a su amo.

GOBLINS DE DIENTE DE LOBO

CA: 6 [13]

Dado de Golpe: 1-1

Atacar a CA0: 19

PG: 5 (cada uno)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Espada Corta/ Lanza Pequeña, (BA 0)

Daño: Espada Corta (1d6) / Lanza Pequeña (1d6)

Salvación: G1

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 10 (cada uno)

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

DIENTE DE LOBO (TRASGO GIGANTE)

CA: 3 (Cota de malla, y pieles) [16]

Dados de Golpe: 3+1

Atacar a CA0: 15

PG: 15

Movimiento: 9 metros

Ataque: Sanguinaria, hacha de combate mágica +1, (BA +1)

Daño: 1d8+2

Salvación: G3

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 100

Diente de Lobo no tiene penalizaciones por luchar a la luz del día.

Tesoro: Diente de Lobo lleva siempre con él dos objetos mágicos. Por un lado, está su Hacha de Combate +1, llamada Sanguinaria. Por el otro, su Capucha de Cabeza de Lobo. Esta capucha hace que la persona que la lleva pueda escuchar ruidos como un Ladrón de nivel 6 (con un 1-4 en 1d6). Un ladrón de mayor nivel no se puede beneficiar de este objeto.

MORDEDOR (JABALÍ GIGANTE)

CA: 6 (Barda de tachuelas) [13]

Dados de Golpe: 4+1

Atacar a CA0: 15

PG: 16

Movimiento: 27 metros

Ataque: Embestida, (BA +2)

Daño: 2d4+2

Salvación: G3

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 80

Si los personajes derrotan a los trasgos, habrán dado un paso de gigante para finalizar la aventura. Los refugiados supervivientes se arremolinarán a su alrededor para agradecérselo. Si los personajes buscaban a sus familiares, los encontrarán aquí... heridos, enfermos, pero con vida. Una vez liberados los prisioneros:

Los prisioneros gritan entusiasmados; se acabó su calvario, por fin son libres. Se acercan a vosotros y os abrazan y besan mientras gritan eufóricos.

Si alguno de los personajes es discípulo de Garth, encontrará al maltrecho elfo entre los prisioneros. Está muy dañado, ya que lo han sometido a tortura y han usado contra él magia poderosa. Está semiúnconsciente y otros dos prisioneros se ocupan de él.

Entre dos prisioneros cargan con un anciano elfo con muy mal aspecto, lleno de cardenales, quemaduras y heridas. Tiene los dedos de ambas manos rotos y las manos hinchadas y deformadas; es difícil que pueda usar la magia de nuevo.

Si los personajes preguntan qué le ha ocurrido:

-Ese maldito Rozzark, el elfo que está al mando, lo ha torturado. Ha traído un torturador de Visirtán, un experto en interrogatorios. Un mercenario al que llaman "Tenazas". Al final, el pobre se ha roto.

Garth insistirá en hablar con su discípulo o con el personaje que esté al mando:

—Escuchadme, por favor. Me queda poco tiempo. Mis fuerzas me abandonan y pronto dejaré este mundo. —Tose—. Estamos todos en un grave peligro... la mina, nosotros... —Tose otra vez.

Si los personajes le dan agua y lo acomodan será más fácil para el elfo hablar. Si a ninguno de ellos se les ocurre serán los propios prisioneros los que le tumben y vayan a buscar agua.

—No hay tiempo —murmurará—, escuchadme con atención. Hace varios siglos, un terrible brujo llamado Avalazan acumuló un gran poder. Era malvado y cruel y aquellos que se oponían a él morían de formas horribles bajo su magia. En la cumbre de su poder se hizo convertir en un liche, una aberración no-muerta. Reteniendo su poder mágico encerró su esencia vital en un ojo, un ojo forjado con un extraño metal que cayó del cielo en un meteorito. En esa filacteria residía su fuerza y su poder. El rey... Astinus, el Grande, hizo llamar a héroes de todos los confines de las Marcas para hacer frente a Avalazan. Yo, el más joven de ellos, me convertí en su cronista. Nos llamaban el Puño de Plata. —Tose de nuevo y sus ojos se vuelven vidriosos—. Atacamos a Avalazan con todas nuestras fuerzas, lo pusimos en jaque y finalmente, en el desierto, nos enfrentamos a él y sus lugartenientes. La batalla fue terrible y se observó desde kilómetros de distancia. Al final el liche fue derrotado, aunque a un alto coste: sólo 3 de nosotros sobrevivimos y varios de los secuaces de Avalazan lograron escapar en la confusión. Quisimos destruir la filacteria y con ello al liche de manera definitiva, pero fuimos incapaces. Aquel extraño metal caído del cielo resistía todos nuestros ataques y nuestra magia. Temíamos que el liche regresara, recomponiendo su cuerpo a partir de la filacteria o que sus secuaces la robaran para traerlo de vuelta. Teníamos que evitarlo a toda costa. Fue entonces cuando, consultando los tomos de la biblioteca de Rocagrís, encontré la crónica de la mina de Rhaymir. Era lo que necesitábamos: el plomo impediría rastrear con magia El Ojo de Avalazan... Lo sellamos en el interior, en una cámara. Lo protegimos con conjuros para que el liche no pudiese retornar a su forma física y durante años construimos trampas y demolimos parte de los túneles. Y ahora... Rozzark lo sabe... ¡Lo sabe! ¡Va a liberar a Avalazan!

Si los personajes le preguntan por Avalazan:

—Si se recompone, retornará con todo su poder... ¿Quién le hará frente entonces? Será imparable...

Si le preguntan por Rozzark:

—Los secuaces de Avalazan que escaparon crearon un culto a su figura y lo han estado buscando desde entonces... El Ojo y la Daga...

Si le preguntan cómo han dado con él:

—Los miembros del Puño de Plata nos separamos, nos dispersamos y juramos llevarnos el conocimiento de este lugar y lo que contiene a la tumba. El culto debió averiguar de alguna manera quién soy yo y fueron a por mí. Me torturaron... Averiguaron lo de la mina... Y el resto ya lo sabéis.

Si preguntan cómo llegar hasta El Ojo (si ninguno de los AJs lo pregunta será algo que Garth les dirá por su propia iniciativa):

—Hay algo... importante... Nosotros... Hay otra ruta, un camino secreto. Nuestro seguro por si encontrábamos la forma de destruir El Ojo y teníamos que llegar hasta él. Rozzark no conoce ese camino. Tiene que atravesar todas las minas y las trampas. Si vais por el camino secreto lo alcanzaréis; llegaréis antes que él a la Cúpula del Ojo. Allí... dejamos algunas cosas de utilidad. ¡Buscadlas y detened a Rozzark!

Si los personajes preguntan por ese camino secreto:

—A pocos metros de la boca de la mina hay una antigua capilla donde los mineros oraban antes de bajar. Esa capilla contenía dos estatuas, antiguos dioses de los enanos. Detrás de la de derecha, buscad un ladrillo suelto, quitadlo y en el hueco encontraréis un resorte que abrirá una puerta secreta. Esta os conducirá al interior de la montaña, seguid ese camino. No tiene pérdida.

Si uno de los personajes tiene el gancho de “El Cisne de Hierro” Garth la mirará con atención:

—Shania, ¿eres tú?... ¿Eres tú de verdad? No... Ya comprendo.

El elfo moribundo te mira a los ojos y coge tu mano. En ese momento tienes un destello de conocimiento, una extraña sensación de recordar un pasado con él. Bajo otro aspecto, con otro cuerpo. En otra época, luchabais mano a mano, erais camaradas, amigos, casi hermanos. Cuando suelta tu mano la visión cesa.

—Busca a Ventisca, la dejamos allí en una vieja armería... La encontrarás.

Si por el contrario van con Karen, será a ella a quien coja de la mano y quien explicará a los AJs que al tocarle ha tenido una visión, como si lo conociese de otro tiempo.

Tras eso, Garth fallecerá.

—Por favor, ¡detened a Rozzark! ¡Salvad la Marca! —Poco a poco se cierran sus ojos. Su respiración entrecortada se apaga y con un último suspiro su corazón se detiene. Ya no despertará.

Si los personajes no han registrado anteriormente el campamento podrán hacerlo ahora. Tras eso, pueden decidir cumplir con la misión y tratar de detener a Rozzark o huir de allí. En ese caso Rozzark conseguirá El Ojo y se escabullirá hacia su guarida para resucitar al liche. Si deciden salir de allí, los prisioneros se encargarán de llevar el cuerpo de Garth hacia el Monasterio de Rocagrís, así como toda la comida que puedan cargar.

Cualquier personaje puede hacer una tirada de característica (Inteligencia) para ver si sabe o recuerda algo sobre Avalazan (los AJs magos y clérigos tendrán una bonificación de +4 en esta tirada). Si sacan las tiradas puedes darles algunas de las siguientes informaciones.

- Avalazan era un poderoso hechicero que se convirtió en un terrible liche.
- Tenía cientos de seguidores que lo adoraban como un dios.
- Tenía un ejército de muertos vivientes con el que asoló las marcas.
- Era tan cruel que recibía el sobrenombre de “Maestro de Torturas”.
- Fue derrotado por un grupo de héroes llamado “El Puño de Plata”.
- Los supervivientes de “El Puño de Plata” desaparecieron poco después.
- Los liches se regeneran por completo si no se destruye su filacteria, un objeto físico donde encierran su esencia vital.
- El plomo es anti-magia. Impide atravesar la mayoría de los conjuros; la mina era un buen lugar para esconder un objeto tan poderoso.

Es el momento de la verdad, los personajes, posiblemente heridos de la batalla con Diente de Lobo, tendrán que decidir si parten por el Camino Secreto y tratan de detener a Rozzark o por el contrario, abandonan y huyen. Si deciden acampar y esperar a ver qué pasa, al anochecer todos los trasgos se levantarán como muertos vivientes. Además de aparecer varios aparcidos, que atacarán a los refugiados y a los personajes. Garth, mientras, abandonará en secreto la zona. Y si los personajes no han muerto en el ataque, se enfrentarán a la oscuridad y corrupción que desatará el liche. Pero eso es otra historia...

LIBRO DE CONJUROS DE GARTH

Conjuros de nivel 1

Cerrar Portal, Escudo, Proyectil Mágico, Leer Magia

Conjuros de nivel 2

Abrir, Imagen Reflejada, Levitar

Conjuros de nivel 3

Bola de Fuego, Protección Contra Proyectiles

ESCENA X111. EL CAMINO SECRETO

Los AJs se internan en la mina en busca del Camino Secreto con la esperanza de adelantar a Rozzark y llegar antes que él a la Cúpula del Ojo.

La mina de Rhaymir, abandonada durante siglos y que guarda el terrible Ojo de Avalazan, se abre ante vosotros. Las vigas, parcialmente podridas por el paso del tiempo, han sido reforzadas recientemente. Las vías usadas para conducir las vagones cargados de mineral se han engrasado recientemente. El aire en el interior es opresivo y una gran cantidad de polvo flota en el ambiente.

Una vez que los personajes se adentren en la mina encontrarán la capilla de la que les habló Garth.

Tras adentraros un centenar de metros en la profundidad de la montaña, el túnel se abre de pronto en la pared de la izquierda, dejando paso a una gran sala. Debe de ser la capilla de la que os habló Garth.

