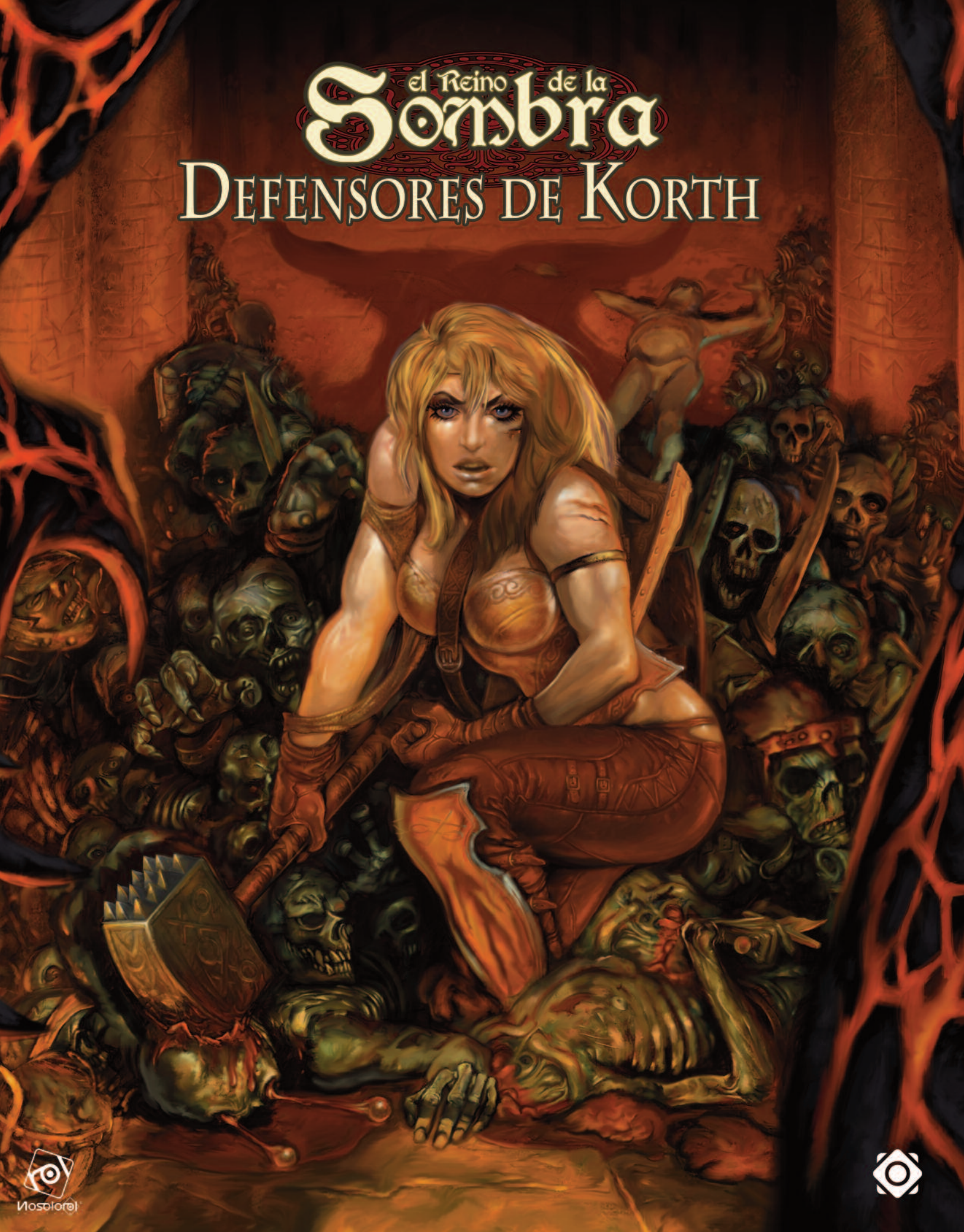


el Reino de la
Sombra
DEFENSORES DE KORTH



Nosolor



Créditos

Escrito por

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES

Con la colaboración de

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ

Ilustraciones

XAVIER TÁRREGA RATÓN

Responsable editorial

SERGIO M. VERGARA

Diseño y maquetación

MANUEL J. SUEIRO Y SERGIO M. VERGARA

Corrección adicional

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ

El sistema NSd20 creado originalmente por

PEDRO J. RAMOS, MANUEL J. SUEIRO

E IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA

Publicado por

NOSOLOROL EDICIONES

C/ Ocaña 32

28047 Madrid

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

© **José Luis López Morales, 2013**

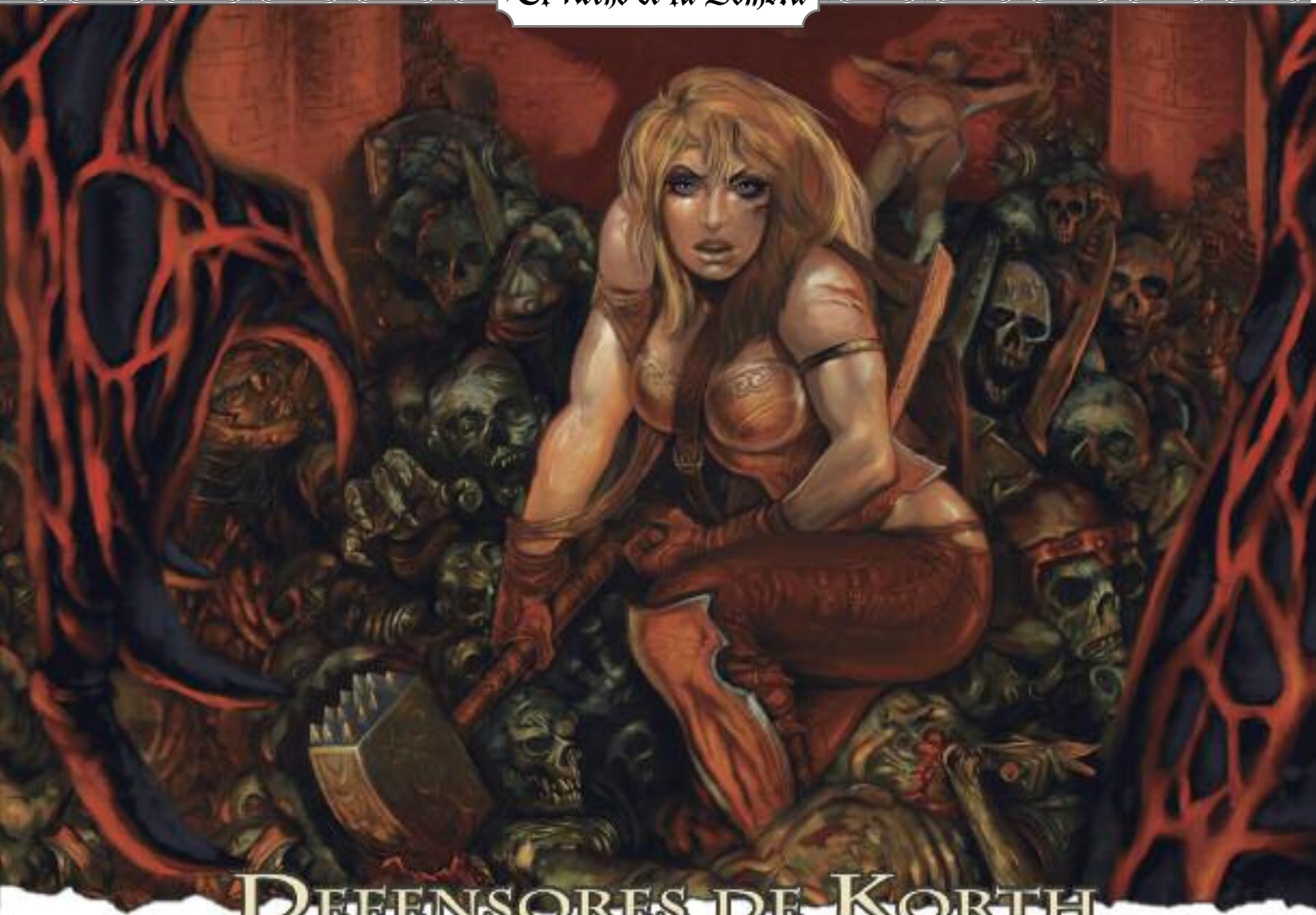
© **Nosolorol Ediciones, 2013**

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en este libro se declaran *Open Game Content*. Todos los aspectos de ambientación, trasfondo e ilustraciones se declaran *Product Indentity*.



Defensores de Worth

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES



DEFENSORES DE KORTH

Sé bienvenido, viajero, pues el camino te ha llevado a las tierras de los hombres. Entre edificios de piedra y estatuas en honor a su salvador, los hombres del norte han sobrevivido a la esclavitud y la sombra, para resurgir como pueblo sobre los restos de otras civilizaciones ya desaparecidas. Los defensores de Korth son los heraldos de la Palabra de su dios, dedicados a convertir a los demás pueblos a sus creencias y guiarlos por el sendero de la luz y la verdad, sin importar si para iluminar a los herejes deben recurrir a la oratoria o a la fuerza de las armas.

Introducción

El culto a Korth es una de las últimas religiones que aparecieron en Valsorth, con apenas trescientos años de historia —una menudencia en comparación con los milenios que los elfos llevan dedicando sus rezos a la diosa Rael—. Sin embargo, las creencias de los hombres se han extendido por todo el norte y su dios ha unido a los grandes reinos y ciudades humanas. La Palabra de Korth se escucha ahora en casi todos los confines del continente, dándose una proliferación de abadías y templos en su honor, que incluso han llegado a las ciudades del sur de Valsorth. Sin importar la ciudad, los seguidores de Korth le rinden culto de manera fanática, pues él es el salvador, aquel que guió a los suyos a la libertad y la gloria.

El suplemento que sostienes en tus manos busca describir en detalle la Iglesia de Korth, repasando su historia, organización y peculiaridades. También se añaden nuevas ocupaciones para los personajes que deseen seguir la Palabra, como el cazador de herejes,

dedicado a abolir la magia negra del mundo, o el liberador del mal, dotado de un poder divino para extirpar las maldiciones. A continuación se presentan nuevas dotes, equipo y milagros a los que pueden acceder los defensores de Korth, así como un ejemplo de abadía, con sus principales miembros y relaciones. Para acabar, se ofrece una aventura completa, tres ideas para continuarla en una campaña mayor y varias criaturas que pueden servir de enemigos o aliados de los personajes jugadores. Bienvenido, viajero, Korth te guiará a partir de aquí.

Este libro complementa el manual básico de **El Reino de la Sombra**, en una serie de suplementos pensados para profundizar en aquellos pueblos y organizaciones de Valsorth que por su importancia o peculiaridad necesitan de una descripción más detallada. A su vez, estos suplementos aportan nuevas aventuras, ocupaciones y criaturas para añadir a tus aventuras y campañas en **El Reino de la Sombra**.

Historia del Culto de Korth

A pesar de que los hombres fueron los últimos llegados a Valsorth, con el devenir de los siglos han pasado de ser un pueblo de seres primitivos, meros esclavos de los orkos, a dar lugar a los reinos más poderosos del continente. Korth, el dios de los hombres del norte, debe su mito al momento en que los hombres se revelaron contra el poder que les sojuzgaba. A continuación se detalla la leyenda que rodea el origen de la religión de los hombres del norte, y el movimiento fanático en que ha desembocado.

Korth, el Salvador

Según cuentan los viejos escritos de la abadía de Solak, Korth nació en la ciudad de Agna-Anor. Hijo de una prostituta del barrio viejo, de niño creció en las calles de la ciudad, haciendo lo necesario para sobrevivir. A la muerte de su madre, Korth, que era ya un adolescente, se fue a las montañas Kehalas, donde trabajó durante años en las minas cargando sacos de piedra y escombros. Fue entonces cuando el mal llegó a Valsorth, manifestándose en la figura del Rey Dios, el nigromante elfo que asoló en los siguientes años los confines del mundo e intentó aniquilar por completo a la raza de los hombres. Bajo su tiranía, los humanos de las Kehalas fueron esclavizados y obligados a trabajar en las minas, sometidos a todo tipo de torturas. Uno de estos esclavos fue Korth, que sufrió increíbles penurias a manos de los seguidores del Rey Dios y padeció en sus carnes el tormento.

Fue entonces cuando Korth se alzó como líder de los suyos, escapó de las minas y huyó hacia el sur al frente de un grupo de refugiados.

Tras un viaje plagado de peligros y sufrimiento, el grupo de exiliados alcanzó Agna-Anor, donde alertaron del peligro. Sin embargo, los gobernantes de la ciudad no hicieron caso a ese hombre, un simple minero, y no se prepararon para el ataque. Esto supuso que la ciudad cayera rápidamente ante los ejércitos del Rey Dios, forzando a una multitud de refugiados a huir hacia el oeste. Korth, que gracias a su espíritu de sacrificio y a su carisma se había convertido en el guía de los refugiados, dirigió al grupo en una larga marcha, sufriendo los ataques enemigos. A pesar de las dificultades, el grupo de refugiados atravesó todo el norte sin dejar a nadie atrás, pues Korth siempre estaba allí para compartir comida cuando se necesitaba, resolviendo los conflictos y atendiendo a los enfermos para que pudiesen seguir caminando.

Finalmente, los refugiados alcanzaron las montañas de Kordun, donde los ejércitos enemigos los acorralaron. En el desfiladero de Eradun, los refugiados pensaron que había llegado su fin, pues una marea de orkos se disponía a aniquilarlos. Fue entonces cuando Korth ordenó al resto seguir, mientras él se quedaba en solitario en medio del paso. Ante el asombro de los suyos, el hombre permaneció en pie mientras los ejércitos de orkos marchaban sobre él, burlándose del hombre que osaba hacerles frente. Primero, los arqueros enemigos lanzaron una lluvia de flechas sobre el solitario hombre, pero milagrosamente ninguna le alcanzó. A continuación, la infantería se lanzó a la carga sobre la nieve. Korth permaneció impassible en medio del paso, hasta que el primer orko levantó su espada contra él. En ese momento, Korth alzó sus manos y una luz cegadora se abrió en el cielo gris y le iluminó



como una figura imponente. Al instante, un rugido resonó en las montañas y el eco se propagó entre las cumbres nevadas. Los orkos se volvieron extrañados, cuando la furia de la montaña se desató en una tremenda avalancha que inundó de nieve y piedras todo el desfiladero, sepultando al ejército enemigo y, por supuesto, también a Korth.

Los refugiados, ahora que el paso estaba cerrado a sus espaldas, siguieron avanzando, pero no olvidaron al hombre que les salvó. Por su parte, debilitados por la pérdida de tantos batallones, los ejércitos del Rey Dios tuvieron que reorganizarse. Los hombres aprovecharon estos años para crear el reino de Stumlad y se alzaron para hacer frente al avance de la sombra.

Durante más de un siglo, el nuevo reino de los hombres se enfrentó al enemigo, siempre con el recuerdo del salvador que les había guiado en el momento de mayor necesidad: Korth. Fueron en estos años cuando se inició el culto religioso hacia su salvador, que llevó con el paso de los años a la fundación del reino más poderoso de Valsorth y que terminó con la destrucción del Rey Dios, en la batalla de Dargore.

El Inicio de la Iglesia

El principio del culto a Korth fue un movimiento espontáneo de aquellos que siguieron al hombre en su huida de los ejércitos enemigos. Tras el sacrificio de Korth, hombres y mujeres loaron su espíritu de abnegación, poniéndolo de ejemplo de cómo la determinación y la fe de los hombres eran capaces de lograr lo imposible. Poco a poco, aquellos que alababan el nombre de Korth dejaron sus discursos callejeros y se fueron agrupando, hasta dar lugar a la Iglesia de Korth: un refugio en Solak donde se daba cobijo y alimento a los más necesitados. Durante la larga guerra contra el Rey Dios, los seguidores de Korth se alzaron como sanadores, pues sus artes curativas salvaron muchas vidas, entre ellas la del propio rey Menathor. Maravillado por la Palabra de los seguidores de Korth, el rey dio todo su apoyo a la orden religiosa, que se convirtió en el guía espiritual de toda la nación, inculcando su mensaje de sacrificio y rectitud para hacer frente a las adversidades.

Es entonces cuando la Iglesia de Korth se funda oficialmente, edificándose una abadía en Solak sobre los restos de la primera iglesia, e instaurándose las bases de la organización. El primer líder fue el mestre Molsaban, que fue consejero personal del rey durante la guerra. Bajo su mandato, de casi cien años, el culto a Korth creció en un movimiento masivo entre los humanos, dando lugar a una forma de vida basada en la austeridad y el recogimiento. Esta primera época de la Iglesia tiene como momento culminante el año 146, cuando finaliza la reconquista de todo el territorio del reino de Stumlad y se construye la abadía de Eradun en el paso de las montañas, en el mismo sitio donde cuenta la leyenda que Korth cerró el paso al enemigo y se sacrificó por los suyos.

La Religión de los Hombres

A medida que fue creciendo el poder de Stumlad y sus ejércitos de caballeros se extendieron por el norte, el culto a Korth se estableció en los diferentes reinos, estados y ciudades de todo el norte de Valsorth. Con el paso de los años, los clérigos de Korth levantaron abadías en todas las ciudades humanas, donde ayudaban a los desfavorecidos y curaban a los enfermos, a la vez que inculcaban sus ritos y creencias. De este modo, el culto a Korth pasó a ser la religión de los hombres del norte, y sus premisas seguidas en toda la región meridional de Valsorth.

Al ganar en importancia tras la guerra contra el Rey Dios, los nuevos líderes de la Iglesia humana cambiaron el mensaje de Korth, incluyendo el rechazo a los elfos. El Rey Dios era un elfo, y los hombres de Stumlad empezaron a considerar a los elfos culpables de la guerra y de la aparición del Reino de la Sombra. Este sentimiento racista fue especialmente alentado durante el mandato del mestre Jaunoth, que incluso llegó a convencer al príncipe Dorahuor de que los elfos debían ser eliminados, pues solo así estarían a salvo los hombres. Fue el odio lo que llevó al príncipe a partir al frente del ejército y arrasar el reino élfico de Dalannast, en uno de los episodios más tristes de la historia de Valsorth. Tras la batalla y su posterior derrota en los bosques, el príncipe regresó a Stumlad para morir a manos de su hermano Doraher. Este hecho supuso el freno a cualquier otro ataque contra los elfos, pero el sentimiento de odio hacia la antigua raza se mantuvo en la orden religiosa.