Si los personajes deciden continuar por el túnel principal, tendrás que improvisar un poco. La mina de Rhaymir es un auténtico laberinto de túneles, ascensores y grutas sin salida. Es más que posible que se pierdan y mueran en el interior.

Si por el contrario se adentran en el camino secreto, usa el mapa que encontrarás con las distintas referencias para guiar sus pasos por el interior.

1. CAPILLA

Los mineros tenían aquí una pequeña capilla excavada en la roca viva, con dos estatuas de piedra de antiguos dioses. Las dos estatuas, desgastadas por el paso de los años, mutiladas salvajemente por los trasgos y pintadas obscenamente apenas reflejan sus rasgos originales.

Tras la estatua de la derecha, hay un ladrillo suelto, en el hueco un mecanismo que, al activarse, abre una puerta secreta oculta detrás de la estatua. No hará falta ninguna tirada, ya que los personajes saben exactamente lo que están buscando.

Con un crujido, parte de la pared se desplaza hacia atrás y luego a la derecha, ocultándose en algún hueco interior. Cuando el pozo termina de asentarse, podéis ver un pequeño pasillo excavado con poco cuidado que avanza hasta una puerta de madera, podrida por la humedad y el paso del tiempo.

2. LA ESCALERA DE CARACOL

Se trata de una cámara cilíndrica de casi tres metros de diámetro. Está excavada con ácido en la roca, y se nota que es mucho más moderna que el resto de la mina. La cámara desciende al menos veinte metros a través de una escalera de caracol con pequeños peldaños, que baja en espiral dejando un hueco en el centro.

En cuanto los personajes comiencen el descenso lee lo siguiente:

De pronto, se escucha un chillido agudo y un aleteo que crece en intensidad. Por el hueco de la escalera podéis ver docenas de ojos rojos brillantes.

Se trata de un grupo de murciélagos que ascenderán y tratarán de salir por la puerta que han dejado abierta los AJs. Los murciélagos no causan daño, pero pueden ser una distracción para los AJs. Los murciélagos revolotearán sobre sus cabezas 1d4+1 asaltos, en cada asalto, cada AJ deberá hacer un Tiro de Salvación contra Conjuros (no es un efecto mágico, pero afecta a la mente) o quedar confuso mientras los murciélagos revolotean a su alrededor (la confusión pasa después de marcharse los murciélagos). Un personaje confuso tiene un -2 a todas sus acciones y no puede lanzar conjuros. Si el personaje intenta una acción física como correr o atacar deberá hacer una tirada de característica (Destreza) o caer por la escalera y causarse 2d6 puntos de daño.

3. LA VIEJA ARMERÍA

Tras la puerta se encuentra una habitación rectangular con paredes de piedra pulidas. Las vigas del techo, de madera oscura, están agrietadas y parcialmente podridas. Al fondo de la habitación, bajo una gran capa de polvo, hay un armero metálico oxidado. Junto a él, su contenido yace desparramado.

Si los AJs registran el armero verán que hay armas y armaduras, la mayoría de factura enana, bastante oxidadas y con las empuñaduras de cuero podridas por el paso de los años. Obviamente, son inservibles y se caerán a pedazos en cuanto las manipulen. Sin embargo, si alguno de ellos busca especialmente a fondo entre la pila de armas oxidadas o usa un conjuro de Detectar Magia, encontrará una espada larga y afilada de hoja recta y estrecha encantada.

Entre la pila de espadas oxidadas, hachas melladas y martillos inservibles, encuentras una espada enfundada en una vaina de cuero negro parcialmente podrida. La espada parece vibrar con tu contacto.

Al desenfundarla, la espada, de hoja recta y estrecha, parece brillar con un frío violáceo. La empuñadura tiene grabadas runas enanas.

Si los personajes pueden leer las runas descubrirán que pone “Ventisca”. Es el nombre de la espada. Se trata de una espada mágica +1, +2 contra criaturas de fuego (como elementales, dragones rojos, etc.). Además, con un crítico hace 1d6 puntos de daño extra por frío. Cuando se blande, deja rastros de escarcha en el aire. Se trata de la espada de Shania, apodada “El Cisne de Hierro”, uno de los miembros de El Puño de Plata que cayó en la batalla y sólo obedecerá a un paladín que luche por el bien. Cualquier otro AJ que la empuñe la usará como una espada +1, sin el resto de capacidades. Aunque esto los personajes no lo podrán averiguar hasta más adelante. Si alguno de los AJs tiene el gancho de “El Cisne de Hierro” la espada parecerá vibrar y llamarla.

La espada emite un extraño zumbido, como llamándote. Pidiéndote que la empuñes.

Si el AJ la empuña:

De pronto un halo de luz surge de la espada y te envuelve una luz cálida y hermosa. El pombo te trae recuerdos familiares, como el reencuentro con una vieja amiga.

Si por el contrario, caminan con Karen pueden darle la espada a ella y surgirá el mismo efecto.

4. LA SALA DE LA CODICIA

La puerta de esta sala está reforzada y tiene una cerradura. Un AJ ladrón podrá abrirla de la manera habitual con sus habilidades especiales. Tiene una bonificación de +20 a su habilidad por el lamentable estado de la cerradura.

Los AJs también pueden echar abajo la puerta con una tirada de característica (Fuerza) con éxito.

Se trata de una cámara semicircular con el techo bajo. En el fondo hay un cofre de madera vieja reforzado con tachuelas de bronce. Tiene una cerradura también de bronce que lo mantiene cerrado a cal y canto.

En realidad el cofre es un mimo, un ser mágico y hambriento que adopta la forma de cofres de tesoro para pescar a los aventureros incautos. El mimo no es malvado, ya que lo que quiere es simplemente comer, así que un paladín no detectará mal en el cofre. Tampoco se mostrará nada con un conjuro de Detectar Magia. Un ladrón que use su habilidad de Hallar Trampas con éxito, verá que algo no encaja, pero no encontrará ninguna trampa en sí. Si alguno de los AJs se acerca y toca el cofre, el mimo atacará de inmediato mordiendo. Si le causan daño por más de $\frac{1}{2}$ de su vida tendrá que hacer un tiro de Moral en cada asalto o tratará de refugiarse al fondo de la sala lloriqueando.

MIMO

CA: 7 [12]

Dados de Golpe: 7

Atacar a CA0: 13

PG: 30

Movimiento: 3 metros

Ataque: Mordisco aplastante, (BA +3)

Daño: 3d4

Salvación: G7

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 790



Camuflaje: El mimo parece un cofre de tesoro normal y corriente. Sorprende con 1-5 en 1d6.

5. SALA DE DESCANSO

Otra sala rectangular con paredes pulidas y vigas de madera oscura en el techo. Parte del mismo se ha derrumbado y hay cascotes por todas partes.

Si los personajes registran la sala, encontrarán bajo unos cascotes restos de lo que parecen trozos de exoesqueletos de arañas gigantes regurgitadas. Si los personajes no se marchan rápido, atraerán la atención de un Gusano Carroñero que llegará en 1d3 asaltos. Recuerda que puede sorprender a los personajes.

De una de las grietas del techo surge una monstruosa oruga con cabeza cefalopode. Sus tentáculos viscosos se agitan en una enorme cabeza provista de ojos facetados que os observan inexpresivos. El gigantesco gusano se lanza sobre vosotros.

GUSANO CARROÑERO

CA: 7 [12]

Dados de Golpe: 3+1

Atacar a CA0: 16

PG: 14

Movimiento: 12 metros

Ataque: 8 tentáculos, (BA +1)

Daño: Paralización

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 75

El gusano carroñero es una especie de gigantesca oruga con cabeza cefalopode. Esta cabeza tiene una serie de tentáculos con los que ataca. Un ataque con éxito obliga al atacado a hacer un Tiro de Salvación contra Paralización o quedar paralizado 8 asaltos. Una vez que su víctima esté paralizada, el gusano carroñero la engulle en 3 asaltos si no es interrumpido.

6. EL VESTÍBULO

La siguiente sala es una sala irregular con techo abovedado y paredes de piedra. Como las demás está vacía, a excepción de los cascotes que el tiempo ha desprendido del techo y las paredes. Al fondo hay una gran puerta de aspecto sólido y parece reforzado con remaches.

Esta puerta está cerrada con un conjuro de Cerradura Arcaica. Sólo podrá abrirse con un conjuro de Abrir Portal, Di-

sipar Magia o echándola abajo. La puerta tiene CA 5 y 30 puntos de golpe. Los golpes en la puerta atraerán a un Cubo Gelatinoso que echará abajo la puerta de entrada en 1d4 asaltos y se lanzará sobre ellos. Si los personajes se las apañan para atravesar la puerta sin hacer ruido, no atraerán al cubo.

Un olor rancio, como a amoniaco, inunda de pronto la sala y al trasluz os parece ver una enorme masa verde, semitransparente como la gelatina, deslizarse hacia vosotros a gran velocidad.

CUBO GELATINOSO

CA: 8 [11]

Dados de Golpe: 4

Atacar a CA0: 16

PG: 17

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 Empujón, (BA +2)

Daño: 2d4+Especial

Salvación: G3

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 125

Un ataque con éxito obliga al atacado a hacer un Tiro de Salvación contra Parálisis. Si lo falla se quedará paralizado 2d4 asaltos. Al asalto siguiente, si nada lo impide, la víctima será engullida y recibirá 2d4 puntos de daño automático mientras se deshace en el interior del cubo. El fuego hace doble daño al cubo gelatinoso (una antorcha le haría 2d6 puntos de daño), pero es inmune a ataques de frío o rayo.

7. ALMACÉN

Tras la escalera, que baja al menos otros 15 metros, se llega a otra sala rectangular de paredes lisas y pulidas reforzadas con vigas de madera oscura y putrefacta. La sala está llena de enormes telarañas, gruesas como cables. Un olor repugnante parece provenir de restos de murciélagos y ratas que siembran el suelo.

A parte de estos indicios no encontrarán nada más en esta sala. Un personaje que quiera especular con el tamaño de las arañas que hacen esas telas, podría hacer una tirada de característica (Inteligencia); si tiene éxito, podrá calcular que las arañas pueden tener el tamaño de un pony.

8. CUARTO DE HERRAMIENTAS

Este cuarto, también con vigas de madera oscura, está lleno de estantes tallados en la roca de la pared. Los estantes están llenos de picos y otras herramientas oxidadas y con los mangos podridos. Las grandes telara-

ñas están por todas partes. Un marco sin puerta da a una escalera que baja a un apeadero.

Las herramientas están totalmente inservibles y los AJs no encontrarán nada de utilidad en esta sala.

9. EL APEADERO

El apeadero es una plataforma de madera roída y carcomida, llena de tablones podridos y agujeros. Mide unos doce metros de largo y se eleva casi un metro sobre las vías. Cuatro vagonetillas de hierro, muy oxidadas, se encuentran paradas, con el freno echado en el apeadero. El techo y las paredes están llenos de telarañas.

Mientras los AJs investigan, un grupo de arañas cangrejo comenzarán a acecharlos. Si los AJs están atentos y buscando las arañas, podrán darse cuenta de su presencia con un 1-3 en 1d6 (un enano o un explorador con un 1-4 en 1d6). Si los AJs no están atentos, sólo podrán percibir los movimientos de las arañas con un 1-2 en 1d6. Si los AJs han descubierto a las arañas, pueden tratar de ganar tiempo con fuego, o correr a las vagonetillas o por las vías.

En la penumbra podéis ver brillar los ojos de decenas de arañas descomunales, con patas alargadas cubiertas de vello recio. Sus bocas rezuman veneno reluciente y viscoso...

Las arañas llevan decenas de años en la más absoluta oscuridad y si los personajes usan antorchas o luces brillantes, las arañas pueden quedar aturdidas o cegadas. Si los personajes alumbran directamente a las arañas con estos medios, las arañas deberán hacer un Tiro de Salvación contra Parálisis o quedar cegadas y aturdidas. Aún sacando la tirada, tendrán una penalización de -2 a sus ataques por las molestias que les produce la luz.

Si los AJs son sorprendidos, un grupo de 1d4+1 arañas atacarán a los AJs saltando sobre ellos.

Aparentemente, de la nada, surge una araña inmensa que se lanza con sus largas y velludas patas sobre vosotros. Y tras ella, vienen muchas más. Hay decenas.

ARAÑA CANGREJO

CA: 7 [12]

Dados de Golpe: 2

Atacar a CA0: 19

PG: 7

Movimiento: 12 metros

Ataque: Mordisco, (BA +1)

Daño: 1d8 + Veneno

Salvación: G2

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 25

La víctima de una picadura de araña cangrejo debe hacer un Tiro de Salvación contra Venenos (con un +2, dado que es un veneno débil) o morir al cabo de 1d4 asaltos. Si el personaje consigue un antídoto antes, sobrevivirá. La araña cangrejo es experta en camuflaje, se esconde y salta sobre su víctima. Normalmente sorprende con 1-4 en 1d6.

Los AJs pueden hacer una tirada de característica (Sabiduría), para conocer las peculiaridades de la araña cangrejo. Los magos, clérigos, paladines, exploradores y ladrones tienen un +4 de bonificación a esta tirada. Si los personajes se han enfrentado antes a arañas cangrejo, puede que ya sepan esta información.



Tras el primer grupo, si los personajes no retroceden, comenzarán a llegar más arañas, llegarán 1d4 arañas cada tres asaltos, y no cesarán de llegar mientras los AJs estén en su coto de caza.

Los personajes tienen dos opciones: retroceder (y posiblemente perder su oportunidad de atrapar a Rozzark) o avanzar por las vías de tren hacia lo desconocido. Recuérdales que las vagonetas siguen ahí... En cada una, caben un máximo de cuatro AJs de tamaño humano (un halfling cuenta la mitad).

10. LAS VÍAS

Las vías están construidas sobre una plataforma de madera y vigas. Su aspecto es decrepito y parece que estén a punto de desmoronarse en cualquier momento. Se extienden sobre la roca una veintena de metros, para luego continuar sobre una sima de decenas de metros de profundidad, adentrándose más y más en la montaña...

Las vías llegan a la zona seis del mapa de la Cúpula del Ojo; el trayecto son unos dos kilómetros construidos en una plataforma de vigas de madera (al estilo de una montaña rusa) sobre un abismo que llega a los ochenta metros en algunos puntos.

Si los personajes deciden ir a pie, tendrán que avanzar los dos kilómetros caminando por las plataformas de madera podrida bajo ataques constantes. Las arañas del apeadero seguirán atacándolos y mientras caminan, saltarán arañas del techo para atacarlos. Aparecerán 1d4 arañas cada tres asaltos hasta que lleguen a la mitad de camino. La plataforma no tiene barandilla de ningún tipo, por lo que los AJs pueden tratar de empujar las arañas al vacío. Puedes usar las reglas que aparecen en "Camino a la mina de Rhaymir" para empujar o lanzar al abismo a las arañas. A estos efectos, las arañas tienen una Destreza de 15. El avance por la plataforma será muy lento, ya que las tablas podridas se hundirán bajo sus pies. Es muy posible que tus AJs no sobrevivan a esta travesía...

Si los personajes deciden bajar con las vagonetas, el trayecto será de veinte asaltos, algo más de tres minutos a una velocidad promedio de cuarenta kilómetros a la hora (algo más en la bajada y menos en la subida). El trayecto de las vagonetas tiene forma de "V" de manera que aprovecha la inercia de la bajada para acometer la subida.

Quitas el freno y con un chirrido la vagoneta se desliza traqueteando a toda velocidad por la plataforma, que tiembla bajo el peso. Pronto perdés de vista el apeadero, dejando atrás la madriguera de las arañas.

La vagoneta cográ velocidad durante los primeros asaltos, mientras los AJs se alejan del apeadero bajando como en una montaña rusa. Entonces será cuando se den cuenta de que no están solos...

La caverna se ensancha a vuestra alrededor convirtiéndose en una enorme sima vacía. De pronto algo suave os roza el rostro: seda... de tela de araña.

Por supuesto, hay arañas que son atraídas por el sonido de la vagoneta y que tratarán de atacarlos en el trayecto. Durante seis asaltos de su travesía serán acosados por arañas cangrejo que tratarán de saltar sobre sus vagonetas para picarles. En cada asalto saltarán de las paredes o del techo 1d4 arañas gigantes para picarles. Recuerda que las arañas pueden sorprender. Como las arañas del apeadero, las luces intensas las debilitan, así que si los personajes hacen buen uso de sus lámparas, podrán pasar sin demasiadas dificultades.

Mientras los personajes estén en el interior de las vagonetas tienen una bonificación de +4 a la CA por cobertura. Sin embargo, si hay varios de ellos en la misma, se estorbarán para luchar. Si en una vagoneta hay tres AJs, tendrán un -1 a todos los ataques y, si son cuatro, tendrán un -2. Debido al tamaño de las vagonetas, podrán ser atacados hasta por tres arañas cada una (no hay sitio para más). Si los personajes las golpean con suficiente fuerza (más de cinco puntos de daño en un solo ataque) las arañas serán rechazadas y caerán de la plataforma con un chillido.

MAPA DE LA CÚPULA DEL OJO

En la cúpula del Ojo, los miembros del Puño de Plata escondieron la filacteria maldita. La custodiaron con estatuas de dos de los miembros caídos de su grupo y la rodearon de un círculo de protección.

La cúpula es un pozo octogonal de veinte metros de radio con paredes de alabastro grabadas con símbolos sagrados. El suelo de la sala es una plataforma de piedra con forma de cruz y construida sobre el vacío, sin vallas o protecciones. Ese vacío se pierde en las oscuras profundidades de la montaña.

1. EL OJO

En el extremo de la cúpula, la plataforma está grabada con un pentáculo estrellado del que emana una luz plateada y evanescente. En el centro de la misma hay un pebetero de piedra. Ardiendo en su interior, envuelto por una llama azulada, se encuentra un ojo de metal azulado-negruzco. De alguna manera parece que la luz se desvanece a su alrededor, como si El Ojo la absorbiera. A pesar de la distancia, el mal que emana de la filacteria es más que una sensación, casi parece que pueda palparse.

El suelo está grabado con un pentáculo de Protección Contra el Mal que afecta, como el conjuro del mismo nombre, un área de tres metros. Todas las criaturas o AJs de alineamiento Legal que se encuentren en el área tendrán un +1 a todas sus Tiradas de Salvación. Las criaturas o AJs Caóticos o abiertamente malvados tendrán un -1 a sus ataques.

2. ESTATUA DE SHANIA

Una estatua de granito blanco, que representa una doncella guerrera con un hermoso casco alado y una espada larga. En una placa de bronce se lee: "Shania, Guerrera Santa, paladín de la Justicia, miembro del Puño de Plata. Jamás se olvidará tu sacrificio".

La estatua puede desplazarse hacia la derecha y dejar un hueco. La estatua es doble y muestra el mismo aspecto en el otro lado. Si los personajes encontraron la espada "Ventisca", se percibirán que es la misma que porta la muchacha de la estatua.

La espada larga de la guerrera es idéntica a la que encontrasteis en la sala de armas al principio del camino.

Si uno de los AJs tiene el gancho de "El Cisne de Hierro", verán que es idéntica a la chica de la estatua; ocurrirá lo mismo si por el contrario van con Karen.

Os dais cuenta de que la chica de la estatua es idéntica a vuestra compañera, tanto como pueden serlo dos gotas de agua. Los mismos ojos, la misma expresión de decisión. Es casi como verlas en un espejo.

3. ESTATUA DE SHARN

Una estatua de un guerrero con un espadón y una capucha que le cubre la cabeza. La estatua es de alabastro oscuro. Bajo sus pies hay una inscripción: "Sharn, campeón de las Cinco Comarcas, Portador de Luz. Tu sacrificio no será en vano".

Tras ella, hay una puerta secreta que da a una plataforma sobre un río subterráneo. El río lleva a través de la montaña corriente abajo hasta una catarata que cae en un lago. La corriente es muy fuerte y arrastrará a cualquiera (como puede ocurrir, de hecho, al final de la aventura).

4. LA ENTRADA A LA CÚPULA

En el extremo de la sala, en la parte donde la plataforma que se eleva sobre el abismo es más ancha, se encuentra un enorme portal de piedra. El marco, de oscura obsidiana, está grabado con escenas de lucha que parece representar el asalto del Puño de Plata a la torre de Avalazan. Las puertas de granito oscuro tienen grabados de protección y runas antiguas cuyo significado se os escapa.

Tan pronto como entren los AJs, esta puerta se abrirá de par en par y será cruzada por Rozzark, Tenazas y una escolta de trasgos (el doble que AJs).

Con un crujido que parece un trueno, la gran puerta se abre y por ella entra un elfo alto y fibroso, con una larga melena oscura y el rostro cubierto con una máscara. Junto a él se encuentra un hombre encorvado, vestido con ropas exóticas y con un turbante que sólo deja ver sus ojos oscuros e inquietos. Tras ellos entran un grupo de trasgos bien armados que os miran desafiantes.

Rozzark no está para juegos, no negociará con los AJs y los atacará a primera vista. El elfo es un buen combatiente y muy peligroso para los AJs. Si los AJs tienen lanzadores de proyectiles su primera acción será lanzar el conjuro de Protección Contra Proyectiles, si no, lo primero que hará será cargar a la batalla con su espada larga, retrocediendo para lanzar conjuros si se ve superado. Rozzark no esperaba tener que luchar con los AJs, así que no ha memorizado los conjuros de su “artillería pesada” como la Bola de Fuego. Eso dará a los AJs una oportunidad.

ROZZARK

Elfo oscuro cultista del Ojo y la Daga

CA: 3 (Cota de malla y bonificación de Destreza) [16]

Dados de Golpe: 5d6

Atacar a CA0: 14 (13 con su espada +1)

PG: 21

Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada vampírica +1, conjuros, (BA +3)

Daño: 1d8+1 por espada (+drenaje de vida)

Salvación: E5

Moral: 11 (Fanático)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 500

Conjuros: 2/2/1

Conjuros preparados:

Conjuros de nivel 1

Escudo, Proyectil Mágico

Conjuros de nivel 2

Imagen Reflejada, Levitar

Conjuros de nivel 3

Protección Contra Proyectiles

Tesoro: Rozzark lleva siempre su espada vampírica +1. Se trata de una hoja afilada y estrecha de filo rojo sangre y empuñadura negra. Cada vez que hace un crítico, aparte del daño extra, el portador recupera 1d4 puntos de golpe (aunque no podrá superar su máximo).

Tenazas es un experto torturador muy hábil con la cimitarra; tratará de atacar desde un lateral a los AJs. Los trasgos, bas-

tante disciplinados, atacarán a los AJs en tromba, tratando de ganar por simple superioridad numérica.