Desde los años posteriores a la guerra entre hombres y elfos, el culto a Korth se ha ido popularizando en todos los rincones de Valsorth, pues el mensaje del Salvador sigue presente en el corazón de todos los hombres del norte. Sus clérigos usan sus artes curativas para llegar incluso hasta la región de Bantheth, más allá de los océanos de dunas, con la esperanza de que la Palabra de Korth se imponga incluso en los confines más lejanos del mundo.

La mestre Lirana es la líder actual de la Iglesia, la primera mujer en ocupar el puesto más alto en la organización, y dirige a sus seguidores desde la abadía de Solak. Bajo su mando, el culto de Korth mantiene su influencia en la política expansionista de Stumlad y recibe todo el apoyo del rey Edoar. Sin embargo, la imagen de la Iglesia se ha visto ensombrecida por las continuas intrigas y maquinaciones de sus miembros, envueltos en continuas luchas por hacerse con el poder. Tanto es así, que algunos fieles empiezan a plantearse si la Palabra de Korth no se habrá perdido ante la fragilidad y los pecados de los hombres.

Cronología

- ✦ **Año 27 ADR** (Antes del Rey Dios): Nace Korth.
- ✦ **Año 10 ADR**: Muere la madre de Korth y este se va a trabajar a las minas.

- ✦ **Año 0**: Traición del Rey Dios, que arrasa el norte y destruye la ciudad de Agna-Anor, haciendo huir a los humanos de las tierras del norte. Korth huye de las minas guiando a los suyos hacia el oeste, y su muerte sirve de inspiración para el resto de humanos. Se instaura el cómputo de años actual.
- ✦ **Año 57**: El rey Menathor funda la ciudad de Solak.
- ✦ **Año 78**: Se crea la primera iglesia de Korth, un refugio en la ciudad de Solak.
- ✦ **Año 98**: Gracias al apoyo del rey Menathor, se instaura oficialmente el culto religioso de Korth.
- ✦ **Año 125**: A partir de este año se inicia la conquista de todo el territorio que será Stumlad. Los caballeros acaban con las tribus de orkos y trolls, expulsándolos a las montañas del norte.
- ✦ **Año 146**: Se construye la abadía de Eradun, dando por finalizada la reconquista.
- ✦ **Año 153**: Se fortifica el monasterio de Eradun y se crea una plaza fuerte para vigilar la entrada al reino. Este año muere el rey Menathor a la edad de 127 años. Su segundo hijo, Miznuhor, se convierte en rey a la edad de 64 años.
- ✦ **Año 161**: Derrota del Rey Dios ante la alianza de hombres y elfos.
- ✦ **Año 162**: Acaba la Era Oscura y empieza la Era de la Luz.
- ✦ **Años 163 a 180**: Se crean abadías en las ciudades del lago Darnes y en Eras-Har.
- ✦ **Año 198**: Muerte del mestre Molsaban.
- ✦ **Años 206 a 220**: Se edifican abadías en Teshaner y en las colinas de Terasdur.
- ✦ **Año 210**: A la muerte del mestre Marcells, estalla una lucha en Solak entre los religiosos que apoyaban a diferentes candidatos, imponiéndose el abad Jaunoth, un fanático racista contrario a los elfos.
- ✦ **Año 216**: El príncipe Dorahuor, siguiendo las enseñanzas del mestre Jaunoth, inicia una campaña contra los elfos y arrasa Dalannast.
- ✦ **Año 217**: Tras la derrota en los bosques élficos, Dorahuor regresa a Solak, donde su hermano Doraher le mata en duelo singular.
- ✦ **Año 251**: Muere el mestre Jaunoth después de una grave enfermedad, la conocida como huesos de piedra, y a la que no afectaban los milagros ni otras curaciones habituales.
- ✦ **Año 342**: Después de varios mestres que continuaron la pauta marcada por Jaunoth, Lirana es nombrada mestre de la Iglesia. Se trata de la primera mujer en ostentar la máxima representación de la organización.

Defensores de la Fe

El culto a Korth es la religión más importante de Valsorth, con millones de seguidores en todo el norte, que se reúnen en las numerosas abadías e iglesias que hay en las ciudades humanas. En general, todos los hombres del norte veneran a Korth, siguiendo los preceptos de la religión en mayor o menor medida, y acudiendo a las misas para ofrecer sus rezos. De este modo, los clérigos de Korth son reconocidos en su comunidad como personajes de referencia y suelen tener gran influencia en el gobierno y la política.

La Vida de los Religiosos

Aquellos fieles de Korth que optan por dedicar su vida y acciones a servir a su dios pasan a formar parte de la Iglesia, ya sea como clérigos, sabios o incluso paladines.

INGRESO EN LA IGLESIA

Acceder a la Iglesia requiere de varias pruebas. En primer lugar, se debe ser humano, ya que está totalmente prohibido que elfos u otras razas sirvan a Korth. El proceso de aceptación e iniciación es largo y costoso, pues primero se ha de demostrar determinación, una fe inquebrantable y su capacidad para el estudio, el recogimiento y la penitencia. Una vez aceptado, el iniciado empieza sirviendo como discípulo durante un período de cinco años, durante los que recibe la instrucción, realiza todas las tareas de la abadía y aprende la Palabra, las artes de la curación y a recibir la bendición de Korth. Al acabar este período, el discípulo que se ha mostrado digno es aprobado en la orden. Para ello se celebra el rito de aceptación, en el que el discípulo se ofrece como servidor de Korth y pasa a ser nombrado clérigo, paladín o demás rangos inferiores.

SERVIDORES DE KORTH

Dentro de los diferentes miembros de la Iglesia de Korth, se puede diferenciar claramente entre los clérigos, los paladines y los sabios, ya que sus acciones y motivaciones son muy diferentes.

Los clérigos dedican su vida al estudio, la meditación y a aprender las artes de la curación, mediante la cual sanan a los enfermos y a los desfavorecidos. Es su deber ayudar a sus congéneres, mientras respetan de manera escrupulosa la tradición y la historia de su religión. A pesar de ser sanadores, eso no quita para que aprendan el arte de la guerra, pues saben que no será la última vez que deban defender a los suyos y a su dios en el campo de batalla.

Los paladines son aquellos fieles que, además de seguir los preceptos de Korth, dedican su vida a llevar la Palabra a territorios hostiles e imponerla mediante la fuerza de las armas. En un mundo donde abundan los orkos, elfos y otros enemigos, los paladines son los encargados de proteger a los hombres, a la vez que llevan el culto de Korth a las regiones paganas. Los paladines son fanáticos religiosos, más preocupados de imponer y hacer cumplir la Palabra de Korth que del estudio o la curación. Un paladín, por tanto, antepone las enseñanzas de su dios por encima de cualquier otra normativa o ley, ya que un paladín que falte a sus obligaciones puede perder con facilidad el favor de Korth.

Por el contrario, los sabios dedican su vida al estudio, principalmente de la teología, pero también de las ciencias y el conocimiento. Son los que acaban dirigiendo las abadías de Korth, pues su intelecto y sabiduría les convierte en los mejores líderes del clero. Al contrario que el resto de religiosos, apenas se entrenan en el uso de las armas y prefieren priorizar la búsqueda de la verdad y el conocimiento.

Muchos otros hombres sirven a Korth y le dedican sus vidas. Entre ellos destacan los cazadores de herejes, fanáticos aventureros decididos a eliminar cualquier vestigio de magia negra. También hay otros seguidores que forman parte de la Iglesia, como los monjes: religiosos que basan su existencia en la oración, o los penitentes: hombres que han perdido toda esperanza y pasan sus días en constante sacrificio, privándose de comer y beber, en un intento de alcanzar la divinidad siguiendo el camino de sufrimiento de Korth.

VESTIMENTA

En su vida diaria, los religiosos de Korth visten túnicas de cuero, con una capucha para cubrirse durante la oración. Esta indumentaria se complementa con una simple cuerda como cinturón y unas alpargatas. Aquellos clérigos que salen de viaje, o emprenden alguna misión peligrosa, dejan los hábitos para cubrirse con armaduras de cuero y botas de viaje, mientras que los paladines llegan a acorazarse con armaduras pesadas, para luchar en la guerra por hacer prevalecer la Palabra de Korth.

Mención especial para los atuendos de las celebraciones más importantes, en las que los religiosos se ponen las ropas ceremoniales: túnicas de colores carmesíes, bellamente adornadas con filigranas y broches.

EL SÍMBOLO DE LA CRUZ

Todo el culto a Korth está ilustrado por una rica simbología que representa a su dios en aquellos momentos más importantes de su historia. De estos símbolos, el más conocido es la Cruz de Korth, un colgante con forma de cruz que llevan los monjes y que simboliza la cruz en la que su dios sufrió indecibles torturas durante su cautiverio en las minas de las Kehalas. Este símbolo se representa de formas muy diversas, desde una simple cruz de madera de algunos monjes, a ricas filigranas de metal que confeccionan un bello colgante. De una forma u otra, este colgante es su punto de unión con su deidad, y lo utilizan en el momento de orar su favor. Por tanto, un monje al que se le arrebate su símbolo sagrado tendrá dificultades para recibir milagros de su dios, sufriendo una penalización de -4 a las pruebas de orar (o dificultades mayores, a discreción del director de juego, según la razón por la que ha perdido su símbolo).

USO DE LAS ARMAS

Todos los seguidores de Korth tienen prohibido el uso de armas de filo o punzantes. La tradición dicta que deben evitar el derramamiento de sangre, pues fueron las lanzas afiladas las que hirieron a Korth durante su cautiverio a manos del enemigo. En honor a este sacrificio, los religiosos de Korth no pueden blandir ninguna de estas armas, pues ello les comportaría perder el favor de los suyos, y más importante aún, la ayuda de Korth.

En contrapartida, los seguidores de Korth se entrenan con armas contundentes, mazas y varas principalmente, aunque algunos paladines blanden pesados martillos a dos manos. A pesar de intentar no tener que recurrir a la violencia, también saben que solo la fuerza de las armas garantizará la seguridad de los suyos en un mundo tan violento como Valsorth.

Poder Divino contra la Nigromancia

Clérigos, paladines y, especialmente, cazadores de herejes reciben el favor de Korth para luchar contra la nigromancia. Para la iglesia de Korth la magia es un poder antinatural que debe ser exterminado del mundo. En concreto, detestan las manifestaciones de magia negra, con sus ritos de nigromancia que pueden alzar a los muertos. Por ello, los servidores de Korth tienen el poder de repeler a los muertos vivientes, o incluso destruirlos completamente y acabar así con esas aberraciones. Durante siglos, la religión de Korth ha perseguido a todos aquellos cultos y fanáticos que practican la hechicería y la magia negra, ahorcando a aquellos que se demostraba eran culpables. Sin embargo, se rumorea que algunas falsas acusaciones han servido también para eliminar a nobles o mercaderes incómodos para la Iglesia de Korth, rivales que bajo la sospecha de practicar la magia negra han sido ajusticiados y eliminados.

La Iglesia Central

La abadía de Solak es la sede central del culto religioso a Korth. El mestre dirige desde aquí a toda la orden, manteniendo un control estricto de todos sus miembros. Para ello, el mestre recibe la ayuda del Cónclave, un consejo formado por diez de los sabios y clérigos más importantes de la organización.

Al tener influencia sobre un territorio tan amplio, la Iglesia central se basa en el poder de los abades, los líderes de las diferentes abadías que hay repartidas por todo el norte de Valsorth. La Iglesia central tiene su órgano de gobierno en el Cónclave, un consejo formado por altos cargos religiosos que dependen directamente del mestre. El Cónclave, entre sus múltiples asignaciones, se encarga de la elección del mestre, así como de los abades de cada abadía o iglesia. Esta capacidad de elección permite a la Iglesia central ostentar un poder absoluto sobre toda la comunidad religiosa, pues aquel abad que no siga sus indicaciones es destituido inmediatamente y reemplazado por alguien afín al Cónclave.

GRADUACIÓN EN LA IGLESIA

Dentro de los rangos a los que puede aspirar un religioso de Korth hay una serie de títulos que puede alcanzar en su carrera dentro de la Iglesia. Los títulos de mayor importancia solo pueden ser otorgados por la Iglesia central, mientras que los de menor rango son designados por los abades. Para acceder a cada uno de estos rangos es necesario pasar diferentes pruebas y exámenes, además de contar con cierto apoyo económico o político. Por orden de importancia, estos cargos son:

MESTRE

Es el máximo dirigente de la Iglesia, un cargo muy difícil de alcanzar y aún más de conservar. El mestre es elegido por los miembros del Cónclave, como líder de la Iglesia y máximo representante de Korth. Al ser una posición de tanto poder, la designación del mestre ha comportado durante la historia numerosas luchas internas entre diferentes facciones interesadas en alzar como mestre a una u otra persona.

ABAD

Es el líder de una abadía o iglesia. Son nombrados por el Cónclave, con la aprobación del mestre. Un abad dirige la abadía a la que está asignado y se encarga de transmitir las instrucciones que llegan de la Iglesia central a todos los seguidores y fieles.

PADRE Y MADRE

Los padres y madres son los religiosos que forman la gran base sobre la que se asienta el poder de la Iglesia. Un padre o madre es designado por el abad para trabajar en el templo como sanador, escriba, orador u otras ocupaciones, mediante cuyos servicios obtienen recursos económicos para la iglesia. Cada padre o madre se encarga de llevar un tema dentro de su abadía, como puede ser el escriba, que se encarga de los discípulos que trabajan como transcritores, o el bibliotecario, que es el encargado de la biblioteca.

MONJE

Dentro de la categoría de monje están todos los religiosos de menor rango, los clérigos, sanadores, paladines, escribas y demás servidores de Korth. Son los verdaderos ejecutores de la Palabra, pues son ellos los que curan a los heridos o transfieren el conocimiento de la religión. Se accede a la condición de monje al superar el período de iniciación de cinco años.

DISCÍPULO

Son los jóvenes religiosos que quieren dedicar su vida a la curación, el estudio y la defensa de la Palabra de Korth. Para ello deben superar un período de cinco años de aprendizaje antes de ser reconocidos como sanadores y obtener el título de monje.

POLÍTICA RELIGIOSA

Las intrigas, alianzas y engaños por ostentar el poder dentro de la Iglesia han sido constantes durante los últimos siglos de historia del culto. Debido al sistema de designación de los abades, que son elegidos por la Iglesia central, las luchas por recibir tal encargo son habituales, buscando aliados políticos dentro de los religiosos o entre las personalidades de la región.

Habitualmente, las luchas por el poder en la Iglesia se limitan a pactos y alianzas, aunque en alguna ocasión se ha llegado incluso al derramamiento de sangre, con la consiguiente vergüenza para los implicados. Un ejemplo es la lucha que hubo en Solak en el año 210, cuando el propio mestre Jau-noth llegó al cargo después de una lucha fratricida en las calles de la ciudad.

dad, en la que partidarios de diferentes aspirantes a mestre se enfrentaron con las armas. La batalla duró cinco días, durante los que numerosos clérigos y paladines murieron a manos de sus compañeros de congregación, hasta que finalmente Jaunoth se impuso y obtuvo el cargo de mestre. Una vez terminada la disputa, aquellos religiosos opositores fueron encarcelados o exiliados a las iglesias más lejanas, poniendo fin al conflicto.

Abadías

El culto a Korth se centraliza en las abadías e iglesias que hay en todas las poblaciones humanas del norte de Valsorth. El templo es el lugar donde se ofician los ritos religiosos, entierros y demás, convirtiéndose en un lugar de poder dentro de su comunidad. De este modo, la influencia de la abadía es un factor a tener en cuenta, y los políticos y gobernantes así lo saben, por lo que intentan estar a bien con los religiosos de su ciudad.

En este apartado se explican las características principales de los templos en honor a Korth. Más adelante, en este libro, se detalla un ejemplo de abadía para usar en tus aventuras.

TIPOLOGÍA

Los templos a Korth varían desde las grandes abadías y catedrales de las ciudades, hasta simples iglesias de piedra erigidas en los territorios más desolados y remotos. Así, mientras las iglesias principales son un lugar de poder e influencia, las abadías aisladas suelen ser centro de recogimiento, donde los religiosos menos ambiciosos se refugian en un retiro espiritual con el que acercarse a la divinidad.

Las abadías suelen ser centros aislados, medianamente fortificadas, con muros de piedra, torreones y diversas barreras de defensa. Durante la época de expansión del culto, fueron los centros desde donde se extendió la Palabra de Korth en territorios hostiles, por lo que los religiosos tenían que luchar y defenderse de numerosas agresiones. Hay infinidad de abadías por todo el norte, desde las que salpican las laderas de las colinas de Terasdur hasta las que se edificaron en las fronteras con los bosques de Shalanest y los desiertos del sur. De ellas, las más importantes son la abadía de Eradun, la abadía de San Freir en Teshaner o la abadía de Benerot, en lo alto del acantilado de Portblau, sobre la costa del mar de la Bruma.

Las iglesias son edificios más grandes y exagerados, enormes templos recargados en decoración. Son también de piedra, pero en vez de to-

rrerones y murallas, tienen grandes cristaleras multicolores, adornos, cuadros y tapices. La iglesia de cada ciudad suele ser el edificio más emblemático de la población, con sus cúspides engalanadas y sus estatuas de mármol bien limpias para ofrecer el mejor aspecto.

Además de las abadías e iglesias, algunos ermitaños y religiosos solitarios han levantado pequeños centros en honor a Korth, simples edificaciones de piedra o cabañas en regiones desoladas o apartadas de las grandes ciudades humanas. Así, se conoce de un hombre que edificó una pequeña abadía en los bosques élficos, o incluso alguna construcción que se alza en plenas montañas Kehalas. Por desgracia, la mayoría de estas iniciativas terminaron con la muerte de sus fundadores, y ahora no son más que cúmulos de piedras olvidadas.

ORGANIZACIÓN

El líder de cada iglesia o abadía es un abad, que suele ser un veterano religioso que ha demostrado durante años su dedicación, sabiduría y respeto por todas las normas de su dios. Además, al ser nombrados desde la Iglesia central, suelen ser miembros de la comunidad con cierta influencia en Solak, ya sea al provenir de una familia noble o con recursos, o por tener contactos y amistades entre las altas instancias. El abad es el representante de Korth en su población, y como tal es toda una personalidad dentro de la comunidad, lo que le confiere cierto poder político y económico.

El abad dirige el templo, con un número de padres asignados a su cargo, que van desde un par de subordinados en las abadías menos importantes, hasta decenas de ellos en las grandes abadías de Stumlad. Los padres dedican sus servicios a la comunidad como sanadores, mientras estudian y continúan sus progresos para subir en el escalafón de la organización, muchos esperando su oportunidad de ser nombrados abades de una abadía importante. Por debajo de los padres y madres, los monjes se encargan de prestar diversos servicios, ya sea la curación de los sanadores, la ayuda de los clérigos o la fuerza de los paladines. Por último, las abadías tienen un grupo de discípulos que se encargan de los recados, la limpieza y los quehaceres diarios para el funcionamiento del templo.

SERVICIOS

Las iglesias de Korth son el lugar al que los heridos y los enfermos van en busca de curación. Como norma general, los precios por un remedio suelen ser asequibles para la población, si son humanos, ya que las otras razas, como elfos o gigantes, suelen tener que pagar el doble del precio por recibir el mismo tratamiento, si es que no son rechazados abiertamente.

TABLA DK1: MILAGROS

Mag.	Milagro	Efecto	Precio
0	Curar heridas menores	Cura 1d4 puntos de Resistencia	7 mp
1	Curar heridas leves	Cura 1d8+2 puntos de Resistencia	15 mp
2	Curar heridas moderadas	Cura 2d8+4 puntos de Resistencia o un nivel de herida grave	60 mp
2	Lentificar veneno	Impide que el veneno dañe al receptor durante 4 horas	60 mp
2	Quitar parálisis	Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar	60 mp
2	Restablecimiento menor	Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica	60 mp
3	Curar heridas graves	Cura 3d8+6 puntos de Resistencia y un nivel de herida grave	135 mp
3	Quitar ceguera/sordera	Cura tanto las de origen natural como mágico	135 mp
3	Quitar enfermedad	Cura todas las enfermedades que afectan al receptor	135 mp
3	Quitar maldición	Libera a un objeto o criatura de una maldición	135 mp

Las curaciones y remedios que se pueden obtener en los templos se describen en la habilidad de **Medicina** (ver pág. 54 del libro básico). A modo de estimación, el coste de cada uno de esos tratamientos será de tantos reales de plata como la mitad del rango que tenga en Medicina, aunque puede variar según la zona o las circunstancias. Así, un sanador con rango 6 cobraría 3 mp por cada tratamiento.

Sin embargo, en los templos de Korth también se puede solicitar la ayuda divina. En la página anterior se listan una serie de conjuros curativos y su coste habitual (la mitad de lo que costaría un pergamino equivalente, ver pág. 192 del libro básico). Por supuesto, recibir estos milagros es algo más que una cuestión de dinero. No todos los sacerdotes cuentan con el suficiente Favor divino como para realizar milagros, y los que pueden suelen estar limitados a la magnitud 1 o 2 como mucho. Por otra parte, el número de milagros que se pueden realizar al día es limitado, y el sacerdote puede decidir no otorgar este don si considera que el personaje no es digno de recibirlo.

Órdenes Religiosas

Aparte de la Iglesia central y las abadías y demás templos que hay repartidos por todo el norte de Valsorth, hay ciertas organizaciones religiosas que también se dedican a promover la Palabra de Korth. Son grupos de clérigos y paladines que han abandonado el camino habitual para servir a su dios con sus actos, más que con sus plegarias. Así, varias órdenes religiosas sirven a Korth de una manera más o menos organizada, y recibiendo el apoyo o el rechazo de la Iglesia central.

LA CRUZ CELESTE

De entre las órdenes religiosas que se encuentran en los reinos del norte, sin duda esta congregación de paladines es la más controvertida. Se trata de una compañía de paladines fanáticos, dedicados en cuerpo y alma a defender la Palabra de Korth, sin importar los medios necesarios para ello. Esta facilidad para que cualquier afrenta acabe en un baño de sangre les ha valido varias reprimendas por parte de la Iglesia central, sin que, de momento, los miembros de la Cruz Celeste hayan cambiado su actitud.

HISTORIA

La historia de esta orden se remonta a los años posteriores a la batalla por la sucesión del mestre en el año 210. Tras alzarse con el mando de la iglesia, el mestre Jaunoth fue el impulsor de la orden, pues consideraba que la fe debía ser defendida de la influencia de los elfos y otras razas sacrílegas. En sus primeros años, los cruzados celestes recorrieron el norte, bañando en sangre todas las poblaciones de paganos que encontraban. En su fanatismo, cometieron auténticas matanzas, lo que hizo que fueran temidos en las tierras centrales de Valsorth. Sin embargo, con la muerte de Jaunoth se acabó la impunidad de los cruzados, y muchos de ellos fueron juzgados por el nuevo mestre y ejecutados por sus crímenes. Ahora, la Cruz Celeste es una organización escindida de la Iglesia central, que no los reconoce como representantes de Korth. Sin embargo, la orden está ganando peso, atrayendo a nuevos miembros en esta época de guerra y necesidad.

EL CRUZADO

Los paladines de la Cruz Celeste se llaman a sí mismos cruzados. Visten togas blancas sobre armaduras pesadas, con la gran cruz de Korth pintada en azul en el pecho, y utilizan armas a dos manos, como martillos de guerra o grandes mazas. Son paladines errantes, que forman grupos que se aventuran en las regiones salvajes para llevar la Palabra a los paganos, sin importar los medios que deban utilizar para ello.

FORTALEZAS

La Cruz Celeste, al ser una organización ilegal, no tiene una base de operaciones reconocida. Aun así, utilizan una mansión en la ciudad de Solak, donde están los miembros más importantes de la orden. Por otro lado, en muchas ciudades y pueblos humanos hay seguidores de la Cruz Celeste, que ofrecen su hogar para acoger a sus hermanos.

PERSONALIDADES

La líder de la organización es Akela, una mujer dura y de pocas palabras, pero que se muestra inmisericorde con aquellos que no respetan las normas de su dios. A su mando tiene a más de un millar de paladines, aunque sus miembros están repartidos por todo Valsorth, recorriendo las regiones salvajes, y su organización es totalmente anárquica. Por ello, su control sobre los grupos errantes es bastante limitado, y los paladines tienen libertad absoluta para vagar por los reinos en busca de blasfemos que eliminar.

MANOS DE KORTH

Esta organización está compuesta por varios centenares de clérigos que vagan diseminados por todo el norte, dedicados a llevar la curación y la Palabra de Korth allí donde más se les necesite. Se trata de religiosos solitarios o pequeños grupos de clérigos que forman parte de la orden de una manera bastante flexible, pues no hay una clara jerarquía y lo único que les une es su altruismo al ofrecer sus servicios (no cobran por la curación, al contrario que en los templos o iglesias) y se conforman con recibir algo de comida o alojamiento. Usando sus dotes curativas, las Manos de Korth aprovechan para hacer llegar el mensaje de su dios y promover de este modo su culto.

HISTORIA

Tras las luchas por hacerse con el poder de la Iglesia y el cargo de mestre, muchos clérigos y monjes de Korth se sintieron defraudados por sus líderes y optaron por dejar la religión oficial. De una manera espontánea se convirtieron en ermitaños, misioneros y viajeros vagabundos que se preocupaban en verdad por llevar su curación a los demás, y no tanto en el poder o la imposición de su fe. Al principio, la Iglesia de Korth renegó de ellos, y muchos fueron perseguidos y eliminados por los miembros más belicosos de su organización. Pero, con el paso de los años, han pasado a ser aceptados y ahora son muy valorados en aquellas poblaciones por donde pasan, pues curan al herido y dan consuelo al moribundo.

MONJES

Los monjes de las Manos de Korth son en su mayoría sanadores y curanderos, hábiles en las artes de la medicina, pero que han aprendido a valérselas por sí mismos a la intemperie.

Los peregrinos visten de maneras muy dispares, aunque todos muestran, además de un colgante de la cruz de Korth, un tatuaje de una mano abierta en el cuello como símbolo de su religión y su orden.

PERSONALIDADES

Esta orden religiosa no tiene una estructura definida y poco se sabe sobre su organización. A pesar de ello, muchos rumores apuntan a que la propia mestre apoya a la orden desde su iglesia en Solak. Por tanto, se trata de una organización de miembros anónimos, muchos de los cuales pueden pasar por simples vagabundos, pero que luchan para evitar que la muerte y el sufrimiento se apoderen de Valsorth.

El Dios Salvador

Korth es la divinidad de los hombres, aquel que les guió en el pasado y que orienta a los suyos por el camino del sacrificio hacia la salvación. Es una religión austera, de recogimiento, basada en la meditación individual, en la oración y en aceptar que los sufrimientos de la vida diaria son una prueba para obtener un bien más elevado. De este modo, sus seguidores basan su fe en el sacrificio, el silencio y el respeto de la tradición.

Las plegarias de los seguidores de Korth suelen centrarse en pedir fuerza para sobrellevar las adversidades, aceptar las penitencias impuestas por la vida y rogar por su favor en los momentos de mayor necesidad. Este rito de penitencia y recogimiento hace que sea una religión de tonos grises, que contrasta con la alegría del culto de los elfos a Rael. Este contraste entre ambas religiones hace que muchos miembros de Korth vean a los elfos como libertinos y blasfemos que solo se dedican a las chanzas y a dar rienda suelta a sus pecados.

Todo el culto a Korth está ilustrado por una rica simbología que representa a su dios en aquellos momentos más importantes de su historia. Así, la cruz con la que sufrió indecibles torturas durante su cautiverio en las minas de las montañas Kehalas es el símbolo de la religión, adorno que todos los clérigos de Korth suelen llevar colgando del cuello. Además, las iglesias y abadías están decoradas con vidrieras y pinturas que representan la vida y milagros de Korth, desde la rebelión contra sus captores, la marcha al frente de los refugiados o su sacrificio en el desfiladero ante los ejércitos de enemigos.

Culto

El culto a Korth parte de la premisa de que solo mediante el sacrificio y la penitencia personal se puede obtener el bien. Esto se ejemplifica con el propio Korth, quien dio su propia vida para salvar a los suyos, y que de este modo alcanzó la divinidad. Esta concepción austera de la religión se manifiesta en todos los actos de sus seguidores. Así, los rezos a Korth se hacen en absoluto silencio y recogimiento, en el que cada persona rinde su oración a Korth en su nombre y en el de sus antepasados. Las iglesias son el lugar para ofrecer estos rezos, que suelen estar abiertas durante el día para acoger a los fieles. Al atardecer se oficia el rito más importante, que es la misa, un rezo colectivo que dirige un clérigo al finalizar el día, y en el que todos los fieles escuchan la Palabra de Korth. Su sermón acostumbra a mezclar retazos de la historia de Korth, entremezclados con acontecimientos actuales, con los que se busca inculcar sus ideas en la población.

La Palabra

Todos los preceptos que marca Korth a los suyos se recogen en la Palabra, que es un tratado en el que se enumeran las actitudes que han de ser respetadas. Se trata de un código muy estricto, pues aquellos que no lo cumplen son considerados herejes, e in-

cluso podrían pagar con su vida si sus acciones son consideradas muy graves. El castigo es terrible, ya que los que son declarados culpables de ofender a Korth, o simplemente no seguir sus mandamientos, son colgados en público para mostrar al resto los peligros de no respetar la Palabra de Korth. Por supuesto, se conocen muchos casos en que la Iglesia o los gobiernos han utilizado esta excusa para eliminar a aquellas personalidades que se interponían en sus planes.

Básicamente, la Palabra de Korth se puede resumir en las siguientes normas:

- ✦ No utilizar el oro o las posesiones para obtener bienes innecesarios.
- ✦ Evitar los excesos cuando hay otros que no tienen nada.
- ✦ Aceptar el dolor y usar el sufrimiento para fortalecer el espíritu.
- ✦ Rezar por los antepasados y los seres queridos.
- ✦ Utilizar el silencio como modo de acercamiento a la divinidad.
- ✦ Respetar la tradición y la historia.

Las acciones que castiga la Palabra de Korth son muy genéricas, por lo que muchas veces son interpretadas por los clérigos para castigar según su conveniencia. De forma resumida, se pueden ordenar de mayor a menor importancia:

- ✦ Faltar al nombre de Korth.
- ✦ Causar mal a otro hombre.
- ✦ Robar algo material.
- ✦ Abusar de la comida, el vino u otros excesos.
- ✦ Utilizar palabras banales o intentar engañar a los demás.

RUTINA DIARIA

El día a día de los religiosos seguidores de Korth es simple. A primera hora son convocados en la sala de rezos de la iglesia para la homilía de la mañana, tras la cual el padre anuncia cualquier novedad y asigna las tareas a realizar durante el día. Después de un desayuno en los salones comunes, los clérigos dedican la jornada a sus quehaceres, dependiendo de sus obligaciones. Así, algunos se dedican a la escritura y la transcripción de libros, otros al estudio y la investigación, mientras que la mayoría atienden en los salones de cura a los enfermos. Al anochecer, después de la misa y la cena, los religiosos se retiran a sus celdas, donde descansan hasta el día siguiente.

Durante toda la jornada los religiosos de Korth deben respetar la Palabra, especialmente los clérigos y paladines de Korth, pues aquellos que no la cumplen o rompen alguno de

sus preceptos pueden perder el favor de su dios. Esto se puede poner de manifiesto en el momento de pedir un milagro, ya que la divinidad le negará su ayuda. Además, la Palabra marca una serie de acciones que deben ser respetadas todos los días:

- ✦ **Saludo:** El saludo entre los miembros de la Iglesia es una simple reverencia con la cabeza. No se pronunciará ningún saludo a un superior, a no ser que este se dirija primero al clérigo de menor rango.
- ✦ **Cubrirse el rostro:** La capucha se llevará puesta durante los viajes o desplazamientos, así como en la misa, manteniendo la cabeza baja.

HOMILÍA POR KORTH

Muchos jóvenes discípulos acuden a mí con las mismas preguntas nada más entran en la orden. ¿Por qué debemos guardar silencio? ¿Por qué debemos aceptar el dolor si disponemos de remedios curativos? La respuesta, como muchas otras, está en la historia de nuestro Salvador.

Ya desde un primer momento, Korth se mostró como un ser honesto, generoso y siempre dispuesto a ayudar. En su duro cautiverio en las minas de Numbar, en las montañas Kehalas, Korth siempre mantuvo la entereza, a pesar de los latigazos y golpes que recibían constantemente los esclavos que trabajaban en las minas. Así, Korth se mantenía impasible ante el dolor, y su entereza sirvió de inspiración a sus compañeros para no desfallecer al desaliento. Korth fue un ejemplo durante esos años, pues siempre tenía un mendrugo de pan para un compañero hambriento, y les enseñó la importancia de compartirlo todo con los que tenemos a nuestro alrededor. También les habló sobre lo que era importante en la vida, despreciando las posesiones materiales, que no eran más que baratijas sin ningún valor real, y mostrándoles que la verdadera paz se encontraba en el interior de uno mismo. Para alcanzar esa comunión espiritual, la única vía era el silencio y la meditación. Korth transmitía todas estas enseñanzas con discursos breves, apenas de unas pocas palabras, muy diferente de los charlatanes y timadores que vagaban por las ciudades ofreciendo milagros a gritos. Korth no necesitaba hablar para hacer llegar su mensaje; estaba todo en sus ojos, su expresión y sus actos.

Los orkos que les sojuzgaban, al ver a ese hombre que no chillaba ni pedía clemencia, se ensañaron aún más con él, pero no lograron doblegar su voluntad. Korth se mantuvo en silencio, mirando fijamente a sus torturadores mientras le colgaban de unos postes de madera de la mina, colocados en forma de cruz, donde le ataron de pies y manos, para castigarle con lanzas y hierros candentes. La entereza de Korth fue una inspiración para los demás esclavos, ya que su resistencia y silencio ante el dolor dieron energías a sus compañeros, que se alzaron y rompieron las cadenas que les apresaban, derrotando a los orkos y obteniendo la libertad. Sin duda, ese silencio fue la mayor prueba de fuerza que se ha visto jamás en Valsorth.

- ✦ **Posición de orar:** Al caminar, las manos se llevarán recogidas bajo las mangas.

No seguir estas simples acciones es considerado una afrenta a los otros religiosos, una señal de falta de respeto. Además, el religioso debe acudir a los ritos del día, como la homilía de la mañana o la misa del anochecer. Por tanto, además de sus quehaceres, el religioso debe cumplir con estos horarios mientras esté en la abadía.

RITUALES

El rito fundamental de la iglesia de Korth es la misa. Se trata de la ceremonia que se oficia a diario en todas las iglesias y abadías, en la cual todos los fieles se reúnen para rezar en silencio y escuchar el sermón pronunciado por el clérigo encargado de officiarla.

La misa se celebra al atardecer y consta de unos minutos de rezo silencioso, seguido de un sermón del clérigo, en el que se da gracias a Korth por su guía y fuerza para sobrellevar las adversidades. El rito acaba con una oración silenciosa en que cada fiel acepta el camino del sufrimiento y le pide a Korth ayuda en su lucha. Una vez terminada, el clérigo deja la iglesia seguido por todos los fieles, que avanzan en silencio y con las capuchas echadas y sumidos aún en la reflexión.

Hay otros rituales de carácter especial que se celebran a lo largo del año. El más importante es el Día de la Llegada, que se celebra el último día de febrero, jornada que siempre es festivo en todos los reinos y ciudades. Se trata de una ceremonia que se realiza en plena noche, en la que los clérigos salen en procesión por las calles y rezan a Korth seguidos por todos los fieles. Durante toda la noche, los religiosos recorren en absoluto silencio la ciudad y realizan una serie de paradas en las plazas para rezar todos juntos. Al amanecer acaban el último rezo ante la iglesia, donde con la salida del sol se celebra el momento del nacimiento de su dios.