TENAZAS

Torturador visirianí

CA: 5 (Armadura de cuero y bonificación de Destreza) [14]

Dados de Golpe: 2

Atacar a CA0: 18

PG: 12

Movimiento: 12 metros

Ataque: Cimitarra, (BA +1)

Daño: 1d8

Salvación: G2

Moral: 10 (Fanático)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 100

GOBLINS

CA: 6 [13]

Dado de Golpe: 1-1

Atacar a CA0: 19

PG: 5 (cada uno)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Espada Corta/ Lanza Pequeña, (BA 0)

Daño: Espada Corta (1d6) / Lanza Pequeña (1d6)

Salvación: G1

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 10 (cada uno)

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

Si los personajes derrotan a Rozzark y su grupo puedes pasar a la escena de “El Gran Final”.

5. LA SALA DE REZOS

Se trata de una pequeña sala que parecía contener unos bancos y una talla de madera de alguna deidad que el tiempo ha hecho irreconocible. Hay restos de varios armarios que se han desmoronado con el paso del tiempo.

Si los personajes buscan entre los restos:

Bajo los restos hay cristales rotos y harapos que debieron ser vestiduras cléricales.

Los AJs que busquen podrán hacer una tirada de característica (Sabiduría). Si tienen éxito encontrarán lo siguiente:

Entre las ropas y los cristales hay dos viales intactos, sellados con cera, conteniendo un líquido de color rojizo.

Se trata de dos pociones de Curar Heridas Graves, que sanarán 2d8+2 puntos de golpe (cada una) a quien las beba.

6. APEADERO DE LAS VAGONETAS

Si los personajes llegan en la vagoneta:

La vagoneta pierde velocidad mientras enfila la cuesta arriba y llega muy despacio a otro apeadero. Se detiene totalmente tras golpear levemente un yunque que hace de tope a la vía.

En este apeadero no hay nada de interés. Las arañas huirán de este lugar por el mal que irradia El Ojo, así que los personajes podrán cruzarlo sin problemas.

Se trata de una plataforma de madera reforzada con vigas de hierro y remaches. Se encuentra en muy mal estado y lleno de agujeros y tablones podridos...

ESCENA XIV. EL GRAN FINAL

Esta aventura puede tener dos finales. Hemos dejado esta posibilidad abierta para que el narrador pueda elegir el que más le convenga a su estilo de juego. En uno de ellos, los personajes detienen a Rozzark y deben decidir qué hacer con El Ojo, ya que no está seguro en la mina. En el otro, la Cúpula del Ojo se derrumba y El Ojo queda enterrado... Lo que no excluye que años más tarde un movimiento de tierra lo haga aparecer...

FINAL A. LOS PERSONAJES CUSTODIAN EL OJO

Rozzark yace muerto, desmadejado como un muñeco de trapo a vuestros pies. Es en este momento cuando os permitís sentir alivio. La amenaza ha sido derrotada: habéis vencido. El Ojo brilla malignamente en su pebetero, de alguna manera sentís que os observa, impasible, esperando su oportunidad. Sólo es cuestión de tiempo que sea encontrado de nuevo.

Si los personajes deciden sacar de allí El Ojo, notarán un aura maligna en él. Cualquier personaje que no sea Caótico que lo toque con las manos desnudas sufrirá inmediatamente 2d6 puntos de daño por quemaduras. Si lo envuelven cuidadosamente podrán transportarlo. El Ojo pesa aproximadamente un kilogramo y es de metal reflectante, como un espejo. El personaje que lo porte sentirá náuseas y mareos, como influencia del Ojo.

Un personaje clérigo o mago sabrá que sacar El Ojo del círculo de protección implica que la fuerza vital del liche empezará a buscarno para regenerarse y eso puede ocurrir sin necesidad de que intervenga nadie. Hecha la advertencia, si los personajes sacan El Ojo de la mina, tendrán otros problemas.

Si los personajes registran a Rozzark podrán hacerse con su espada mágica y con un mapa de las minas, dibujado con la temblorosa mano de Garth, donde Rozzark ha anotado la localización de las trampas.

SI LOS PERSONAJES SALEN POR LA MINA

Los personajes podrán salir por el camino marcado en el mapa de Rozzark (lo que les llevará varias horas) y no tendrán ningún problema.

Cuando lleguen al exterior, verán que está amaneciendo (han perdido la noción del tiempo en el interior de la mina) y el exterior de la mina es un hervidero de actividad.

La luz rojiza del amanecer os ciega cuando salís de la mina. Y entonces surge un clamor de aplausos que retumba como un trueno. Cuando vuestras ojos se aclaran, observáis a una gran multitud que se ha concentrado en la salida de la mina. Al frente está Falkgard, enfundado en una cota de malla y con una compañía entera de batidores reales. Y junto a él, sonriendo ampliamente, la hermana Nalha y varios clérigos de Rocagrís.

Si alguno de tus AJs había iniciado una relación con Nalha, ella correrá hasta donde esté y se lanzará a sus brazos. Falkgard se acercará a los personajes con una sonrisa:

—¿Habéis derrotado a Rozzark? —Más que una pregunta es casi una afirmación—. Nos habéis salvado a todos. Me encargaré de que Su Majestad sepa de esta hazaña y de que seáis recompensados.

Si los personajes transportan El Ojo, Nalha lo sabrá inmediatamente y se lo pedirá.

—Deprisa, hemos de guardar El Ojo en un recipiente sagrado para evitar que Avalazan resurja.

Si los personajes se niegan, Falkgard escuchará sus motivos, pero les pedirá que lo entreguen.

—Habéis cumplido encontrándolo, ahora dejadlo a nuestro cuidado, no temáis.

Si deciden no entregar El Ojo, entonces Falkgard ordenará atacarlos con la fuerza que sea necesaria para conseguirlo. No importan las estadísticas de tus AJs. Hay una compañía entera de batidores reales, más Falkgard, 7 clérigos del Hacedor y la hermana Nalha. Los personajes serán derrotados y apresados para ser juzgados por alta traición.

Si lo entregan, Falkgard les comentará lo que ocurrirá:

—De momento un grupo de clérigos y de batidores lo escoltarán a Rocagrís, podéis acompañarlos si lo deseáis, y allí estudiaremos como destruirlo. No os preocupéis por eso ahora.

—Mientras averiguamos cómo destruirlo, yo custodiaré El Ojo —dice Nalha con una mezcla de orgullo y temor.

Si preguntan por los refugiados y prisioneros:

—Legaron a salvo y contaron lo que ocurría. Falkgard y sus batidores ya habían llegado a Rocagrís para ayudar. Así que nos organizamos para venir en vuestra ayuda. El prior de Marvalar ha mandado alimentos y más monjes para ayudar a los refugiados. En unas semanas comenzaremos a reconstruir Castamir —añade Nalha.

Si los AJs preguntan por Garth:

—Lo hemos enterrado al anochecer, junto a los demás que cayeron bajo las espadas de los trasgos —dice Nalha triste—. Ha muerto como un héroe.

SI POR EL CONTRARIO DECIDEN SALIR LANZÁNDOSE AL RÍO

La corriente os arrastra y golpea contra las rocas a una velocidad endiablada, apenas podéis respirar mientras sois arrastrados por las aguas subterráneas. De pronto el torrente se sumerge en una sima y se hace la oscuridad. El sonido del agua es atronador en vuestros oídos. El oxígeno comienza a faltar, es el fin.

Y en ese momento, una explosión líquida os lanza a través del cielo por una catarata. La caída os sumerge de nuevo hasta el fondo de algún lago. Sobre vuestras cabezas se ve luz. Nadáis hacia la salvación con todas vuestras fuerzas. Al llegar a la superficie cogéis una gran bocanada de aire y escucháis un grito.

—Están aquí! Han salido por la catarata!

Un grupo de batidores reales se os acercan y os ayudan a salir del lago, un estanque de montaña a medio camino hacia la mina. Junto a él está acampada una compañía de batidores y con ellos clérigos del Hacedor que se dirigían a la mina de Rhaymir en vuestra ayuda.

A partir de aquí puedes usar los mismos diálogos que en el caso de que los personajes hubiesen salido por la mina.

FINAL B. LA CÚPULA SE CAE

Este final presupone que los personajes entran después que Rozzark, éste ya se encuentra en la sala y tiene El Ojo en la mano cuando llegan los AJs. La táctica del elfo será la misma, acabar de una vez por todas con los AJs. Sabe que no podrá llegar muy lejos si le persiguen, así que luchará con todos sus recursos contra ellos.

Cuando un personaje dé el golpe de gracia a Rozzark, describe lo siguiente:

El elfo recibe el golpe y se tambalea, lanza un estertor y con un traspie, cae al suelo estrepitosamente. El Ojo cae de su mano y rueda hasta el borde de la plataforma.

Deja que algún personaje se lance a por él. Puede, si quiere, hacer una tirada de característica (Destreza) con una penalización de -3. Si saca la tirada cogerá El Ojo. Si falla, El Ojo caerá al vacío. Si el personaje coge El Ojo, se llevará un último recuerdo de Avalazan.

Cuando tocas el metal, este parece quemar como un hierro al rojo. Notas un dolor lacerante en tus manos y El Ojo se te escapa, cayendo al abismo.

Esta quemadura causará al personaje 2d6 puntos de daño.

El Ojo caerá al abismo y se perderá en la oscuridad del fondo.

El Ojo cae al abismo y se pierde lentamente en la insombrable oscuridad del fondo. Hay una pausa tensa y rota por un crujido sordo. De pronto, veis como la pared de la cúpula se agrieta con un chasquido. Y toda la cueva comienza a temblar. Del techo, comienzan a caer cascotes y la plataforma por la que habéis entrado se desmorona, dejándoos atrapados. ¡Parece que toda la mina se está colapsando!

SI LOS PERSONAJES TRATAN DE SALIR POR DONDE ENTRÓ ROZZARK

Os dirigís al dintel para atravesarlo a la carrera, cuando una explosión de rocas inunda el portal y destrozan la pasarela, cortándoos ese camino.

Los personajes tendrán que arriesgarse a salir por la pasarela que da al río y lanzarse a la corriente. A partir de ahí puedes dirigir la escena como si hubiesen salido sin que se derrumbase la cúpula. Pero recuerda que no llevarán El Ojo consigo.

Cuando se encuentren con Falkgard y Nalha, les dirán lo siguiente:

—No sabemos qué ocurrirá ahora. Es posible que la capa de plomo de la mina impida a Avalazan regenerarse —dice Nalha con esperanza.

Falkgard estrecha vuestras manos.

—Dejaremos patrullas en los alrededores para tratar deazar a cualquier miembro del culto del Ojo y la Daga. De todas formas, lo importante es que habéis regresado. Haremos frente al futuro cuando llegue. Mientras tanto, descansad, os lo habéis ganado.

¿EL FIN?

El Sol se alza sobre vuestras cabezas y sentís la satisfacción del deber cumplido, mezclada con el triste recuerdo de aquellos a los que no pudisteis salvar. Atrás quedan muchas cosas y una gran aventura llena de peligros que sin duda nunca olvidaréis... Pero también hay pensamientos de futuro, un nuevo camino se abre frente a vosotros. ¿Qué ocurrirá con El Ojo? ¿Encontraréis la manera de destruirlo? Sólo el tiempo lo dirá.