Mención especial merece una festividad que se celebra durante la primera semana de cada mes. Se trata de la Penitencia, un período de tiempo en que los seguidores más estrictos de Korth siguen las premisas de su dios y su aceptación del sufrimiento. Durante la Penitencia los fieles rinden homenaje a Korth y deben guardar silencio, recogimiento y abstenerse del vino, la carne o el sexo. Durante la Penitencia tan solo se puede hablar para aquello que sea absolutamente necesario, además de que está totalmente prohibido beber alcohol o tener relaciones sexuales. La Penitencia es un ritual que solo siguen los fieles más fanáticos, aunque poco a poco se está imponiendo en la sociedad humana y ya hay ciudades donde no guardar penitencia es considerado un crimen, y los que la quebrantan son castigados por los fanáticos.

Que vos Milagros

Dentro de los milagros a los que tienen acceso los seguidores de Korth, hay algunos que son exclusivos de este dios. En este apartado se describen algunos de estos que pueden ser usados por los religiosos de Korth.

BENDECIR ARMA

Transmutación

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Toque; **Duración:** 10 minutos/nivel de lanzador; **Objetivo:** Un arma tocada o 50 proyectiles (todos en contacto entre sí); **Prueba de salvación:** Voluntad niega (inofensivo, objeto).

Este milagro bendice el arma tocada por el lanzador, imbuéndola de un resplandor azulado. Durante la duración del milagro, el arma recibe una mejora mágica de +1 al ataque y al daño. Además, el arma se considera que hace ahora daño sagrado, ya que es la energía divina la que otorga su fuerza al arma. Este conjuro no se puede lanzar en un arma natural (como una garra) ni se apila con el +1 al ataque de las armas de gran calidad.

Alternativamente, el lanzador puede afectar hasta a cincuenta flechas, virotes o balas individuales. Todos los proyectiles deben ser del mismo tipo y tienen que estar juntos en el momento de lanzar el conjuro. Los proyectiles (pero no armas arrojadas) pierden su transmutación después de utilizarlos.

BRISA REVITALIZANTE

Conjuración (Curación)

Magnitud: 3; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** 10 metros; **Objetivo y Área:** Una criatura por nivel de lanzador en un área de 10 metros de radio centrada en el lanzador; **Duración:** Instantánea; **Prueba de salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

Alzando sus manos al aire, el religioso convoca el poder de su dios para traer una ligera brisa, que cura inmediatamente a aquellos que estén alrededor del lanzador de los estados afectado, atontado, aturdido, estremecido, indispuerto o nauseado, y reduce un nivel de fatiga.

DESTRUIR MUERTOS VIVIENTES

Nigromancia

Magnitud: 4; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** 15 metros; **Objetivo:** Muertos vivientes en un área de 15 metros de radio, centrada en el lanzador; **Duración:** Instantánea; **Prueba de salvación:** Voluntad parcial (ver texto).

El lanzador reclama la ayuda de su dios para enfrentarse a los muertos. De este modo, el clérigo puede alzar su símbolo sagrado para reducir a polvo a los muertos vivientes en su línea de visión y dentro del alcance del milagro. En concreto, destruirá a un grupo de muertos vivientes que sumen hasta 3d6 puntos de Voluntad, +1 punto por cada dos niveles de lanzador. Es decir, con nivel de lanzador 8 destruiría un grupo de muertos vivientes que sumen, en total, hasta 3d6+4 puntos de Voluntad (a efectos de este cálculo se considera que cualquier muerto viviente tiene al menos un punto de Voluntad). Los muertos vivientes con menor Voluntad resultarán afectados en primer lugar y, a igualdad de bonificación, destruirá antes a los más cercanos al lanzador del milagro.

Los muertos vivientes con Voluntad inferior a 5 son destruidos automáticamente, sin necesidad de una prueba de salvación. Aquellos con Voluntad 5 o superior tienen derecho a

una salvación de Voluntad. Si tienen éxito no serán destruidos, pero sufrirán un gran dolor y huirán asustados durante 10 asaltos. Si no pueden huir o son atacados quedan estremecidos.

MANO APRESADORA

Conjuración (Convocación)

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Objetivo:** Una criatura de tamaño grande o más pequeño; **Duración:** 1 asalto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

El religioso dedica sus rezos a pedir la ayuda de su dios, que genera una mano gigante de pura energía divina que se cierra como una garra sobre un objetivo.

La Mano apresadora tiene unos efectos similares a los de una presa (ver **Realizar presa**, pág. 106 del libro básico). Si el objetivo falla la prueba de salvación, se le considerará envuelto en una presa (no podrá desplazarse, perderá su bonificación de Esquiva y solo podrá usar armas naturales o ligeras) y el lanzador podrá emplear una de las siguientes maniobras sobre él: infligirle 1d4 puntos de daño (ignora la Reducción de Daño), arrastrarlo hasta 1,5 m en una dirección o sujetarlo (no podrá hacer ningún movimiento ni atacar y sufrirá una penalización adicional de -4 a su Defensa).

El objetivo puede realizar una nueva prueba de salvación en cada asalto (se considera una acción de asalto completo). Si tiene éxito, se libera de la presa y el conjuro expira. Si falla, el lanzador del conjuro podrá emplear una nueva maniobra contra él cuando llegue su turno. Esto se considera una acción de movimiento.

MARTILLO DE LOS JUSTOS

Conjuración (Convocación)

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Personal; **Efecto:** Un arma convocada; **Duración:** 1 minuto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Ninguna.

El religioso pide la ayuda de su dios, que responde haciendo aparecer un gran martillo incorpóreo en su mano. Esta arma se le otorga para que castigue a sus enemigos con el poder sagrado. El lanzador es automáticamente competente con el martillo y obtiene un +1 a sus tiradas de ataque con él (como si fuera un arma de gran calidad). El martillo causa 1d12 puntos de daño, +1 punto por cada dos niveles de lanzador. Su rango de crítico es 20/x2. Al ser un arma incorpórea no se añade el modificador de Fuerza al daño, pero puede esgrimirse a una sola mano, afecta con normalidad a las criaturas insustanciales e ignora los escudos y cualquier reducción de daño (salvo los efectos de fuerza, como el conjuro Armadura de mago). Además, al ser un arma concedida por su dios el daño que inflige es de tipo sagrado.

PUÑO DIVINO

Evocación (Fuerza)

Magnitud: 3; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Área:** Explosión de 3 metros de radio centrada en el lanzador; **Duración:** Instantánea; **Prueba de salvación:** Reflejos mitad.

Con un grito a favor de su dios, el religioso se arrodilla y golpea con el puño al suelo. Al instante, una onda de energía divina golpea a todo lo que rodea al lanzador, infligiendo 3d6 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10), y derribándolos. Una salvación de Reflejos con éxito reduce el daño a la mitad y evita el derribo.

SANTUARIO

Abjuración

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Toque; **Objetivo:** Criatura tocada; **Duración:** 1 asalto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

Todo oponente que intente atacar directamente a la criatura custodiada (ya sea con armas o conjuros) tendrá que realizar una prueba de salvación de Voluntad. Si tiene éxito podrá realizar el ataque del modo normal. Si falla, no podrá completar su ataque (perderá esa acción) y no podrá atacar directamente a la criatura custodiada mientras dure el conjuro.

Santuario no impide que la criatura custodiada sea afectada por ataques o conjuros de área, así como otros efectos que no causen daño directo. Mientras esté protegido por Santuario, el receptor no podrá atacar sin romper el conjuro, aunque podrá lanzar conjuros no ofensivos o llevar a cabo otras acciones. Esto permite, por ejemplo, que un clérigo custodiado pueda curar heridas, bendecir, invocar criaturas, etc.

TORMENTA CELESTIAL

Evocación [electricidad]

Magnitud: 5; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador); **Efecto:** Uno o más relámpagos; **Duración:** 1 asalto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Reflejos mitad.

Al ejecutar este milagro se desencadena una tormenta de energía divina, permitiendo al lanzador invocar un relámpago que causa 3d6 puntos de daño a un objetivo dentro de su alcance. El daño se considera tanto eléctrico como sagrado. En cada asalto posterior, y hasta la expiración del milagro, el lanzador puede invocar un nuevo relámpago empleando una acción de movimiento para ello.

Nuevos Atributos Sobrenaturales

Estos atributos sobrenaturales están sujetos a las mismas normas y restricciones que los incluidos en el libro básico de **El Reino de la Sombra**.

ACELERAR EXPULSIÓN

Atributo sobrenatural

Puedes emplear el atributo sobrenatural Expulsar criatura como una acción gratuita, en lugar de una acción estándar (ver **Expulsar criatura**, pág. 131 del libro básico). Solo se puede realizar un intento de expulsión por turno.

ARMA CONSAGRADA

Atributo sobrenatural

Esta dote permite que una de las armas del personaje cause daño de tipo sagrado. Este efecto solo funciona mientras sea el propio personaje quien empuñe el arma, en manos de cualquier otro solo causará su tipo de daño normal. El rito de consagración requiere que el arma sea depositada en un santuario de Korth, donde deberá ser velada por el personaje durante tres días y tres noches, tiempo que dedicará exclusivamente al ayuno y la oración.

Si el personaje pierde el favor de su dios, el arma dejará de estar bendecida hasta que recupere su aprobación y vuelva a consagrarla. El personaje puede consagrar una nueva arma si lo desea, pero solo puede tener un arma consagrada al mismo tiempo (si ya disponía de un arma bendecida previamente, esta perderá su poder).

BENEFactor

Atributo sobrenatural

Quando el personaje reza por un milagro cuya única función es proteger o sanar a otra persona, la dificultad del siguiente milagro se incrementa en +1, en lugar del +2 habitual (ver **Milagros gratuitos**, pág. 128 del libro básico). De forma similar, si el lanzamiento de ese milagro fallara por cualquier motivo, la dificultad del siguiente milagro no se vería incrementada en modo alguno, en lugar de incrementarse en +1.

Este atributo solo se aplica si el objetivo del milagro es una persona o grupo de personas entre las que no se encuentre el lanzador. Además, solo sirve con aquellos milagros cuyo efecto directo sea únicamente proteger o sanar. Si el milagro tiene cualquier otro efecto o produce daño, ya sea directa o indirectamente, no se beneficiará de este atributo. Algunos milagros válidos son: Círculo de protección, Curar heridas, Escudo de la fe, Soportar los elementos, Lentificar veneno, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor... En cambio, milagros como Bendecir, Favor divino o Auxilio divino no serían válidos, pues otorgan bonos a las tiradas de ataque o daño.

PRESENCIA DIVINA

Atributo sobrenatural

El poder divino que impregna al personaje hace que su mera presencia resulte insoportable para las criaturas impías (como muertos vivientes, demonios o cualquier criatura que sea vulnerable al daño sagrado). Si una de estas criaturas se acerca al personaje tendrán que realizar una prueba enfrentada de Voluntad. Si la criatura falla será incapaz de situarse a menos de tres metros del personaje, pero por lo demás podrá actuar con normalidad. Si tiene éxito podrá acercarse, pero estará estremecida (-2 a todas sus pruebas) hasta que se aleje.

Ocupaciones, Dotes y Equipo

Ocupaciones

Además de los clérigos y paladines, muchos otros fieles prestan su servicio a la Iglesia y defienden la Palabra de Korth. En este apartado se presentan nuevas ocupaciones que pueden desarrollar los personajes interesados en formar parte de este movimiento religioso. Al igual que todas las ocupaciones de **El Reino de la Sombra**, estas plantillas están diseñadas con 25 Puntos de Personaje.

CAZADOR DE HEREJES

Los cazadores de herejes son seguidores de Korth que persiguen las manifestaciones de magia, especialmente la relacionada con magia negra y necromancia. La Iglesia considera a la magia como una aberración de la naturaleza, un poder que debe ser eliminado de Valsorth. Los cazadores de herejes son aventureros que acaban con aquellas amenazas que su orden no puede solucionar. Poco reconocidos por la Iglesia, que los considera meros instrumentos, a su vez son vistos por parte de la sociedad como poco más que asesinos de magos.

Dotados de habilidad con las armas contundentes, ya que tampoco pueden usar armas de filo o punzantes, el poder de Korth proporciona a los cazadores de herejes protección contra las artes mágicas. Esto, unido a su fortaleza y capacidad de resistencia, les convierte en personajes temidos entre los grupos de hechiceros y nigromantes que se ocultan en las sociedades humanas.

Características (5): Fuerza +1, Destreza +1, Constitución +1, Sabiduría +2.

Habilidades (5): Atletismo 3, Concentración 4, Recabar información 3, Saber (religión: Korth) 4, Saber (a elegir) 3, Sigilo 3.

Dotes (6): Competencia con armas (marciales) (G), Competencia con armaduras (a elegir) (G), Fe (V), Resistencia mágica 2 (V), Protección contra magia (Nigromancia) (V).

Bonificaciones (5): Ataque 1, Fortaleza 1, Reflejos 1, Voluntad 2.

Atributos sobrenaturales (3): Favor divino (Korth) 1, Expulsar criatura (muertos vivos) (V).

Milagros (1): cuatro milagros de magnitud 0.

SABIO

Los sabios son los escribas, estudiosos y filósofos que dedican su vida a la obra de Korth. Maestros en las ciencias, historia u otras ramas de conocimiento, son eruditos a los que muchos otros suelen recurrir en busca de su saber. Estos personajes, debido a las largas horas encerrados entre libros y pergaminos, han desarrollado poco sus habilidades físicas, así como sus dotes de combate, aunque esto no impide que alguno de ellos practique la lucha u otra actividad física. A su vez, los sabios no recurren al poder divino de Korth, sino que utilizan el saber y el conocimiento como herramientas.

A pesar de ser personajes poco habituados a dejar la seguridad de su iglesia, los sabios que se aventuran al exterior suelen ser excelentes buscadores de reliquias y restos de épocas pasadas, pues sus conocimientos en historia y otras artes les permiten encontrar ruinas que han permanecido ocultas durante siglos.

Características (5): Fuerza -1, Inteligencia +4, Sabiduría +2.

Habilidades (11): Artesanía (Caligrafía) 4, Artesanía o Saber (a elegir) 4, Artesanía o Saber (a elegir) 4, Atención 2, Buscar 5, Idiomas 2, Medicina 2, Oficio (escriba, bibliotecario o similar) 4, Recabar información 5, Saber (religión: Korth) 6, Saber (historia) 6.

Dotes (5): Bien informado (G), Fe (V), Memoria eidética (V), Posición social 1 (G), Ratón de biblioteca (G).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 0, Reflejos 1, Voluntad 3.

LIBERADOR DEL MAL

El liberador del mal es un religioso que, mediante los ritos a Korth, extirpa las maldiciones y posesiones malignas, ya sea en personas, lugares u objetos. Los liberadores dedican sus estudios a aprender formas de eliminar estas manifestaciones malignas, con el único objetivo de erradicar estas abominaciones de Valsorth.

Debido al poder conferido por Korth, el liberador del mal tiene la capacidad innata de quitar cualquier maldición, un atributo sobrenatural que le convierte en uno de los religiosos más temidos por los adoradores de entidades malignas. Por contra, el liberador del mal apenas desarrolla otras habilidades de combate, como sí han hecho sus hermanos: los clérigos y paladines.

Características (5): Constitución +1, Inteligencia +2, Sabiduría +2.

Habilidades (4): Atención 2, Concentración 2, Recabar información 2, Saber (religión: Korth) 6, Saber (a elegir) 4.

Dotes (3): Competencia con armas (sencillas) (G), Fe (V), Resistencia mágica 1 (V).

Bonificaciones (3): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 2.

Atributos sobrenaturales (9): Favor divino (Korth) 1, Presencia divina. **Aptitud sortilega:** Quitar maldición.

Milagros (1): cuatro milagros de magnitud 0.

ORADOR

El orador es aquel religioso especializado en hacer llegar la Palabra de Korth mediante su discurso, la dialéctica y su poder de convicción. Es durante las misas que se ofrecen en los templos cuando un orador manifiesta su habilidad para convencer mediante la oratoria a los fieles, aunque también la Iglesia puede recurrir a él para alguna negociación o reunión. Además de sus capacidades de convicción, el orador también obtiene los poderes de Korth, principalmente bendiciones y ayudas para los que se encuentran a su lado. Por último, y cuando el diálogo y las buenas palabras han fracasado, un orador puede recurrir a las armas para defenderse, aunque sus habilidades en combate son más bien escasas.

Características (5): Sabiduría +2, Carisma +3.

Habilidades (6): Concentración 2, Diplomacia 6, Interpretar (oratoria) 5, Recabar información 2, Saber (religión: Korth) 5, Saber (a elegir) 4.

Dotes (4): Competencia con armas (sencillas) (G), Empatía (V), Inspirar (V), Fe (V).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 1, Voluntad 2.

Atributos sobrenaturales (4): Favor divino (Korth) 2.

Milagros (2): cuatro milagros de magnitud 0 y dos milagros de magnitud 1.

Dotes

A continuación se describen una serie de dotes que son exclusivas de los miembros de la Iglesia de Korth, a no ser que el director de juego considere que pueden ser aprendidas por otros tipos de personaje.

MANOS DE CURANDERO

GENERAL

Cuando el personaje emplea con éxito la habilidad de Medicina para proporcionar cuidados a otra persona, esta obtiene todos los beneficios habituales y, además, ese día recuperará una cantidad adicional de Puntos de Resistencia igual al modificador de Sabiduría del personaje sanador. Este bono se aplica íntegramente siempre, sin importar si el paciente está malherido o incapacitado.

Además, cuando emplea Medicina para tratar las enfermedades o venenos de otros, les otorga un bono a las pruebas de recuperación igual a su valor total de Medicina, en lugar de solo su rango (ver **Medicina**, pág. 54 del libro básico).

RATÓN DE BIBLIOTECA

GENERAL

El personaje sabe cómo buscar la información que necesita entre los libros y volúmenes. Por ello, puede realizar dos tiradas de Buscar, con un +4 a cada una, cuando se encuentra investigando en los libros, y quedarse con el mejor resultado.

RESISTENCIA MENTAL

VOLUNTAD

Las fuertes creencias del personaje le otorgan una resistencia superior ante los intentos de manipular su voluntad. Por ello, recibe un +4 en las pruebas de salvación contra efectos que alteren su comportamiento o le obliguen a actuar en contra de su voluntad.

Si el poder empleado no permite pruebas de salvación, el personaje obtendría derecho a una. En este caso no podría añadir el +4 a la tirada, pero de tener éxito negaría los efectos de ese poder.

FUERZAS DE FLAQUEZA

FORTALEZA

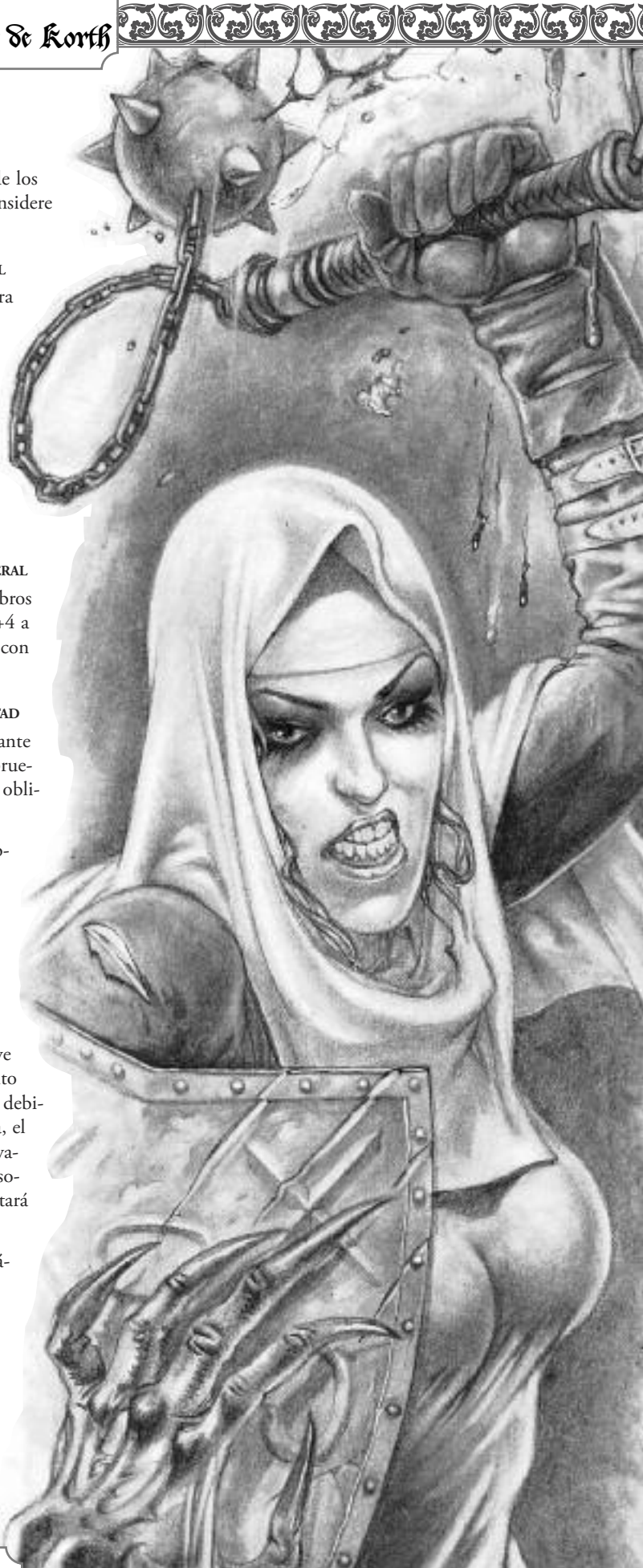
Con Rangos (1-5), Punto de Acción

Cuando todo parece perdido, el personaje es capaz de echar mano de una última reserva de energía con la que sorprender a sus enemigos. Para activar esta dote el personaje debe haber sufrido una herida grave o tener menos de la mitad de sus puntos de resistencia. En ese momento podrá gastar un punto de acción para ignorar todas las penalizaciones debidas a la fatiga o a heridas graves. Además, obtiene un +2 a la defensa, el ataque y el daño cuerpo a cuerpo, así como a todas las pruebas de salvación. Este arrebato persiste durante cinco asaltos, tras los cuales el personaje caerá inconsciente. Al despertarse (si es que vuelve a hacerlo) estará exhausto.

Cada rango adicional incrementa en +1 el modificador, hasta un máximo de +6. El resto de los efectos no cambian.

Equipo

Los religiosos de Korth dedican gran parte de su tiempo al estudio, a la escritura y a la creación de símbolos y objetos sagrados que consagrar a su dios. En este apartado se recogen algunos que pueden encontrarse con facilidad en las iglesias dedicadas a Korth.



ELEVADOR DE ESPÍRITU

Esta pócima curativa que suelen elaborar los clérigos de Korth es una bebida de fuerte sabor terroso que recupera la energía de quien la bebe. Al tomarla, el personaje ignora las penalizaciones por fatiga durante un minuto. Sin embargo, la fatiga en sí no se elimina (solo se ignoran sus efectos) y se sigue acumulando del modo normal. Por ejemplo, un personaje exhausto que beba la poción ignorará la restricción a su velocidad y el -6 a las características durante un minuto. Sin embargo, si en ese tiempo se vuelve a fatigar, cuando se cumpla el minuto y termine el efecto de la poción caerá inconsciente, tal y como establecen las reglas de fatiga (ver **Fatiga**, pág. 112 del libro básico).

Peso: 0,5 kg, **Coste:** 40 mp.

TÚNICA DE KORTH

Se trata de una túnica de cuero marrón reforzado, cuarteada por el tiempo y adornada con una serie de grabados en las mangas y la capucha. Imbuida del poder de su dios, la túnica otorga a su portador una gran protección, tanto para resistir los efectos de la magia como contra los ataques físicos.

Tipo: Ligera, **RD:** 4, **Penalización de armadura:** -, **Velocidad:** -, **Peso:** 5 kg, **Coste:** 50.000 mp, **Especial:** Protección contra la magia (+2 a las tiradas de salvación contra cualquier efecto de magia arcana o divina, salvo que proceda del mismo Korth).

TÚNICA REFORZADA

Aparentemente es una túnica de simple cuero marrón, pero reforzada por el interior para ofrecer algo de protección, sin que a simple vista se pueda ver que es una armadura.

Tipo: Ligera, **RD:** 2, **Penalización de armadura:** -, **Velocidad:** -, **Peso:** 5 kg, **Coste:** 220 mp.

CRUZ SAGRADA

Estas cruces son reliquias de los primeros tiempos del culto, portadas por aquellos que propagaron la Palabra por el norte de Valsorth. En apariencia se trata de simples cruces de madera, aunque con las puntas reforzadas de hierro, lo que permite usarlas como arma en caso de necesidad. Sin embargo, su verdadero valor radica en el poder divino que han acumulado.

En términos de juego, cada cruz otorga una bonificación (de +1 a +3) que se añade a las pruebas de Orar. Además, esa bonificación puede tener uno de estos efectos (es el director de juego quien decide cuáles son los poderes exactos de una cruz):

- ✦ Incrementa el número de milagros libres que se pueden lanzar al día. Una cruz +3 otorgaría tres lanzamientos libres adicionales al día.



- ✦ Otorga un rango en dotes o atributos sobrenaturales apropiados (como Expulsar criatura, Expulsión incrementada, Expulsión mejorada, Protección contra magia, Resistencia mágica...). Por ejemplo, una cruz +2 podría otorgar dos rangos adicionales en Expulsión mejorada.
- ✦ Se añade al nivel de lanzador cuando se reza por milagros de un tipo o escuela determinada (por ejemplo, milagros con el descriptor "curación").
- ✦ Aumenta la CD de salvación en milagros de un tipo o escuela determinada (por ejemplo: milagros de daño sagrado o aquellos de la escuela de encantamiento).

Realmente estas reliquias no tienen valor monetario y es casi imposible encontrarlas a la venta. Aun así, se ofrece un precio estimado que sirva de referencia.

Tipo: Sencilla, **Daño:** 1d4, **Tipo de daño:** Contundente, **Crítico:** 20/x2, **Tamaño:** P, **Fuerza mínima:** 5, **Peso:** 1 kg, **Precio:** la bonificación al cuadrado por 2.000 mp.

COTA DE MALLAS SAGRADA

Los norteños son hábiles herreros, aunque quizás no lleguen a la habilidad con el martillo y el yunque de los bárbaros. Esta cota de mallas de anillos de acero es una de las muestras de la habilidad de los herreros norteños. Se trata de una armadura de gran calidad, pero bendecida para aumentar su protección contra la magia negra.

Tipo: Media, **RD:** 5, **Penalización de armadura:** -4, **Velocidad:** 2/3, **Peso:** 18 kg, **Coste:** 2.350 mp, **Especial:** Otorga resistencia mágica +2 contra conjuros de nigromancia.

La Abadía de San Bernat

San Pernat es una abadía de Korth situada en la zona occidental de las colinas Terasdur, en el margen del río Tirem, cerca de su nacimiento en las montañas Durestes. En este apartado se describe en profundidad este templo, tanto para usarlo en la aventura que se incluye en este suplemento, como para ser la base de una campaña más larga en la que los personajes pasen a formar parte de la congregación.

Historia

La abadía de San Pernat se fundó en el año 185. Su creador fue el abad Merles, que siguiendo las órdenes del mestre Molsaban, partió en el año 170 de Solak con un grupo de diez religiosos para establecer un centro de Korth en las colinas de Terasdur. El objetivo era tener un refugio para los clérigos y paladines que habían participado en la guerra contra el Rey Dios, de modo que pudiesen centrarse en sus cuestiones espirituales después de haber vivido el horror de esos años.

Tras explorar la región de las colinas, Merles y sus clérigos encontraron un valle junto al río Tirem, donde es un torrente furioso que baja de las montañas. Entre la nieve quedaban las ruinas de una antiquísima construcción, restos de la desconocida civilización que habitó Valsorth antes de la llegada de los elfos. Los religiosos contrataron hombres del norte para edificar la abadía, justo en el lugar donde estaban las ruinas, pues era el mejor emplazamiento del valle. Las obras se alargaron durante quince años, para estar acabada por completo en el verano del año 185, poniéndole el nombre de uno de los refugiados que acompañó a Korth en su huida de Agna-Anor. Un año después de la inauguración de la abadía, su fundador, el abad Merles, murió y sus restos fueron llevados a Solak.

Durante décadas, la abadía se convirtió en un convento para todos los seguidores de Korth del este de Valsorth. En ella muchos clérigos, sabios y oradores encontraron un lugar donde evadirse, meditar y transcribir textos. Su aislamiento y distancia con las poblaciones importantes, les mantuvo al margen de las luchas entre Stumlad y Shalanest, de modo que apenas les afectaron estos conflictos políticos.

Actualmente, la abadía sigue siendo un lugar de estudio donde trabajan los clérigos lejos de las aglomeraciones de las ciudades. Su líder actual es el abad Mornal, que ha mantenido la abadía aislada de los vaivenes políticos de la época. Durante todo el año viven aquí alrededor de cincuenta religiosos, entre padres, madres, monjes y discípulos, aunque en determinadas ocasiones puede haber hasta un centenar, entre visitantes ocasionales y miembros de la Iglesia que vienen para realizar algún estudio.

La Abadía

Pernat es una abadía menor en importancia, pero al construirse sobre los restos de la antigua ruina, su forma es diferenciada. Se trata de una construcción de piedra, de dos plantas de altura, con un patio interior en la planta superior. Además, sus diferentes piezas están anexas a la iglesia principal, dando al conjunto una forma de cruz, una referencia al símbolo de Korth. Además de la abadía, hay varios edificios de madera que albergan las caballerizas y un almacén.

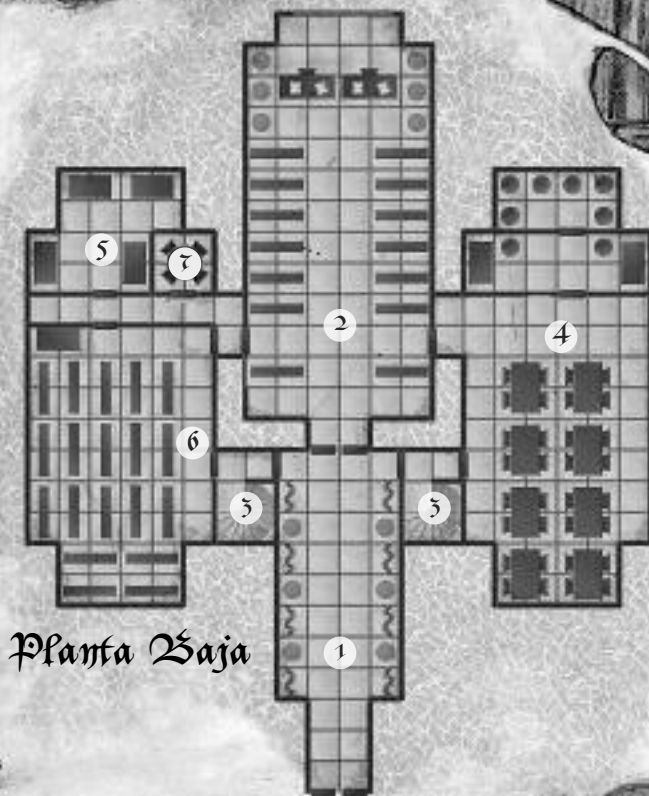
CABALLERIZAS Y LETRINAS

Se trata de un porche de madera donde se guardan las monturas de los viajeros y visitantes llegados a la abadía. Tiene capacidad para albergar hasta una veintena de caballos o incluso algún rebaño de ovejas, en caso de gran necesidad por el frío. El suelo está cubierto de paja y restos de excrementos, por lo que solo Barok, el porquerizo que se encarga del cuidado de los caballos, suele estar aquí.

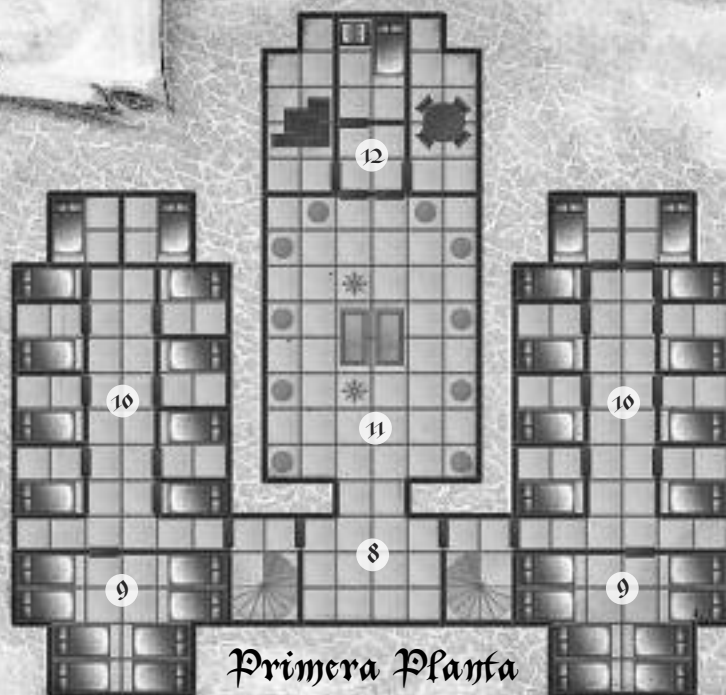
Tras las caballerizas se encuentran las letrinas, donde todos los habitantes de la abadía hacen sus necesidades. Mantener esta zona limpia es también encargo de Barok, a pesar de sus quejas.

ALMACÉN

Este viejo edificio de piedra situado en la parte posterior de la abadía es un simple almacén donde se guardan materiales, objetos viejos y un carromato. La puerta de madera está cerrada con llave, de la que tienen copia varias personas en la abadía, desde el porquerizo Barok a alguno de los padres.



Planta Baja



Primera Planta

PLANTA BAJA DE LA ABADÍA

La planta baja es donde están las salas comunes de la abadía, como el comedor, la biblioteca o la sala de rezos.

1. ENTRADA

La entrada a la abadía es una gran puerta doble de madera oscura reforzada con placas de metal. Durante el día siempre está abierta, aunque un clérigo monta guardia permanentemente para controlar el ir y venir de los religiosos o los visitantes.

La entrada da a un recibidor adornado con varios tapices en las paredes laterales, que disimulan a su vez dos puertas que conducen a las dependencias de la abadía. Al fondo del recibidor, dos arcos cerrados por puertas conducen a la sala de rezos de la abadía.

2. SALA DE REZOS

Esta impresionante iglesia es la sala principal de la abadía, una estancia enorme flanqueada por columnas de piedra y que termina en un altar. Una hilera de bancos sirven de asiento a los fieles durante las misas, bajo la luz de las antorchas que penden de los laterales. Desde el fondo, el altar atrae la atención por la belleza del grabado que ocupa la pared, una imagen simbólica del sacrificio de Korth, cuando hizo caer una avalancha de nieve sobre sus enemigos.

La sala de rezos suele estar vacía durante la mayor parte del día, a excepción de algún religioso que haya entrado a rezar en solitario. Es durante las misas y otros actos cuando todos los miembros de la abadía se reúnen aquí y realizan sus ritos.

Además del acceso principal a la sala, hay una puerta lateral que lleva a las dependencias donde el orador o el padre encargado de la misa preparan el rito, y por donde entran una vez todos los religiosos están reunidos.

3. ESCALERAS

Unas escaleras de piedra en espiral suben a la planta superior de la abadía, dando al recibidor del piso superior (punto 8).

4. COMEDOR Y COCINAS

Este lateral de la abadía alberga el gran comedor, una sala repleta de mesas de madera y bancos donde los religiosos comparten las comidas. Al fondo, una puerta lleva a la cocina, en la que tres hombres se dedican a preparar los alimentos. Más allá de la cocina está la despensa. El jefe de la cocina es el padre Orfan, un gordo clérigo al que le gusta tanto preparar la comida como degustarla.

El acceso al comedor está abierto solo en las horas de las comidas. Durante el resto del día el padre Orfan y sus ayudantes están cocinando hasta la noche, cuando se cierran todas las puertas de la cocina y la despensa con llave, de la cual solo tienen copia el padre Orfan y la madre Irsna, su superior en la abadía.