RECOMPENSAS

- Es el momento de entregar algo de experiencia final, si los personajes han sobrevivido a “Lo que El Ojo no ve” y derrotado a Rozzark, recibirán 500 px cada uno.
- Durante los próximos 3 meses tendrán una bonificación de +3 a todas sus tiradas de característica (Carisma) con las gentes de Marvalar, Castamir o Rocagris.
- También se habrán ganado el respeto de Dendora, la dríade del bosque. Ningún animal salvaje los atacará en el Bosque Real, nunca.
- Si algún AJ tenía relación con Nalha, esa relación puede hacerse permanente.
- Si los personajes contrataron mercenarios o iban con Karella, pueden pedirles que se unan a su grupo como sus seguidores. A fin de cuentas, ya han vivido grandes aventuras juntos.
- Falkgard recompensará a los personajes con el doble de lo prometido (unas mil monedas de oro por cabeza). Si los personajes no pidieron dinero, Falkagd les dará mil monedas de oro a cada uno de ellos.

APÉNDICES

MARVALAR

El comienzo de la aventura se encuentra en esta gran ciudad, sede del gobierno de la reina Vigdis II. Por encima de sus orgullosas murallas, se alzan dos torres majestuosas de mármol blanco (Roble y Calavera), emplazadas en el centro de la urbe, junto al Alcázar de la Calavera.

Marvalar es una ciudad construida de forma radial a partir de este centro, con largas avenidas cortadas por calles y callejuelas adoquinadas, flanqueadas por todo tipo de casas, bastiones, templos y minaretes de inspiración visirtaní. Se trata de una ciudad con alcantarillado, plazas y jardines.

Las calles están llenas de vida, de pequeños comercios y grandes emporios, por donde pasean engalanados marinos, exóticos comerciantes y aventureros de todas partes del mundo.

Los AJs pueden alojarse y encontrar algo de diversión en los siguientes lugares.

Posadas del puerto, o zona de los muelles de Marvalar:

- *El Faro de Utmose, más conocida como el Faro*
- *La Dama Azul*
- *El Arpón del Capitán*
- *El Garfio de Oro*

Tabernas del puerto, en los barrios de los muelles de Marvalar:

- *Los Brazos de la Sirena*
- *La Botella de Ron*
- *El Camarote*
- *El Fanal de Popa*
- *La Armada de la Reina*
- *El Hogar del Marino*
- *EL Pez Escarlata*
- *El Tiburón Blanco*

Posadas en el centro de la ciudad:

- *El Faro del Este*
- *La Puerta del Agua*
- *El Honor del Caballero*
- *La Bota Negra*
- *La Alegre Canción*
- *El Hogar de la Guardia*

Tabernas en la zona centro de Marvalar:

- *La Dama Escarlata*
- *El Castillo*
- *El Cuervo de la Marca*
- *Taberna de Labadía de Robleda*
- *El Oro de Valion*

Posadas de la zona norte, distrito comercial:

- *El Bardo*
- *Posada Marvalor*
- *Casón del Cazador*
- *El Jardín de Elverion*
- *Casa de Sorgomenta*

Tabernas de la zona norte, distrito comercial:

- *El Poste*
- *La Casa Perfumada*
- *Las Barricas de Marvalar*
- *La Alegre Compañía*
- *La Taberna del Dragón*
- *El Drac y el Ojo del Muerto*

También pueden visitar los siguientes establecimientos:

- La Tienda de Especies y Vino de Uther
- Dalimar (arreglo de armas y armaduras, venta de armas y armaduras)
- Las Tres Hermanas de Olmeda (casa de empeños, ropajes y artículos usados, trapería)
- La Maza Azul (casa de armas de lujo, de manufactura preciosista, armas por encargo, joyería, especialidad en clérigos y paladines)
- El Basilisco de Cobre (tienda de quincallería)
- Vondor (zapatos y botas de piel)
- Ojos Danzantes (servicio de mensajería y correo para el Reino y la ciudad)
- La Dama del Visirtán (ropas finas, servicio de sastrería, especialidad en sedas y encajes visirtaníes)
- Lemptis: tejidos finos y flores
- El Vial Verde (medicina natural, herbolario)
- La Perla Verde (vestidos, joyas, lencería, ropa interior, ropa de cama, ajuaires)
- Orbul el tallista (tallas de madera, muebles)
- Bretol de las Frondas (fabricante de muebles, especializado en camas con dosel)

- Ib-alal-Din (importador de alfombras del Visirtán, especias y tejidos)
- El Escudo Vigilante (alquiler de guardaespaldas)
- La Guarda Poderosa (servicio de almacenaje de seguridad)

MERCENARIOS DE MARVALAR

Es posible que tu grupo de AJs quieran contratar algo de músculo extra para su aventura. Podrán encontrar los siguientes mercenarios disponibles. Todos tienen una puntuación de Paga Mínima y Paga Sugerida. En su primer contacto, el mercenario sugerirá esta cantidad. Con una tirada de característica (Carisma) con éxito el mercenario bajará hasta su paga mínima. No aceptarán ofertas por debajo de esa cantidad. Recuerda que su moral puede subir o bajar dependiendo del Carisma del personaje que les emplea.

DERFILL SABRE

Guerrero Humano (Nivel 1)

CA: 5 (Cuero tachonado y escudo) [14]

Atacar a Armadura 0: 18 en Cuerpo a Cuerpo, 19 con proyectiles

Dados de Golpe: 1 (+1 por alta Constitución)

PG: 7

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Lanza en cuerpo a cuerpo y arco corto a distancia, (BA 0)

Daño: 1d6+1 (Espada), 1d6 (Arco corto)

Tiro de Salvación: G1

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 14 mo / mes

Paga mínima aceptada: 9 mo / mes

Un guerrero despierto y vivaracho con dificultades para mantener la boca cerrada. Optimista y decidido siempre ve la cara buena de las situaciones o se encoge de hombros con un “*podría haber sido peor*”.

ERIKA KOANNA

Guerrera Humana (Nivel 1)

CA: 4 (Cuero tachonado y bonificación de Destreza) [15]

Atacar a Armadura 0: 19 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles

Dados de Golpe: 1

PG: 6

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Espada corta en Cuerpo a Cuerpo, Arco Largo a distancia, (BA 0)

Daño: 1d6 (Espada corta), 1d8 (Arco Largo)

Tiro de Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 15 mo/mes

Paga mínima aceptada: 10 mo/mes

Una hermosa muchacha con sangre de Visirtán. Seria y orgullosa, intenta demostrar que es tan buena como cualquier hombre. Es reservada y algo altiva, también tozuda, pero honesta y sincera.

BRANDON FINN

Halfling (Nivel 1)

CA: 5 (Cuero tachonado y bonificación de Destreza) [14]
Atacar a Armadura 0: 19 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles
Dados de Golpe: 1d6
PG: 4
Movimiento: 12
Ataque: Por arma. Espada corta en Cuerpo a Cuerpo, Arco Corto a distancia, (BA 0)
Daño: 1d6 (Espada corta), 1d6 (Arco Largo)
Tiro de Salvación: H1
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Paga sugerida: 12 mo/mes
Paga mínima aceptada: 7 mo/mes
Habilidades especiales: Como un halfling de nivel 1

Un brión halfling de pies ligeros, ojo avizor y maña. Astuto como un zorro y rápido como un rayo. Demasiado amigo de la buena bebida, este vicio le ha traído problemas en el pasado.

LYRUS HUMM

Mago Humano (Nivel 1)

CA: 9 (Túnica) [10]
Atacar a Armadura 0: 19 en Cuerpo a Cuerpo, 19 con proyectiles
Dados de Golpe: 1d4
PG: 3
Movimiento: 12
Ataque: Por arma. Bastón, (BA 0)
Daño: 1d6 (Bastón)
Tiro de Salvación: M1
Moral: 9
Alineamiento: Legal
Paga sugerida: 10 mo/mes
Paga mínima aceptada: 7 mo/mes

Habilidades especiales: Conjuros de mago. Puede lanzar a diario 1 conjuro de nivel 1 al día.

Libro de conjuros: Leer Magia, Proyectil Mágico, Cerrar Portal, Detectar Magia, Leer Lenguas.

A todos los efectos de tiradas de Inteligencia o Sabiduría, considera que Lyrus tiene un 14 en ambas.

Joven aprendiz de mago en busca de aventuras. Aunque su repertorio de conjuros es muy limitado, es una fuente de erudición en muchas materias. De modales refinados, es todo un caballero.

EL SERPIENTE

Ladrón humano (Nivel 1)

CA: 5 (Cuero tachonado y bonificación de Destreza) [14]
Atacar a Armadura 0: 18 en Cuerpo a Cuerpo, 18 con proyectiles
Dados de Golpe: 1d4
PG: 5
Movimiento: 12
Ataque: Por arma. Dagas en cuerpo a cuerpo y arrojadizas a distancia, (BA 0)
Daño: 1d4+1 (Dagaz)
Tiro de Salvación: L1
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Paga sugerida: 10 mo/mes
Paga mínima aceptada: 8 mo/mes
Habilidades especiales: Como un ladrón de nivel 1

Un extraño personaje de voz quebrada y parche en un ojo. Su aspecto rufianesco no le quita cierto atractivo. No habla mucho, y nunca de sí mismo, pero es un compañero eficaz y astuto.

KRUMM

Guerrero humano (Nivel 1)

CA: 6 (Cuero tachonado) [13]
Atacar a Armadura 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 19 con proyectiles
Dados de Golpe: 1
PG: 7
Movimiento: 12
Ataque: Por arma. Hacha de combate, (BA 0)
Daño: 1d8+2 por hacha de combate
Tiro de Salvación: G1
Moral: 9
Alineamiento: Legal
Paga sugerida: 14 mo/mes
Paga mínima aceptada: 10 mo/mes