5. SALA DE ESCRIBAS

Esta sala tiene grandes mesas de madera donde los seguidores de Korth se dedican al arte de la caligrafía y a transcribir libros. La madre Irsna suele estar aquí, dirigiendo los trabajos de unos diez escribas, cuyos volúmenes se guardan en las estanterías del lateral hasta que están acabados y se pueden incorporar a la biblioteca.

Por la noche la madre Irsna se encarga de cerrar con llave la sala para proteger sus obras.

6. BIBLIOTECA

Esta sala es la biblioteca de la abadía, donde los religiosos consultan los volúmenes y libros en sus investigaciones. El silencio aquí es obligatorio, de lo cual se ocupa el padre Kornas. Durante el día una decena de religiosos se dedican aquí a sus estudios, quedando cerrada la biblioteca durante la noche.

7. SALA DE PREPARACIÓN

En estas dependencias los oradores o padres encargados de las misas preparan los ritos. No son más que una habitación de reunión, un vestidor para ponerse las galas apropiadas y una estancia de descanso. Una puerta lateral permite acceder a la iglesia, por donde los oradores suben al altar al inicio de las misas. En estas salas suele estar el padre Nerman, que dirige todos los oficios religiosos.

PLANTA PRIMERA DE LA ABADÍA

La planta primera consiste principalmente en las celdas de los religiosos, con un patio abierto en el centro de la planta y los aposentos del abad al fondo.

8. ESCALERAS

Las dos escaleras de piedra llevan a la planta baja del edificio (punto 3). En este distribuidor se abren las escaleras, así como varios pasillos laterales que llevan a las celdas. Un arco de piedra comunica directamente con el patio central.

9. DORMITORIOS COMUNES

Se trata de dormitorios abarrotados de catres donde duermen los discípulos de la abadía. En cada sala hay camas para una veintena de religiosos, así como algunos armarios donde guardar sus pocas pertenencias, que no son más que algunas ropas y objetos personales.

10. CELDAS

Los laterales de la abadía son una hilera de habitaciones, algunas con una pequeña ventana al exterior, que son las celdas donde duermen los religiosos. Cada celda es un pequeño espacio de tres por tres metros, con una cama y un pequeño armario. Las puertas de las celdas están cerradas con una llave simple que guarda cada religioso, aunque el abad dispone de una llave maestra para abrir todas las puertas.

En general, los religiosos solo están en las celdas durante la noche, a no ser que alguno opte por permanecer algún tiempo en reclusión, dedicado a la meditación.

Los objetos que guardan en los armarios no son más que artículos personales, algún arma o recuerdo.

11. PATIO INTERIOR

Un gran patio se abre en el centro del edificio, al que se llega por el arco que hay en la parte sur. Bajo un pórtico soportado por columnas de piedra, una fuente ocupa el centro del espacio, flanqueada por dos estatuas de Korth. La nieve que acostumbra a caer a diario se acumula en los rincones del patio, donde al deshacerse se filtra al exterior del edificio. En épocas de fuerte temporal, la nieve puede llegar incluso a anegar todo el patio e impedir a los clérigos salir a pasear.

Este patio es un lugar de recogimiento, donde los religiosos salen para tomar el fresco, reflexionar o simplemente pasear entre las columnas ante la presencia de las estatuas de Korth.

Abad Mornal
Lider abadía

Padre Merman
Ritos religiosos

Madre Irsna
Jefa de escribas

Padre Jaunat
Tesorero

Padre Orsan
Jefe de cocinas

Padre Kornas
Bibliotecario

Padre Erbon
Cronista

Diez
escribas

Padre Relnor
Jefe de suministros

Barok
Porquerizo

12. HABITACIONES DEL ABAD

Este pasillo lleva a dos puertas de acceso a las habitaciones privadas del abad. Al norte está la sala de reuniones, donde el abad Mornal se reúne con sus padres de confianza o con visitantes de importancia. Las habitaciones son el estudio del abad, así como su dormitorio, con una ventana que da al este.

La puerta de sus habitaciones está cerrada con llave, además de protegida con un milagro de Alarma para alertarle en el caso de que alguien entre sin permiso. En su interior guarda, además de sus objetos personales, libros de estudio o notas, algunos objetos de valor, como el dinero de la abadía (oculto en una caja bajo una losa del suelo) o una reliquia de Korth.

Esta reliquia es una túnica que perteneció al mismísimo Salvador. Es una vieja túnica que guarda en un armario acristalado, y que es el objeto más valioso de toda la abadía (puedes consultar las puntuaciones de una túnica de Korth en la pág. 16).

El abad suele pasar la jornada entre su estudio y la sala de reuniones, aunque es normal verle en otras estancias, ya sea oficiando una misa o compartiendo la comida con el resto de fieles.

Miembros de la Abadía

El líder de la abadía es el abad Mornal, que dirige la abadía basándose en sus dos religiosos más importantes: el padre Nerman y la madre Irsna. Hay una decena de padres más, que se encargan de diferentes cometidos, y que dirigen a unos veinte religiosos y treinta discípulos.

ABAD MORNAL

Clérigo, hombre del norte (70 puntos)

Descripción: Es un hombre veterano, pero cuyo cabello oscuro y rostro libre de arrugas apenas empiezan a mostrar el paso de la edad. Viste la túnica de abad y suele llevar un bastón, que más que para caminar usa para dirigir sus discursos y oraciones.

Historia: Hijo de una familia noble de Teshaner, desde joven se decantó por los estudios religiosos y entró a formar parte de la iglesia de Korth. Gracias a la influencia de su familia no tardó en obtener cierto poder, de modo que obtuvo el cargo de abad sin haber alcanzado los 50 años.

Personalidad: Inteligente, sereno y reflexivo, dirige la abadía con orden, imponiendo su criterio sobre las disputas y conflictos habituales. Su deseo es hacer un buen trabajo en la abadía de Pernat, con el que atraer la atención de la Iglesia Central y obtener así un cargo de mayor importancia. Su deseo más inconfesable es llegar a ser miembro del Cónclave de Solak.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +5, Atención +6, Atletismo +3, Averiguar intenciones +7, Buscar +6, Concentración +6, Diplomacia +12, Engañar +6, Medicina +10, Recabar información +8, Saber (geografía) +8, Saber (historia) +6, Saber (religión: Korth) +13.

Dotes: Competencia con armas (sencillas), Entorno predilecto (ciudad), Especialidad en ataque (bastón), Fama, Fe, Intuición, Posición social (abad) 4.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +7.

Atributos sobrenaturales: Favor divino (Korth) 4, Orar +13, Milagros libres 2. **Milagros:** CD salvación = 12 + magnitud del milagro; (Magnitud 0) Crear agua, Curar heridas menores, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud; (Magnitud 1) Alarma, Bendecir, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Escudo de la fe; (Magnitud 2) Augurio, Calmar emociones, Curar heridas moderadas, Estallar, Nube brumosa.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11/13 con Escudo de la fe (desprevenido 10), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Bastón +4 (1d6+1), Derribar +2, Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa de clérigo, bastón, símbolo sagrado.

PADRE NERMAN

Orador, hombre del norte (55 puntos)

Descripción: Es un anciano clérigo, de pelo blanco y unos ojos traslucidos por la edad. A pesar de su frágil constitución, aún conserva sus dotes para la palabra y la dialéctica.

Historia: Nacido en las calles de Eras-Har como un niño sin hogar, fue acogido por los fieles de Korth, donde aprendió el camino de la rectitud. Pronto su fervor y facilidad de palabra le convirtieron en uno de los mejores oradores de la ciudad, pero la falta de apoyos políticos le impidió progresar dentro de la Iglesia, razón por la que se refugió en la abadía de Pernat, donde ha llegado a dirigir todos los oficios religiosos.

Personalidad: Después de una vida dedicada a Korth, considera que el puesto de abad debería ser suyo, y no de un hijo de familia rica como Mornal. A pesar de su aparente rectitud, Nerman no dudará en utilizar cualquier medio para obtener el liderazgo de la abadía, pues esta es su máxima ambición.

Características: Fuerza 8 (-1), Destreza 10 (+0), Constitución 9 (-1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades: Atención +5, Averiguar intenciones +8, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +10, Engañar +9, Interpretar (oratoria) +8, Recabar información +8, Saber (religión: Korth) +9, Saber (historia) +5, Saber (local) +5.

Dotes: Charlatanería, Empatía, Fascinar, Fe, Inspirar, Liderazgo, Posición social (padre) 2.

Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +5.

Atributos sobrenaturales: Favor divino (Korth) 4, Orar +9, Milagros libres 2. **Milagros:** CD salvación = 12 + magnitud del milagro; (Magnitud 0) Crear agua, Leer magia, Luz, Virtud; (Magnitud 1) Bendecir, Causar miedo, Dormir, Orden imperiosa; (Magnitud 2) Calmar emociones, Inmovilizar persona, Silencio.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12, Ataque desarmado +0 (1d3-1), Derribar +0, Presa -1.

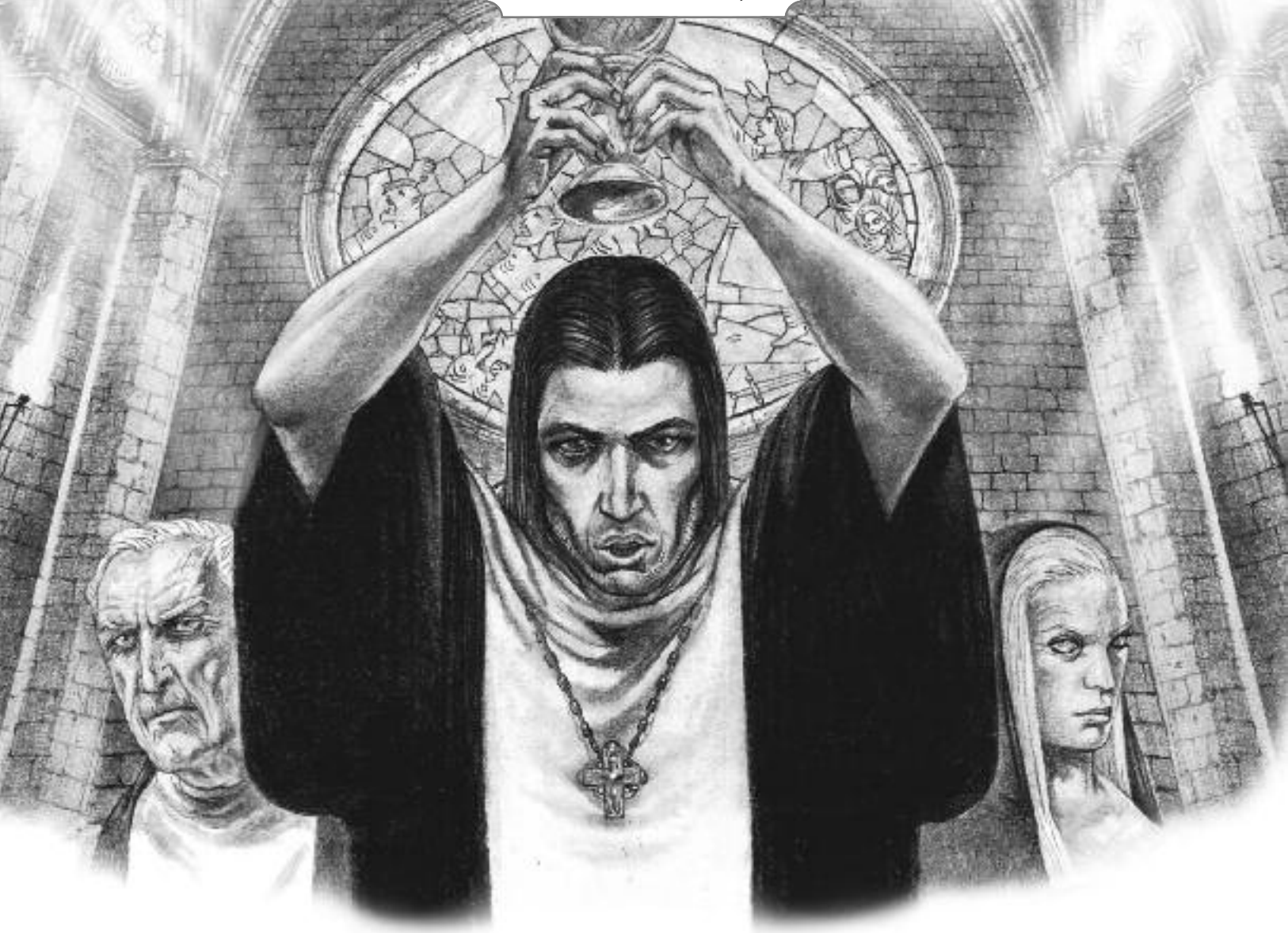
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

MADRE IRSNA

Sabia, mujer del norte (60 puntos)

Descripción: Se trata de una mujer ya mayor, de largo cabello blanco y rostro sereno. Alta y delgada, su porte señorial le imprime una gran presencia a pesar de su edad.



Historia: Nacida en un poblado de leñadores, Irsna huyó cuando una horda de trasgos arrasó a los suyos. Llegada a la abadía siendo apenas una niña, fue acogida entre los religiosos y dedicó su vida al estudio y la caligrafía, que con los años la llevó a dirigir a los escribas de la abadía.

Personalidad: Irsna es una mujer de pocas palabras, pero sabia, inteligente y de buena voluntad. Respeta a los demás y su único deseo es transmitir las enseñanzas de Korth y evitar el sufrimiento de los suyos.

Características: Fuerza 8 (-1), Destreza 10 (+0), Constitución 10 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades: Artesanía (caligrafía) +10, Atención +8, Averiguar intenciones +8, Buscar +10, Concentración +7, Diplomacia +10, Engañar +4, Medicina +4, Recabar información +9, Saber (religión: Korth) +12, Saber (historia) +10, Saber (local) +8.

Dotes: Bien informado, Empatía, Fe, Memoria eidética, Posición social (madre) 2, Ratón de biblioteca.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +7.

Atributos sobrenaturales: Favor divino (Korth) 4, Orar +12, Milagros libres 2. **Milagros:** CD salvación = 12 + magnitud del mila-

gro; (Magnitud 0) Curar heridas menores, Leer magia, Luz, Resistencia; (Magnitud 1) Alarma, Comprensión idiomática, Curar heridas leves, Dormir, Identificar, Orden imperiosa; (Magnitud 2) Auxilio divino, Consagrar, Partículas rutilantes, Silencio.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11, Ataque desarmado +1 (1d3-1), Derribar +1, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

PADRE JAUNAT, TESORERO DE LA ABADÍA

Sabio, hombre del norte (45 puntos)

Descripción: Es un religioso de mirada ratonil, pequeño y frágil a pesar de tener apenas 30 años.

Historia: Después de estudiar durante años en Teshaner, sobre todo matemáticas y ciencias, abandonó la ciudad para encerrarse en la abadía, donde sus dotes para los números le han valido el puesto de tesorero.

Personalidad: Jaunat es un hombre ambicioso, que huyó de Teshaner debido a un intento fallido de eliminar al bibliotecario de la

ciudad, ya que deseaba su puesto. Nadie sabe de este hecho en la abadía, por lo que Jaunat simula ser un religioso dedicado a las cuentas, cuando en realidad lo que desea por encima de todo es obtener el cargo de abad.

Características: Fuerza 8 (-1), Destreza 10 (+0), Constitución 11 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades: Artesanía (caligrafía) +6, Atención +7, Averiguar intenciones +7, Buscar +10, Concentración +6, Diplomacia +3, Engañar +9, Medicina +3, Recabar información +8, Saber (religión: Korth) +10, Saber (geografía) +8, Saber (local) +8.

Dotes: Bien informado, Fe, Memoria eidética, Posición social (padre) 2, Ratón de biblioteca.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +6.

Atributos sobrenaturales: Favor divino (Korth) 2, Orar +10, Milagros libres 1. **Milagros:** CD salvación = 11 + magnitud del milagro; (Magnitud 0) Curar heridas menores, Leer magia, Luz, Resistencia; (Magnitud 1) Alarma, Comprensión idiomática, Hechizar persona, Impacto verdadero.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11, Ataque desarmado +1 (1d3-1), Derribar +1, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

OTROS PERSONAJES DE LA ABADÍA

Además de los principales religiosos de la abadía, otra serie de personajes son lo suficientemente importantes para dedicarles unas líneas:

Padre Kornas. Es el bibliotecario de la abadía. Es un hombre cobarde, que sigue al padre Nerman y espera obtener un puesto de respetabilidad para regresar a Eras-Har como un erudito.

Padre Orfan. Es un antiguo clérigo que dirige las cocinas de la abadía. A pesar de que su estómago ha crecido mucho, aún conserva su habilidad con la maza de sus años de juventud.

Padre Kelnor. Es un joven y ambicioso clérigo, que actualmente se encarga de ir a las ciudades para abastecer la abadía. Dirige a los discípulos encargados del mantenimiento de la abadía, así como al porquerizo Barok.

Padre Erbon. Es el cronista de la abadía, uno de los mejores escribas a cargo de Irsna, que se encarga de registrar la historia del templo. Es un hombre veterano, calmado y que disfruta de la soledad y la lectura.

Barok, el porquerizo. Es un hombretón fuerte y algo torpe, que se encarga del cuidado de los caballos y de la limpieza de las letrinas. Sus bastos modales y su lenguaje soez y lleno de insultos son la única voz discordante en la rectitud y silencio de la abadía.

Aventuras

En este apartado se describe una aventura completa para un grupo de personajes que formen parte de la iglesia de Korth o se encuentren conviviendo en una de las abadías. Esta aventura puede jugarse de forma independiente o puede pertenecer a una campaña mayor, ya sea una basada en las intrigas políticas de la Iglesia u otra en que los personajes se encuentren conviviendo con los religiosos.

Al final del capítulo también se dan una serie de ideas para desarrollar nuevas aventuras que continúen la historia de la abadía y sirvan para continuar la campaña.

El Mal que Habita Debajo

Resumen: En una abadía aislada en las laderas de las montañas Durrestes, los personajes se unen a los clérigos ante el ataque de una horda de orkos llegados de las montañas. Lo que no saben es que uno de los padres, poseído por el mal, conspira en las catacumbas secretas que hay bajo la abadía para liberar a un dios de los días antiguos.

Reto: Medio.

ANTECEDENTES

La abadía de Pernat fue construida sobre las ruinas de una antigua civilización. Sin embargo, pocos saben que había un subterráneo bajo las ruinas, ya que los fundadores de la abadía sellaron el acceso por temor a que alguna criatura habitase la cueva. Esta entrada fue disimulada bajo el suelo de la despensa, en la esquina sudeste del

edificio. Pocos en la abadía conocen esta entrada secreta a los subterráneos, tan solo el abad, pues esta información es pasada junto al cargo. El otro que lo conoce desde hace poco es el tesorero, Jaunat, que supo de la existencia de las cuevas por casualidad, cuando mirando las cuentas del abad encontró un pergamino en el que se explicaba esta historia.

Una noche, en su afán de poder y reconocimiento, el padre Jaunat se coló en las cocinas y abrió la puerta secreta. Armado tan solo con una antorcha, descendió por los subterráneos hasta una estancia en la que se alzaba un altar pagano en honor de alguna religión ya olvidada.

Este altar es en realidad una celda para Xanon, un dios malvado, un ser de la época anterior a los elfos, que fue encerrado aquí para no poder volver a Valsorth. El padre Jaunat, ignorante de lo que hacía, se acercó al altar, sin saber que así se puso al alcance de la deidad maligna. Xanon aprovechó la oportunidad para poseer al religioso de Korth y utilizarlo como marioneta que abriese del todo la celda mágica y le permitiese volver al mundo.

Jaunat, poseído por el dios malvado, regresó a la abadía y continuó con sus funciones, pero con un nuevo objetivo: encontrar el ritual que permita a Xanon regresar a Valsorth. Para ello, lo primero que debe hacer es eliminar al resto de religiosos de la abadía, de modo que nadie pueda interrumpir sus acciones. Sin saber cómo asesinar a cincuenta hombres, la respuesta le llega cuando descubre la presencia de una horda de orkos al norte. Usando sus artes mágicas, dirige a los orkos hacia la abadía con un único objetivo, que no dejen a nadie con vida.

EMPEZANDO LA AVENTURA

Los personajes pueden verse envueltos en la aventura de diferentes maneras. La más obvia es que formen parte de los miembros de la abadía, ya sea como religiosos o porque hayan llegado a la abadía en busca de conocimiento o estudio. Otra opción más simple es que sean unos aventureros que cruzan las montañas, cuando un temporal de nieve les obliga a buscar refugio en la abadía.

Una vez los personajes se encuentren acomodados en la abadía, se inicia la aventura, con la llegada de un cazador humano que habla sobre un nuevo peligro.

LA SOMBRA DEL NORTE

Una mañana en que la nieve y el viento azotan la abadía, un viajero solitario aparece ante las puertas. Agotado tras cruzar las montañas durante la noche, el extraño se presenta como Kirun, un cazador que buscaba presas en las montañas. El hombre explica que se encontraba a unos veinte kilómetros al norte de la abadía, siguiendo el rastro de una partida de mamuths, cuando se topó con un asentamiento de orkos. Oculto entre los riscos, espío a la horda, que estaba formada por más de un centenar de orkos y algún troll. Al poco rato, la horda recogió el campamento y los orkos se pusieron en marcha, en dirección al sur.

—No se trata de una partida de exploración —explica Kirun—. Van armados y transportan pocos suministros, así que su objetivo debe ser atacar, saquear y regresar a las montañas. Mucho me temo que su objetivo pueda ser esta abadía.

A pesar del nerviosismo que invade a los religiosos, el abad Mornal impone su autoridad y ordena prepararse para lo peor.

—Ya nos hemos enfrentado antes a hordas de orkos —dice a los monjes reunidos en la sala de rezos—. Estos muros han resistido sus ataques en el pasado y volverán a hacerlo. Aun así, debemos prepararnos para lo peor. Guardaremos todas las provisiones en la despensa, fortificaremos los muros y enviaré un mensajero a Eras-Har informando de nuestra situación.

De este modo, los miembros de la abadía se ponen a trabajar ante la amenaza que llega del norte.

LA HORDA DE URGUK

Urguk es el capitán orko que dirige esta partida de guerra. Hace unas semanas, mientras estaba en las cuevas que son el hogar de su clan, Urguk recibió una visita durante el sueño. En ella, una forma oscura le prometía todo tipo de recompensas si seguía sus indicaciones. Debía organizar sus huestes y arrasar la abadía humana que había en las inmediaciones de su territorio. Urguk, creyendo haber sido elegido por alguna deidad maligna, se puso de inmediato a ello y reunió a su clan. Además, destruir la abadía era algo que anhelaba hacer desde hacía tiempo.

La aparición que puso en marcha a Urguk no era otro que el padre Jaunat, que por las noches baja al altar secreto de los subterráneos, donde usa el poder divino del lugar para enviar sus mensajes al gran orko. De este modo, cada noche se pone en contacto con el líder de la horda y le da indicaciones sobre qué hacer a continuación.

Urguk dirige una horda de 150 orkos, 20 grandes orkos y 5 trolls. Después de una temporada en que la horda ha ido perdiendo importancia en la zona, la idea de atacar a los humanos ha reforzado

el liderato de Urguk, por lo que sus orkos le siguen de manera leal; aunque puede que, si las cosas no marchan según lo previsto, tenga problemas para mantenerse al mando.

Los orkos avanzan a buen ritmo hacia el sur, y llegarán a la abadía al anochecer del día siguiente en el que aparece Kirun para alertar a los religiosos.

EL ASEDIO DE LA ABADÍA

Los hombres de la abadía de Pernat tienen casi dos días para preparar la defensa, antes de que al anochecer del día siguiente la horda orka haga su aparición sobre la loma del norte. Un vigía dará la alarma de la llegada del enemigo, momento en que el abad y demás padres se asomarán a las ventanas.

Abriéndose paso entre la nieve, un destacamento de figuras negras corona la loma y se detiene en lo alto. Se trata de más de un centenar de guerreros orkos, vestidos con armaduras de cuero y armados con cimitarras. Entre ellos destacan varios trolls de imponente estatura que tiran de varios carromatos.

Tras un par de horas de preparación, los orkos inician el ataque esa misma noche, lanzándose contra la abadía en diferentes oleadas y acometidas. El desarrollo de esta batalla es indiferente para la aventura, pues los orkos no logran vencer las defensas tan pronto. Sin embargo, a continuación se describen varios encuentros que el director de juego puede utilizar para poner en aprietos a los personajes.

EL ARIETE

El sonido de un cuerno resuena en la noche, justo cuando una partida de veinte guerreros orkos se lanza colina abajo. Entre gritos, cargan con un pesado ariete de madera con la intención de derribar la puerta principal de la abadía. Protegiendo sus flancos, varios arqueros disparan contra las ventanas.

ORKO

25 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 11 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 8 (−1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (−1).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (a elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +6, Intimidar +5, Saber (local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras).

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura y piel dura (RD 2), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Ballesta +2 (1d8, 19-20), Cimitarra +2 (1d6+1, 18-20), Mordisco +2 (1d4+1), Derribar/Presión +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9 (Penalización de dolor −1).

Equipo: Armadura de cuero, ballesta (10 viroles), cimitarra.

GRAN ORKO

35 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (-1).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (a elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +8*, Intimidar +7, Saber (local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Dotes: Asustar, Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con armaduras (Medias), Dureza.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +1, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura y piel dura (RD 4, Pen. Armad. -1*), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Ballesta +4 (1d8, 19v20), Espadón +4 (2d6+3, 19v20), Mordisco +4 (1d4+2), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 12 (Penalización a dolor -1).

Equipo: Armadura de pieles, ballesta (10 virotes), espadón.

* Incluye -1 de penalización por armadura (-3, +2 por Fuerza).

Los defensores lanzarán objetos desde las ventanas y recurrirán a Korth para protegerlos (con milagros de Dormir o Causar miedo para debilitar al enemigo). Los personajes, sin embargo, deben ayudar eliminando a diez orkos en cinco asaltos, pues si no el enemigo consigue abrir una brecha en la puerta. Si esto sucede, 1d10 orkos se cuelan por la abertura e intentan abrir la puerta completamente. Será el momento de la lucha cuerpo a cuerpo para evitarlo.

ATAQUE POR SORPRESA

Durante la batalla, mientras los arqueros orkos disparan inútilmente sus flechas contra la abadía, un monje da la alarma en la primera planta del monasterio, pues un grupo de orkos ha irrumpido por sorpresa escalando hasta una ventana.

El ataque se produce en uno de los dormitorios comunes (punto 9 de la abadía). Los personajes deben responder a la alarma corriendo hasta el dormitorio, donde se encuentran con seis grandes orkos luchando contra tres clérigos, uno de los cuales muere cuando alcanzan la habitación.

Durante el combate, por la ventana entrará un orko normal cada asalto a no ser que alguien logre cortar la cuerda por la que trepan.

Una vez eliminados los enemigos y cortada la cuerda, los orkos abandonan este intento.

ATAQUE A LAS CABALLERIZAS

Ya que los defensores se han refugiado en el interior de la abadía, los orkos aprovechan para atacar las caballerizas. Un grupo de ocho guerreros orkos se lanza con antorchas contra el edificio para arrasarlo con los animales dentro. Si los personajes no hacen nada, el enemigo logra su objetivo y quema vivos a todos los caballos y animales que haya en su interior.

Si los personajes salen de la abadía a luchar, además de los ocho guerreros, dos trolls aparecen por su espalda para evitar que puedan retirarse.

Estos ataques se producen en el orden que el director de juego crea conveniente, de igual modo que puede añadir más incidentes y escaramuzas, como que los orkos trepen sigilosamente al tejado y caigan en el interior del patio. Si en algún momento los personajes se encuentran acorralados o a punto de ser derrotados, el director de juego siempre puede hacer que los religiosos les ayuden y que varios clérigos les socorran en ese momento de necesidad (al fin y al cabo son sus aliados).

LA TRAICIÓN

Después de una noche de lucha, el abad Mornal se reúne con los personajes, pues tiene varias inquietudes que quiere comentar con ellos. Así, celebran un encuentro en la sala de reuniones del abad, en la primera planta de la abadía.

—Hay algo extraño en el ataque de los orkos —os dice el abad Mornal—. La determinación y temeridad con que nos atacan es sorprendente. Estamos acostumbrados a repeler a hordas de orkos que huyen al sufrir las primeras bajas. Pero a estos parece como si no les importase cuántos de ellos mueran y solo tuviesen en mente aniquilarnos. No sé lo que impulsa a estos orkos al ataque, pero hay algo más que no podemos ver en sus motivaciones.

Mientras acaba de hablar, la alarma resuena de nuevo en la abadía, justo antes de que un clérigo entre en la sala gritando que el portón principal ha caído. El abad se levanta como un resorte, clamando que cómo ha podido suceder.

—Alguien abrió el portón desde dentro —sentencia el guardia—. Alguien nos ha traicionado.

Los personajes deben bajar con rapidez a la entrada de la abadía, para encontrarse que los enemigos campan por la planta baja. De este modo, al llegar al recibidor de entrada, se encuentran con una veintena de orkos que luchan contra los defensores, mientras que otros orkos y trolls se han abierto paso hasta la iglesia.

—Defender la iglesia, por favor —os pide el abad Mornal—. Nosotros cerraremos el portón de nuevo.

TROLL

50 PUNTOS

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande.

Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 23 (+6), Inteligencia 6 (-2), Sabiduría 9 (-1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Armadura natural 2, Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Infravisión 2, Olfato animal 1, Vigor.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +9, Intimidar +6, Sigilo +1, Supervivencia +5.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +10, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Defensa 13 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 2), Garras +5 (1d4+6), Mordisco +5 (1d6+6), Gran garrote enorme +5 (2d6+9), Derribar/Presa +14.

Salud: Puntos de Resistencia 64, Umbral de herida grave 18.

Al entrar en la iglesia, los personajes se encuentran con cinco orkos y dos trolls que arrasan los bancos a garrotazos, haciendo retroceder a los dos únicos clérigos que les hacen frente. El objetivo de los trolls es alcanzar el altar de la iglesia y prenderle fuego con las antorchas de las paredes, objetivo que los personajes deben evitar. Si los trolls logran hacer arder la iglesia, además del caos que provoca, hace que todos aquellos que imploren un milagro a Korth sufran una penalización de -4 a sus pruebas de orar. Esto se debe a que, al ver destruido su altar, los monjes sufren una gran consternación momentánea, y su capacidad de orar se reduce durante el resto de la batalla.

Una vez los defensores repelen este último ataque, el sol del amanecer surge por el este, momento en que los orkos se retiran a descansar a su campamento.

LA INVESTIGACIÓN

Los personajes pueden intentar descubrir quién abrió la puerta al enemigo. Sin embargo, ningún testigo vio a nadie acercarse a las puertas, pues los defensores estaban ocupados vigilando desde las ventanas. Un Buscar CD 20 en los portones de entrada permite descubrir una marca de sangre en una astilla del puntal con que se cierra la puerta.

Por supuesto, el traidor ha sido el padre Jaunat, que abrió la puerta aprovechando la confusión. Sin embargo, se raspó en una pierna al hacer fuerza para quitar el cierre del portón (esta pequeña herida, apenas un arañazo, es inapreciable a no ser que se quite la túnica). Una vez abierta la puerta, el traidor corrió hasta su celda para cambiarse la toga, dejando la que está manchada de sangre en su armario.

Los personajes pueden interrogar a tres personas antes de ser llamados por el abad. Entre los personajes principales, todos tienen diversas coartadas, como que estaban vigilando en alguna posición junto a otros religiosos, todos excepto cuatro personajes:

- ✦ La madre Irsna dice que estaba rezando en la iglesia, sola, cuando saltó la alarma.
- ✦ El padre Jaunat dice que estaba reposando en su habitación, pues toda la sangre derramada le había puesto enfermo.
- ✦ Barok, el porquerizo, afirma que estaba en la cocina, cogiendo sin permiso algo de comer, pues estaba agotado tras la lucha.
- ✦ El padre Kornas, el bibliotecario, dice que estuvo vigilando la biblioteca, pues temía que los orkos intentaran quemar sus libros.



A pesar de que los personajes pueden descubrir que el padre Jaunat miente (mediante una prueba enfrentada de Averiguar intenciones contra Engañar), si no tienen alguna prueba más convincente nadie de la abadía les hará caso, y mucho menos el abad Mornal, que confía en el tesoro y no creerá en la palabra de unos aventureros.

Una vez hayan interrogado a tres personajes como máximo, reciben la orden de reunirse con el abad, que quiere volver a verles en sus aposentos.

INFILTRARSE EN EL CAMPAMENTO ORKO

Una vez los personajes acudan a la llamada del abad, este les explica que sigue sin entender qué motivaciones impulsan a los orkos para atacar con semejante salvajismo y temeridad la abadía. Es por eso que ha pensado en los personajes para una misión que solo ellos pueden acometer. Se trata de infiltrarse en el campamento enemigo y descubrir qué se oculta tras el ataque de los orkos. Para ello deben alcanzar la tienda del gran orko que dirige la horda y sonsacarle la verdad.

Si los personajes no aceptan este encargo, el abad puede llegar a ofrecerles hasta 500 reales de plata por cabeza. Si aun así no aceptan, el abad les dice que está muy decepcionado, y les amenaza con expulsarlos inmediatamente de la abadía. Si siguen negándose, los clérigos rodean a los personajes y los echan de la abadía, dejándolos fuera ante una horda de ciento cincuenta orkos.

Suponiendo que los personajes acometan la misión, el abad les indica que aprovechen durante el día que los orkos descansan para infiltrarse en el campamento y obtener la información.

El campamento enemigo consta de una decena de grandes tiendas de cuero, donde descansan la mayor parte de la horda, y que rodean una tienda más pequeña, que es donde duerme Urguk. Hay una decena de orkos que montan guardia entre las tiendas, pero, confiados en que no hay nada que temer, el resto de la vigilancia es inexistente.

Bajo una ventisca de nieve que azota la ladera, los personajes deben superar a dos o tres vigilantes, ya sea eliminándolos en sigilo o pasando sin ser vistos entre la nieve y la ventisca, y alcanzar la tienda de Urguk sin ser descubiertos. Si fracasan, el guardia orko intentará dar la alarma, si no lo silencian antes. Si lo logra, los orkos se despiertan y aparecen 2d4 enemigos por asalto. En este caso, la mejor opción para los personajes es huir colina abajo, perderse en la tormenta y refugiarse en la abadía.

Si alguno de los personajes alcanza la tienda de Urguk sin ser descubierto, al asomarse al interior ve lo siguiente:

En el interior de la tienda, un enorme orko yace postrado de rodillas ante un resplandor que ilumina el centro de la estancia. Se trata de una luz dorada, una pequeña imagen intangible que parece ser el perfil de un religioso de Korth.

—Ha sido una lástima que no hayáis podido aprovechar que os abriera el portón —le está diciendo la imagen al orko—. Si hubieses acabado con mis hermanos, podríamos continuar con el rito sin más dilaciones.

—Tuvimos problemas con esos aventureros —responde Urguk como excusa— Si no fuese por ellos, la abadía habría caído ya.

—Es igual —responde la imagen—. La próxima noche os lanzaréis de nuevo al ataque. Yo aprovecharé para coger al abad y llevarlo a las catacumbas. Él es todo lo que necesitamos para completar el ritual y liberar a Xanon. Y ya sabes que Xanon será generoso con aquellos que le ayudaron a regresar.

Los personajes no pueden reconocer de quién es la imagen que aparece ante el orko. Sí que tienen claro que es de un religioso de Korth, así lo indica su túnica, pero la voz suena distorsionada y no pueden concretar ni su sexo ni su edad.

Justo en ese momento, un orko descubre a los infiltrados. Al dar la alarma, decenas de enemigos empiezan a salir de las tiendas, mientras que Urguk se escabulle fuera de la tienda. La única opción de los personajes es huir antes de ser rodeados y correr de regreso a la abadía. Así, los personajes regresan a la abadía, mientras que la horda de orkos se lanza en un nuevo ataque a gran escala.