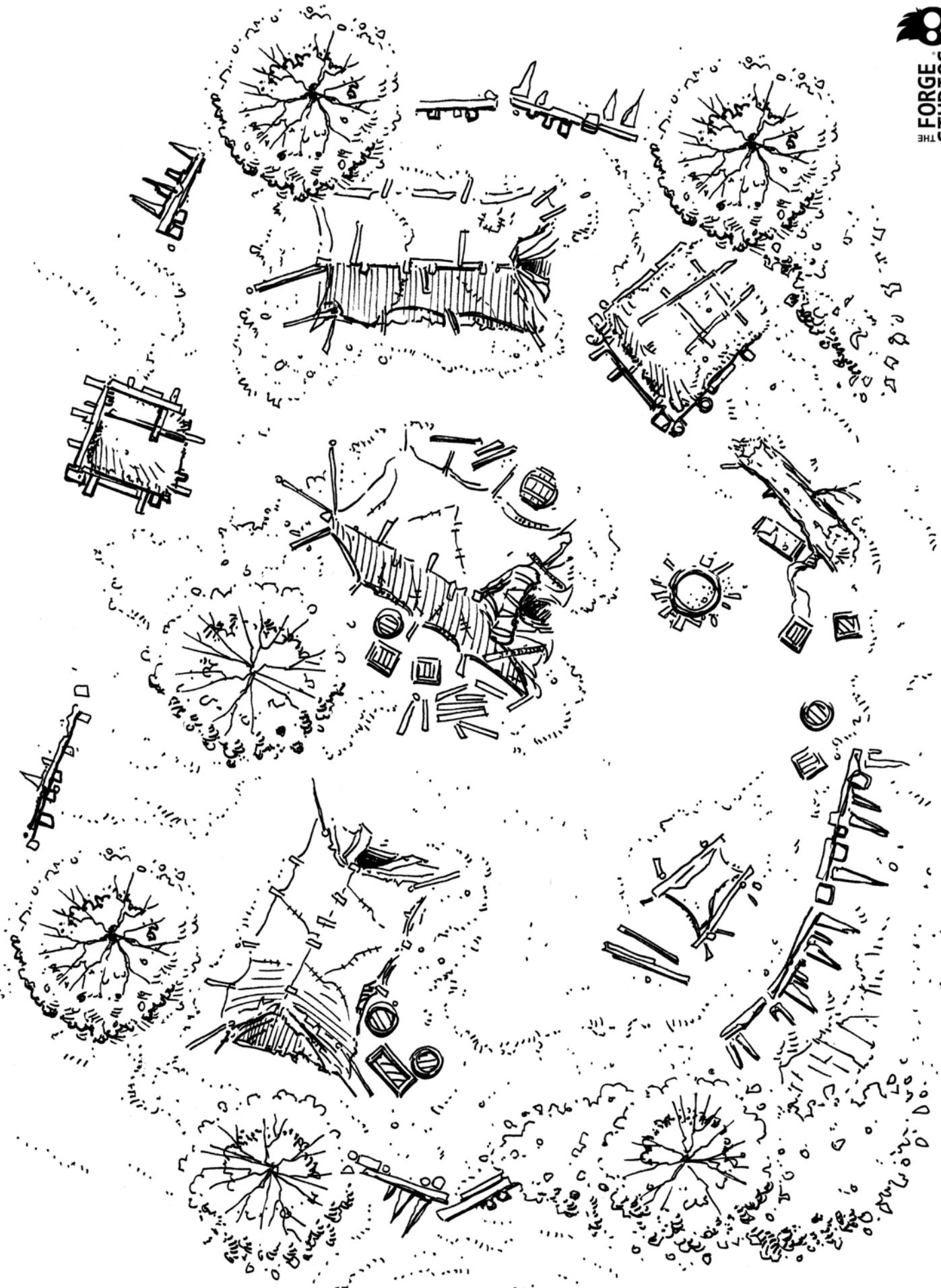
Un poderoso norteño con un intenso sentido del honor. Para Krumm, el combate honorable es aquel en el que puedes mirar a tu adversario a los ojos. Usar armas a distancia es algo sucio que tratará de evitar a toda costa. Krumm desconfía de magos y hechiceros. Es rápido en enfadarse y aún más rápido en olvidar la ofensa. Sobre todo si hay cerveza de por medio.



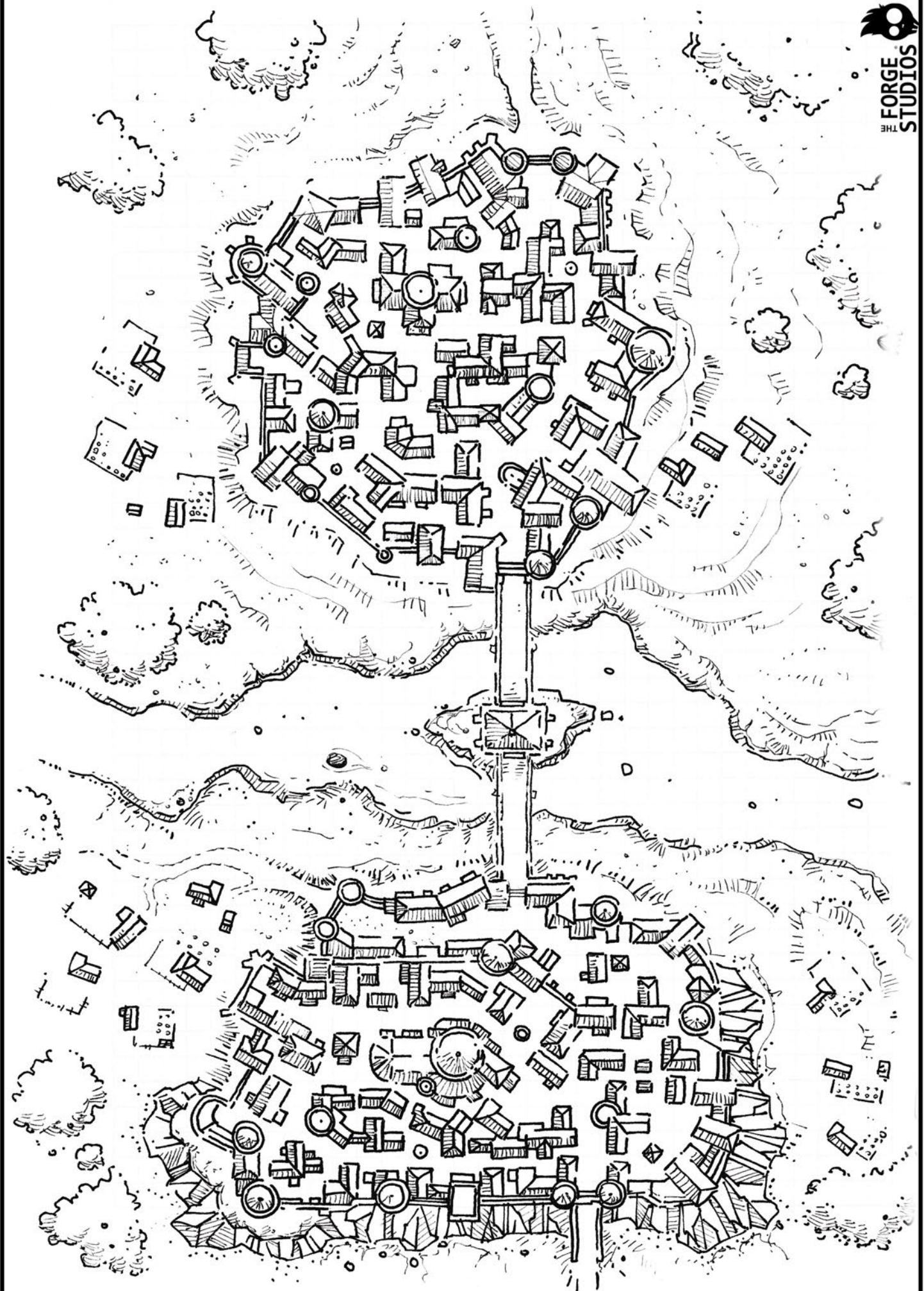
MAPAS



CAMPAMENTO DE LOS TRASGOS

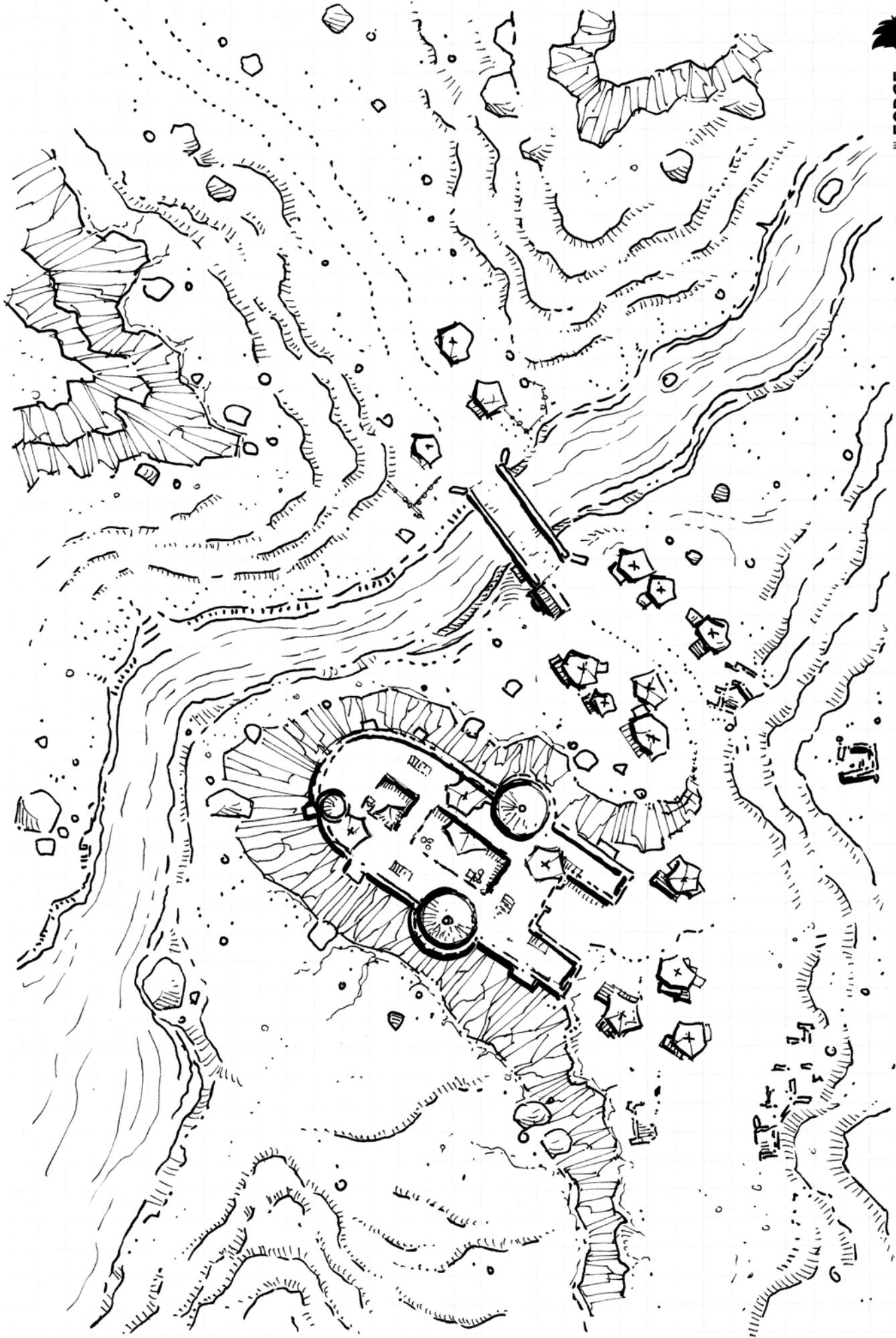


CASTAMIR

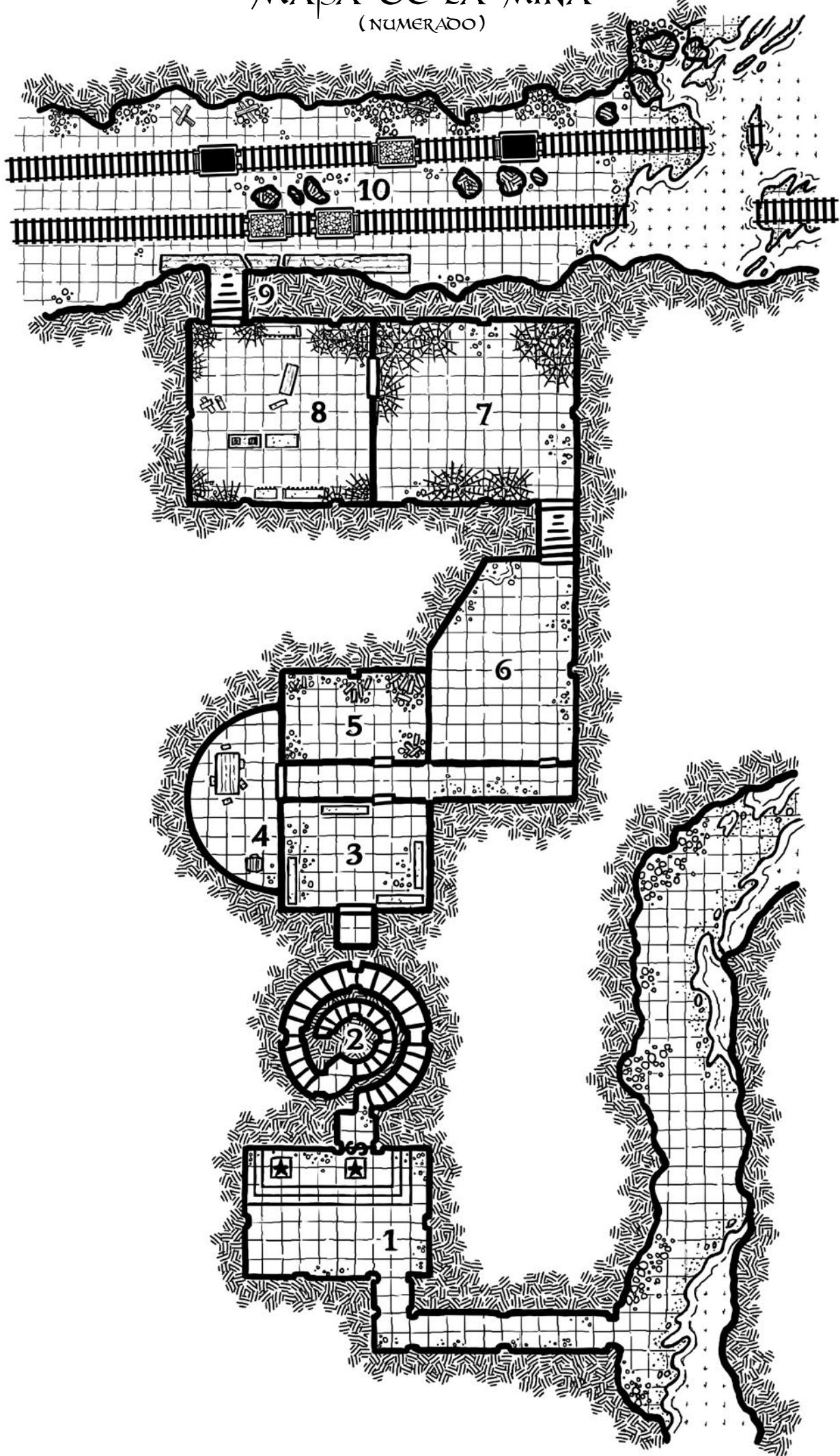


ROCAGRÍS

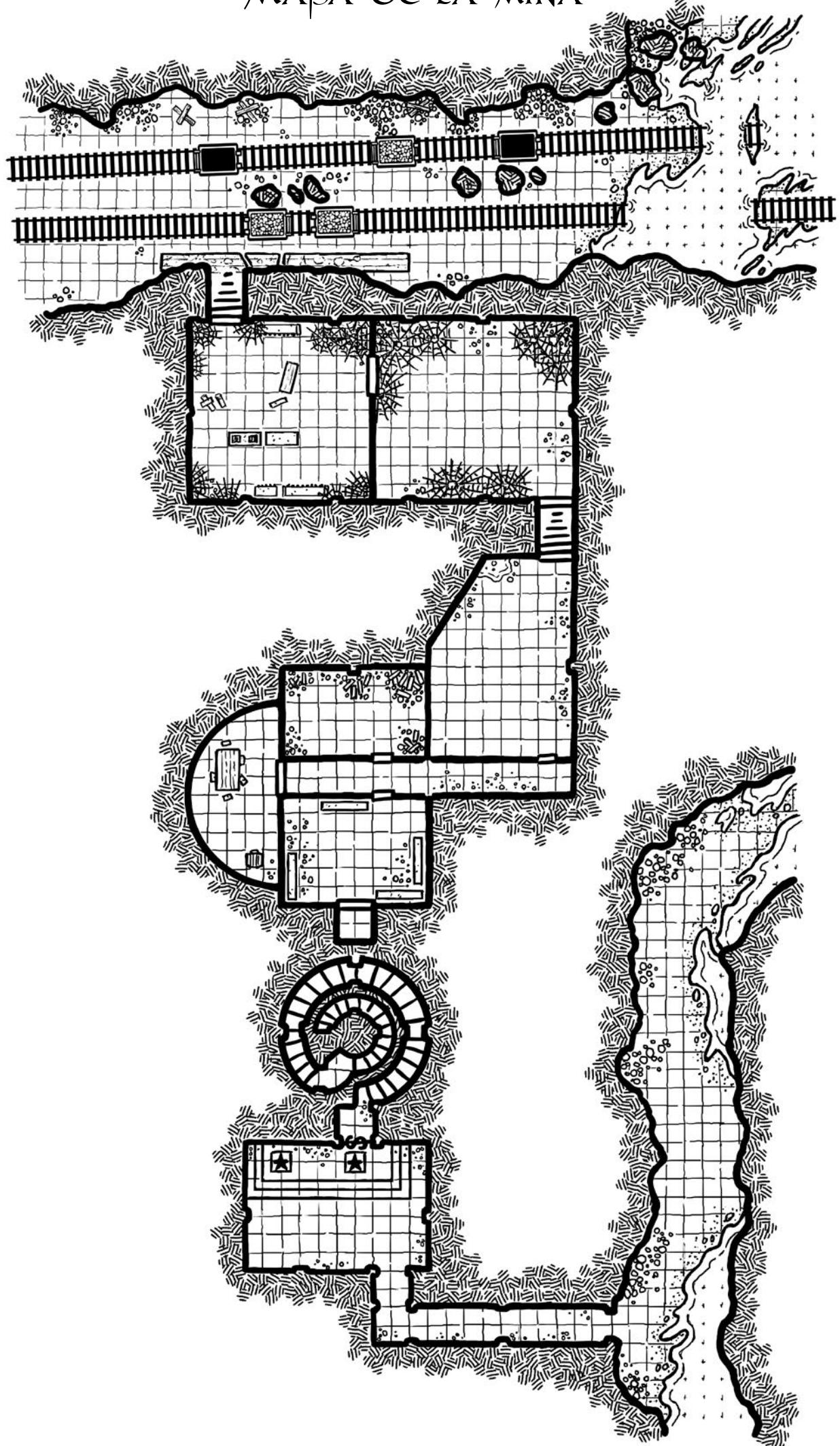
THE
FORGE
STUDIOS



MAPA DE LA MINA (NUMERADO)

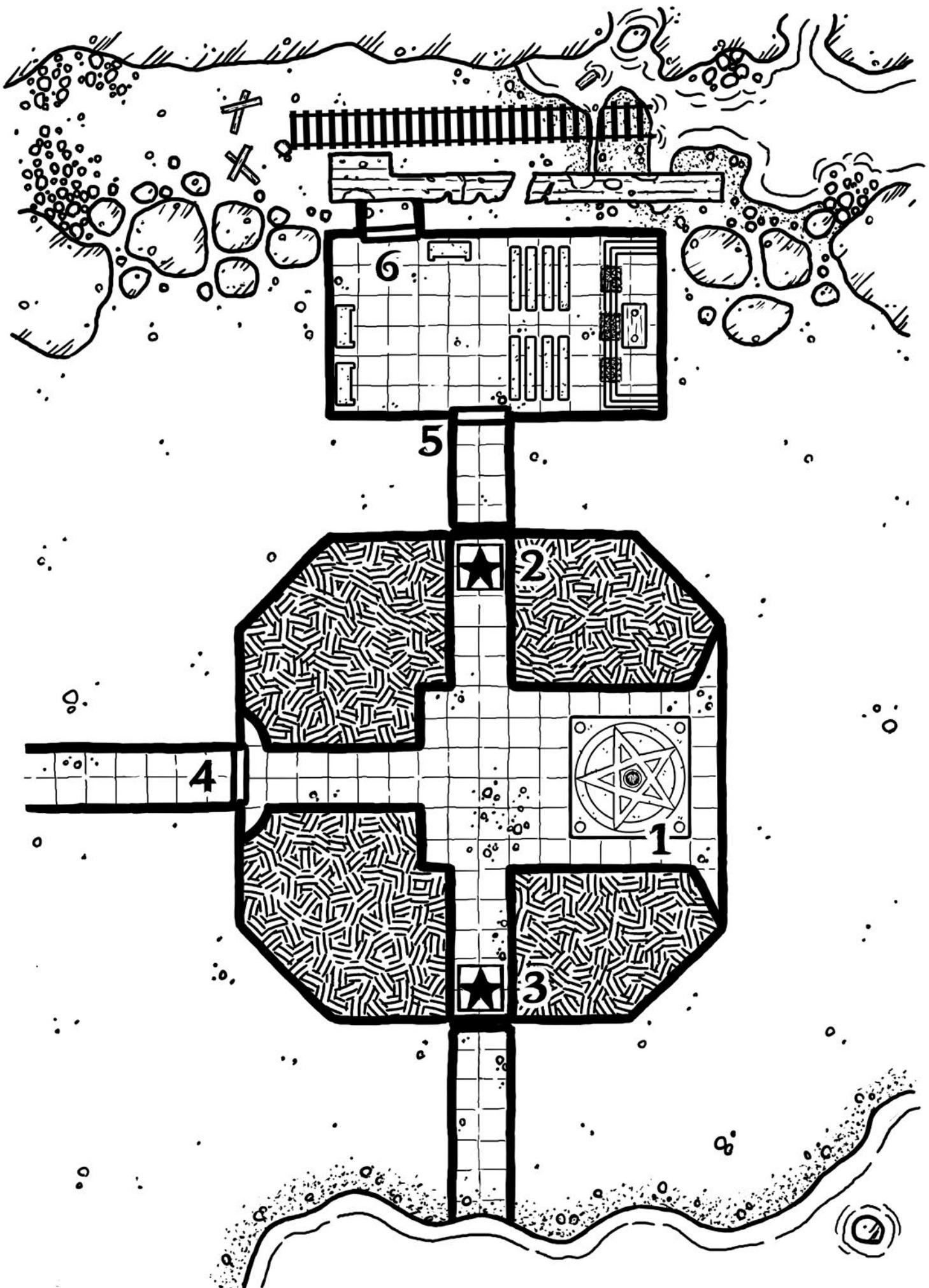


MAPA DE LA MINA

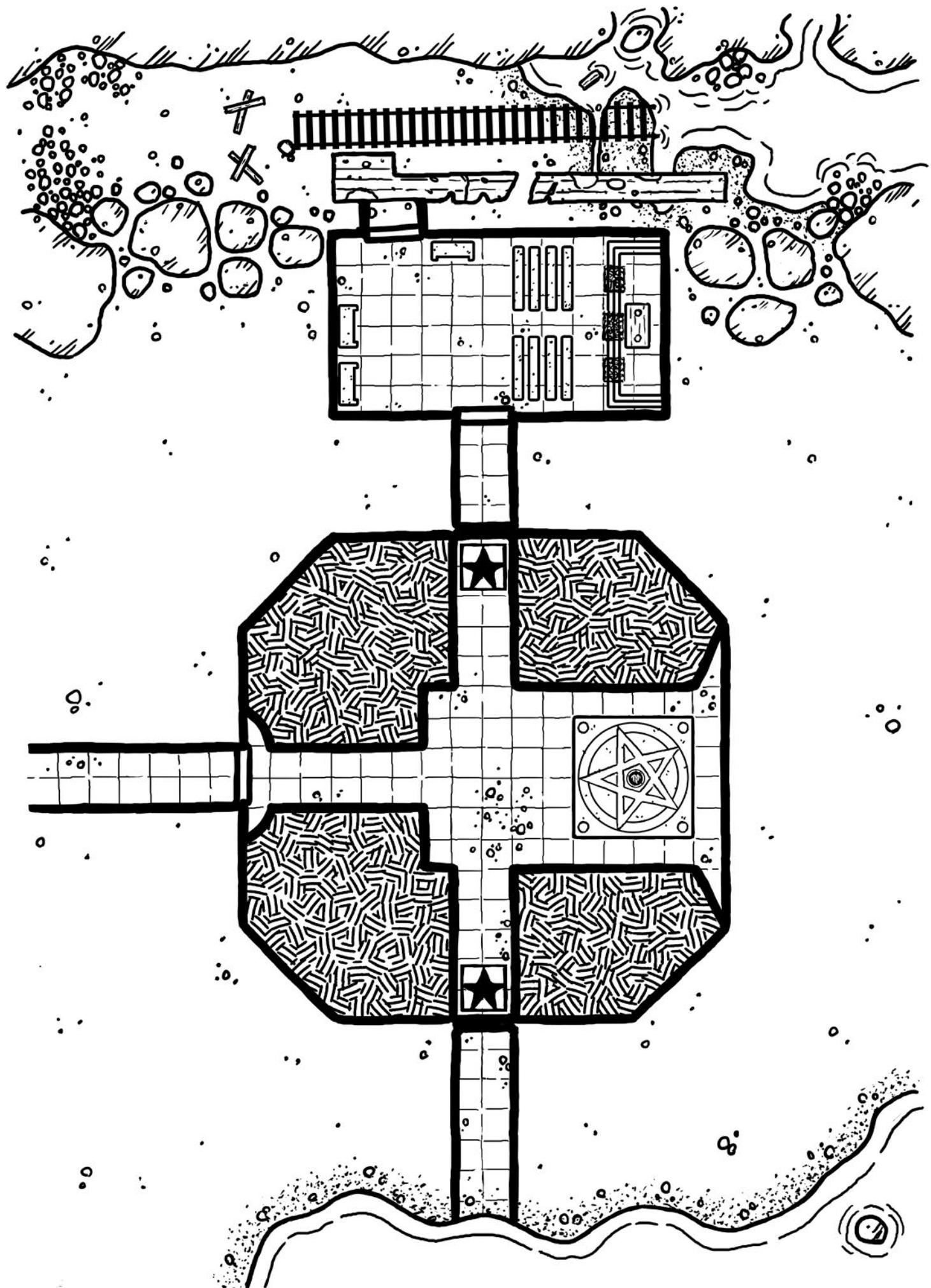


LA CÚPULA DE ORO

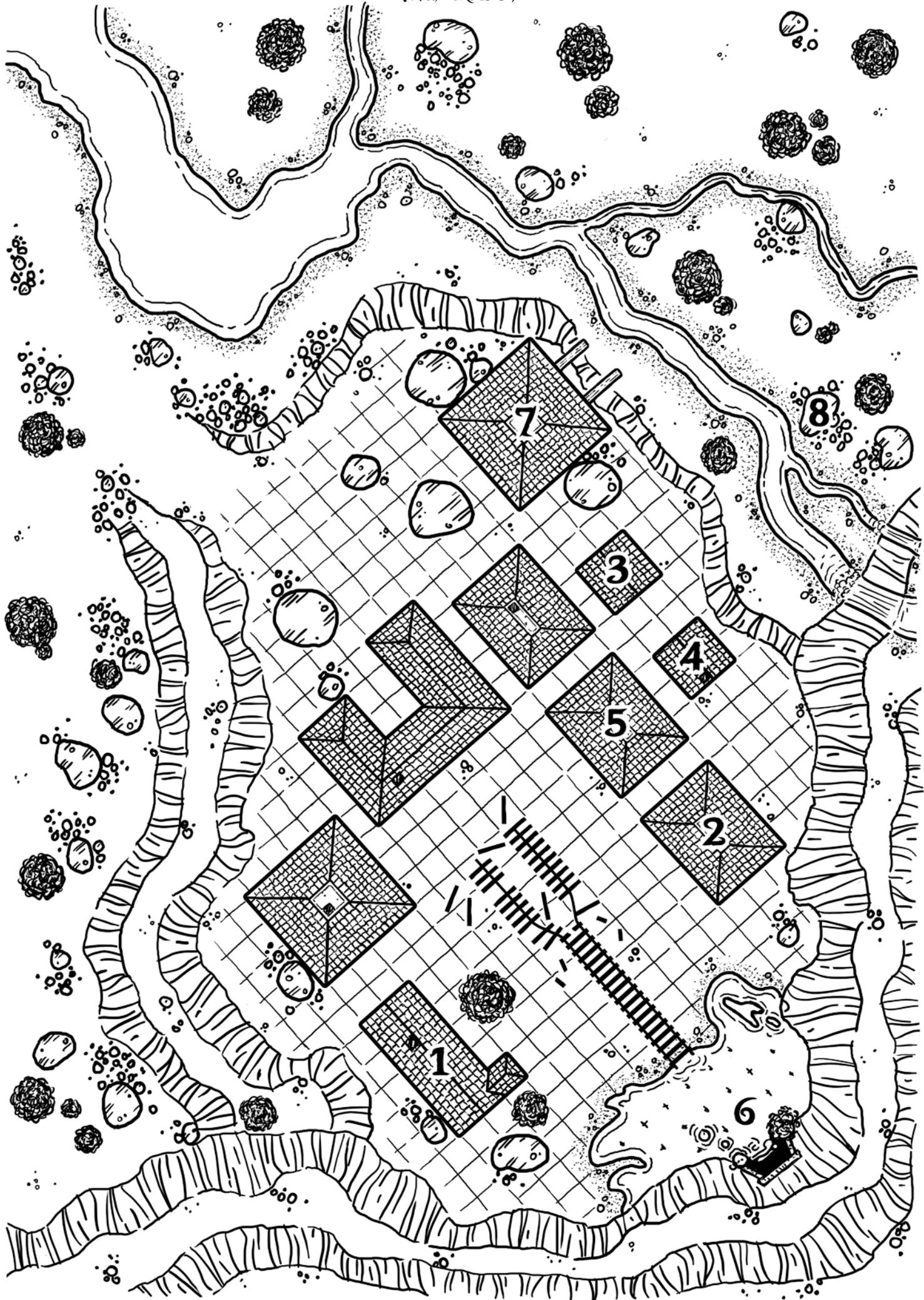
(NUMERADO)



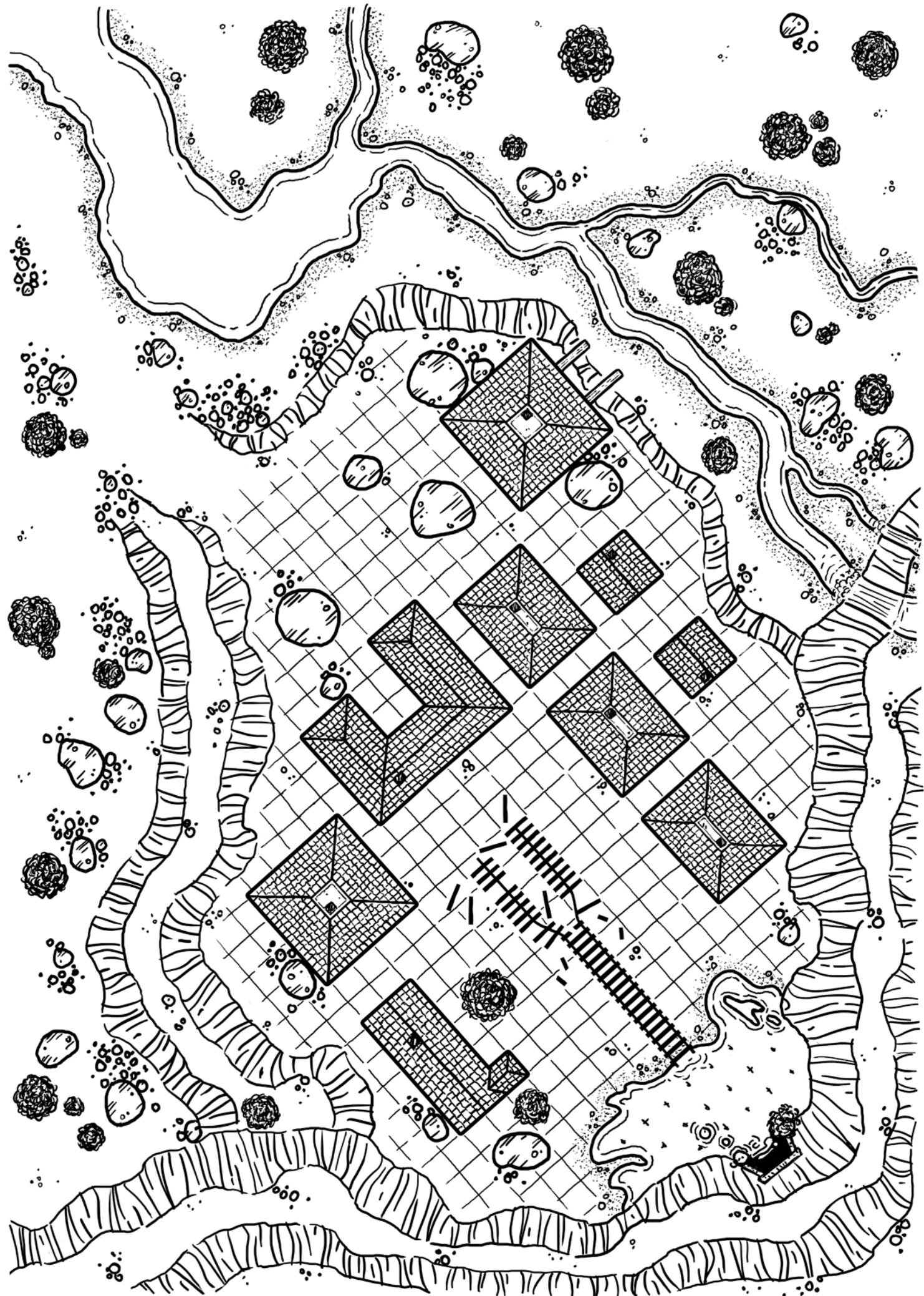
LA CÚPULA DE ORO



PUEBLO MINERO ABANDONADO (NUMERADO)



PUEBLO MINERO ABANDONADO







Lo que el Ojo NO VE

MÓDULO PARA 4 - 6 PERSONAJES DE NIVEL 2

Algo nefando y maligno se agita en las más oscuras anfractuosidades de la vieja mina de Rhaymir, cuya localización y leyenda hace ya mucho que se perdió en los anales de la historia de Valion. Es hora de aprestar vuestras armas, aguerridos aventureros, y adentraros en la comarca de Castamir, y así explorar sus confines y combatir un mal ancestral enquistado en esta región indómita dejada de la mano de los dioses.