EL SECUESTRO DEL ABAD

Cuando los personajes estén de nuevo en la abadía se produce el gran ataque orko. Todos los clérigos se dedican a la defensa, pero la prioridad de los personajes debe ser la seguridad del abad. Así, si van a las habitaciones del abad (punto 12) descubren que están vacías.

Lo que ha sucedido es que el padre Jaunat, después de ordenar a Urguk que atacara la abadía, ha raptado al abad por sorpresa y se ha dirigido a las catacumbas. Su objetivo es sacrificar al abad sobre el altar y así garantizar el regreso de Xanon.

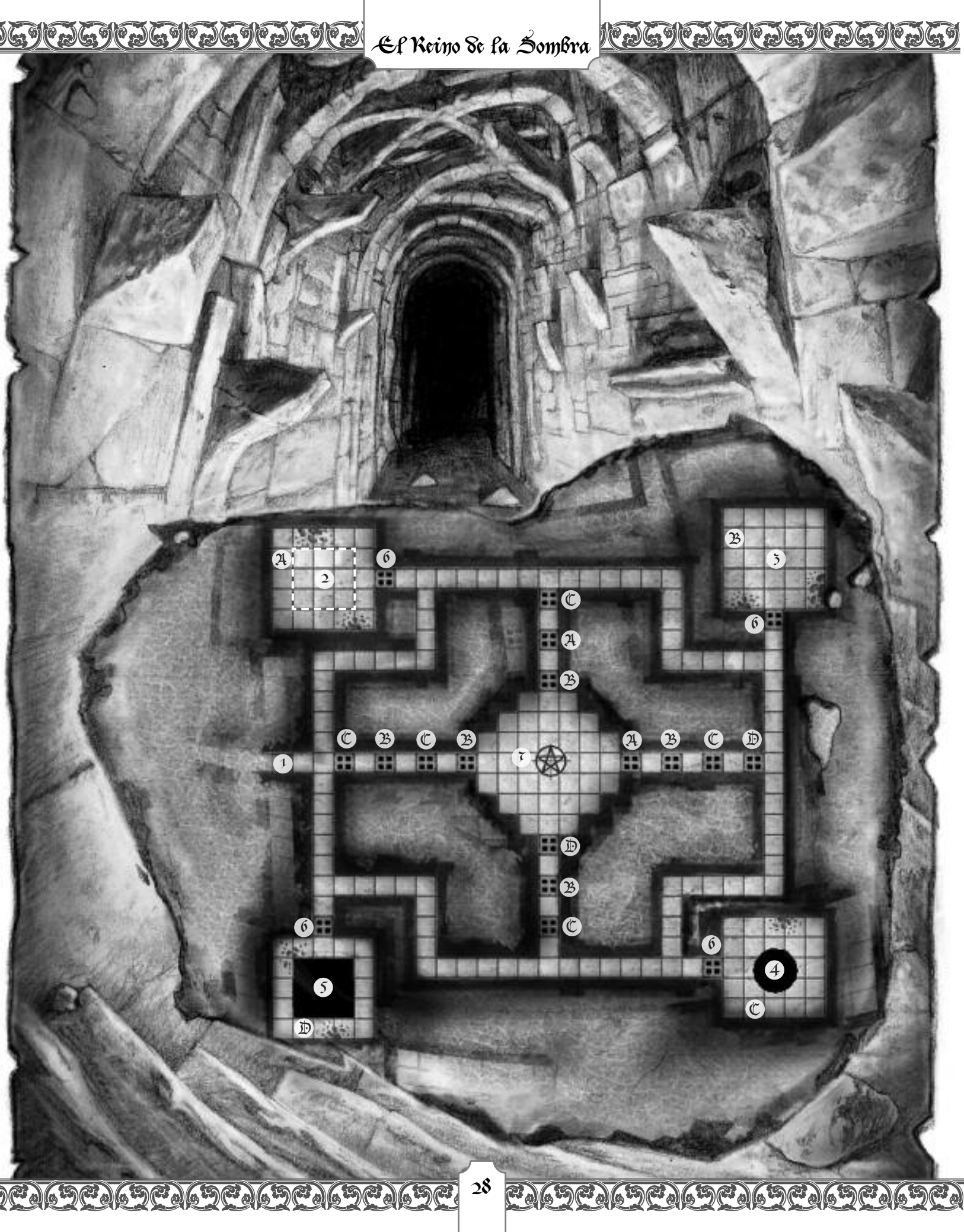
Si se reúnen con los defensores, un Atención CD 25 les permite darse cuenta de que solo hay un religioso que no está luchando. Se trata del padre Jaunat. Si alertan a alguien de la desaparición del abad, los clérigos se lamentan de la traición, pero deben seguir luchando para repeler el ataque de los orkos, de modo que todo depende de los personajes.

DIARIO DEL PADRE JAUNAT

Día 27. Oh, Korth, ¿por qué sigues martirizándome? ¿Qué he hecho para que me castigues de esta manera? Sin duda tus razones tendrás para poner al frente de la abadía a hombres menores.

Día 42. A pesar de haber demostrado en incontables ocasiones que soy el más digno para dirigir la abadía, sigo teniendo que obedecer a Mornal y sus estúpidas peticiones. Sin embargo, ayer, mientras guardaba el registro de los gastos en la caja secreta del abad, descubrí un pergamino que guardaba junto al dinero. Se trata de un antiguo escrito, sin duda uno de los secretos de la abadía a cargo del abad. En él se explica que bajo la abadía hay un subterráneo, un lugar sagrado con un altar.

Día 51. Ayer por la noche bajé a las catacumbas. No entiendo, Korth, qué ocultas ahí abajo, pues parece un lugar de horror, sufrimiento y maldad. Llegué hasta el altar, pero el coraje me falló y corrí escaleras arriba. En mi huida, escuché rugidos a mi espalda, pero seguí corriendo y cerré la compuerta secreta tras de mí. Una vez en mi celda, me tranquilicé por fin. Oh, Korth, estoy dispuesto a volver mañana al altar y demostrar que yo soy el más digno para ser el abad.



Si los personajes investigan las habitaciones del abad, un Buscar CD 20 permite encontrar bajo la losa la caja donde guarda el dinero de la abadía, además de un pergamino que indica el acceso a las catacumbas.

Si los personajes investigan la celda del padre Jaunat, encuentran una túnica manchada de sangre en el armario (la que llevaba cuando se hirió abriendo el portón de entrada), así como el diario del religioso. En el libro, el religioso explica los acontecimientos de los últimos meses y su deseo de hacerse con el poder de la abadía. Entre las notas también hay una copia del pergamino que indica la entrada a las catacumbas (que copió cuando el abad por descuido lo dejó junto al dinero). Las anotaciones terminan el día en que el padre se disponía a bajar a las catacumbas (una vez fue poseído por Xanon dejó de escribir en el diario).

El pergamino que indica el acceso a las catacumbas es un simple papiro en el que está escrita la siguiente inscripción:

“Un subterráneo se abre bajo la abadía. Nadie puede acceder a él, pues aquellos que lo construyeron ya no existen y no sabemos qué puede albergar. La entrada es una losa oculta en la despensa, disimulada como una simple baldosa. Como abad, tu deber es guardar este secreto y solo comunicárselo, mediante la entrega de esta nota, al abad que te sustituya”.

LAS CATACUMBAS

Mientras los personajes escapaban del campamento enemigo e investigaban en la abadía la desaparición del abad, el padre Jaunat, cargado con el cuerpo inconsciente del abad Mornal, ha llegado hasta la sala del altar del centro de las catacumbas. Allí ha accionado la palanca que cierra las puertas de piedra, de modo que nadie pueda interrumpirle durante la preparación del ritual para devolver a Xanon al mundo.

Sea como sea, las investigaciones de los personajes deben llevarles a descubrir el acceso a las catacumbas que se ocultan bajo San Pernat. A pesar de que el ataque sobre la abadía se encuentra en su momento álgido, los personajes deben darse prisa en socorrer al abad antes de que sea sacrificado. Por ello, nadie podrá prestar ayuda a los personajes, ya que los clérigos y religiosos apenas pueden contener la ofensiva de los orkos.

Según habrán leído en el pergamino, los personajes deben dirigirse a la despensa en busca de la entrada a las catacumbas. Entre los barriles de comida, un Buscar CD 15 en el suelo de baldosas de piedra permite encontrar una losa que se puede apartar con facilidad y da acceso a un pozo que se adentra en la oscuridad.

Las catacumbas son una serie de cámaras y pasadizos que rodean la estancia principal, en la que está el altar al dios Xanon. Cada sala tiene una palanca que abre una de las puertas de piedra, de modo que solo activándolas queda libre el pasillo hasta la cámara principal. Para abrir las puertas de piedra que dan acceso a la estancia del altar, los personajes deben recorrer las catacumbas y accionar las diferentes palancas. En función de las que activen, abrirán unas puertas u otras, de modo que pueden tener acceso al altar de una manera más rápida (si accionan la B y la C y van al pasadizo del oeste) o más laboriosa (si accionan las cuatro palancas, momento en que todos los pasadizos que llevan al altar estarán abiertos).

Las catacumbas tienen un sistema de puertas de piedra, la mayoría de las cuales solo se pueden abrir accionando una palanca. Cada palanca está señalada en el mapa con una letra (A, B, C o D), y abre todas las puertas señaladas con la misma letra. Hay otra serie de puertas (marcadas como punto 6 en el mapa), que dan acceso a las estancias de las esquinas, que no se pueden abrir salvo mediante la fuerza u otros métodos (pruebas de Fuerza CD 20, varios personajes pueden trabajar en equipo para abrirlas).

Por desgracia para los personajes, las catacumbas no están desiertas, pues a pesar de los milenios pasados desde que fueron creadas, siguen siendo el hogar de un grupo de diablos, encerrados aquí junto a la celda de su señor el dios Xanon.

Jaunat ha podido acceder al centro de las catacumbas por el camino más corto, ya que los esbirros de Xanon, siguiendo sus órdenes, activaron las palancas de las puertas marcadas como B y C. Por tanto, si alguien busca pisadas en el suelo, solo encontrará las huellas de Jaunat que se dirigen rectas por el pasadizo del oeste, desde las escaleras hasta la sala central del subterráneo.

1. ESCALERA DE ENTRADA

El pozo de paredes de piedra desciende en la oscuridad por una encrepada escalera hasta acabar en un pasadizo. Os encontraréis en las catacumbas que se abren bajo la abadía, unos subterráneos edificadas hace milenios, pues su construcción es completamente diferente a cualquier otra que hayáis visto antes. Se trata de pasajes de paredes repletas de salientes, algunos de los cuales se cruzan sobre el techo en una especie de arcos, que forman una arquitectura imposible. El corredor, de suelo de piedra cubierto por polvo de siglos, se pierde en la negrura hacia el este.

Esta es la entrada a las catacumbas. Una prueba de Buscar CD 20 (o Supervivencia, si se cuenta con la dote Rastrear) permite encontrar en el suelo las pisadas de un clérigo que ha pasado en dirección este y que conducen hasta la puerta C de la encrucijada, que está cerrada.

2. SALA EN RUINAS

La puerta se abre dando a una estancia sumida en un ambiente polvoriento. Se trata de una sala cuadrada, de techos bajos, y cuyo suelo aparece agrietado y en ruinas. En la pared del fondo veis una palanca de hierro negro.

El suelo de esta sala está a punto de venirse abajo. Una prueba de Saber (ingeniería) CD 15 permite descubrir que cualquier peso hará que se desmorone. Si un personaje de peso superior a 50 kg pone un pie en alguna de las casillas interiores (marcada con una línea discontinua), el suelo se viene abajo, derribando también la entrada a la sala y a todos los que hayan pasado de la puerta de piedra. Una prueba de Reflejos CD 15 permite evitar la caída. Los que fracasen, caen una altura de diez metros sobre un fondo plagado de cascotes angulosos y reciben 3d6 de daño (Acrobacias o Reflejos CD 15 reduce daño a la mitad; ver **Caídas**, pág. 115 del libro básico).

Si los personajes alcanzan el otro lado de la sala, pueden activar la palanca sin mayores problemas y abrir todas las puertas de piedra marcadas con la letra A.



3. SALA DE ARPÍAS

Al abrir la puerta os encontraréis con una estancia cuadrada, de techos muy altos y paredes agrietadas por el paso del tiempo. A la izquierda veis una palanca de hierro negro que sobresale de la piedra.

Esta sala es la guarida de unas aberraciones de tiempos inmemoriales. Encerradas aquí durante siglos, aún custodian este lugar tres arpías muertas vivientes, que tienen su nido en lo alto de la sala, casi diez metros por encima del suelo. Cuando alguien abre la puerta, las arpías, después de su encierro de siglos, se ponen en guardia, preparadas para atacar al sentir la menor presencia de vida. En ese momento se lanzan en picado, chillando para aterrorizar a sus víctimas, e intentan atacar en vuelo. Una prueba exitosa de Atención CD 20 permite descubrir el nido entre las sombras del techo. En la página 33 de este suplemento se encuentra la ficha de las arpías muertas vivientes.

Si los personajes logran derrotar a las arpías, no tienen más dificultades en accionar la palanca de la pared, que abre las puertas de piedra marcadas con una B.

4. POZO DEMONIACO

Esta puerta cierra el acceso a la estancia donde se han quedado encerrados los diablos que habitan este subterráneo. Se trata del pozo que conecta con el abismo del que surgieron y al que no pueden regresar, pues solo si llevan a un inocente con ellos podrán atravesar el portal.

Al acercarse a la puerta, una prueba de Saber (arcano) CD 20 (o un personaje con la dote Intuición) permite tener la sensación de que algo maligno y extraño aguarda al otro lado de la puerta, algo que no es de este mundo. La puerta se puede abrir mediante una prueba de Fuerza CD 20, igual que las de las otras salas, y da a una estancia cuadrada.

La puerta de piedra se alza con un chirrido abriendo el paso a una estancia cuadrada, de paredes de piedra resquebrajadas y en cuyo centro se abre un pozo circular. Un extraño fulgor rojizo surge del pozo, que ilumina con una luz incandescente la sala y muestra una palanca de hierro negro que hay a la derecha.

En ese momento, un diablo surge por el pozo, deseoso de atrapar a algún personaje con quien arrojar al interior del abismo y lograr así atravesar el portal de regreso a su mundo. En la página 34 de este suplemento se encuentra la ficha de un diablo.

Táctica: El diablo va acompañado de cuatro diablillos (su ficha también está al final de este suplemento) e intenta apresar a un personaje y volar con él hasta arrojar al pozo. Si lo consigue, manteniendo la presa durante tres asaltos seguidos, se abre el portal a los abismos y el personaje está condenado a una vida eterna de tormento y esclavitud.

Una vez derrotados los diablos, los personajes pueden activar la palanca de la pared, que abre las puertas de piedra marcadas con una letra C. Sin embargo, al dejar esta sala abierta, es posible que otros dos diablos surjan por el pozo poco después y empiecen la cacería por las catacumbas en busca de un inocente que llevar al abismo.

5. SALA DE LAS ILUSIONES

Con un quejido de protesta, la puerta de piedra se abre a una sala cuadrada. Pero, al contrario que el resto del subterráneo, las paredes son aquí un horror de formas cambiantes, como si se tratase de un ente vivo. Placas de carne rojiza se estiran y se contraen en continuo movimiento, mientras que apéndices brotan del techo y se alargan hasta tocar el suelo. Al otro extremo, entre lo que parecen músculos adosados a las paredes, veis una palanca de hierro negro.

Esta visión de pesadilla que contemplan los personajes no es más que una antiquísima ilusión que pusieron para ocultar la palanca que abre una de las puertas del altar. Un hechizo de Visión verdadera permite ver el aspecto real de la sala: se trata de una simple estancia cuadrada de paredes de piedra, pero con un foso cuadrado en su centro y una palanca de hierro negro al otro lado. Se permite una prueba de Voluntad (descreer) contra CD 20 para descubrir que es una ilusión. Un Disipar magia con éxito (prueba de poder contra CD 21) destruye la ilusión por completo.

Cualquiera que entre en la sala víctima de la ilusión e intente esquivar o luchar contra los apéndices, caerá al foso del centro, estrellándose diez metros más abajo con una pila de ruinas y cantos afilados, recibiendo 3d6 de daño (ver **Caídas**, pág. 115 del libro básico). En ese momento, todos los personajes podrán realizar la prueba de salvación de Voluntad con un +4 a su tirada para descubrir la ilusión.

Si los personajes llegan al otro lado de la sala y activan la palanca, abren las puertas marcadas con la letra D.

6. PUERTAS DE PIEDRA

Una puerta de sólida roca cierra el paso por el pasadizo. Se trata de un bloque compacto, adornado con una serie de grabados en su borde, que el tiempo ha borrado y no ha dejado más que una sombra.

Para abrir estas puertas (se abren alzándolas hacia arriba), se necesita superar una prueba de Fuerza CD 20, aunque varios personajes pueden unir sus esfuerzos a la vez. Otras opciones como la magia también pueden servir para abrir estos cierres.

7. ALTAR DE XANON

Una vez los personajes hayan accionado las palancas necesarias para dejar el paso libre por uno de los pasadizos, pueden acceder a la estancia central del subterráneo.

El pasadizo termina en una estancia circular, en cuyo centro se alza lo que parece un altar de piedra decorado con diversos cortinajes que penden del techo y se mecen por una imperceptible brisa. Junto al púlpito descubris al padre Jaunat, que sostiene el cuerpo inconsciente del abad Mornal mientras alza un puñal para clavárselo en el pecho. Al veros aparecer, el religioso se vuelve hacia vosotros sin que la sorpresa se delate en su rostro expresivo.

—Ja, ilusos —se ríe con una voz que parece salir de las profundidades—. Vuestros intentos por detenerme son patéticos. Usaré a este títere para romper el maleficio y regresaré por fin a Valsorth. Pero antes, os mataré por vuestra intromisión. ¡Lamentaréis por toda la eternidad haber desafiado al dios Xanon!

El padre Jaunat, poseído por el poder de Xanon, ataca entonces a los personajes lanzando todo su poder divino sobre ellos. En la página 36 de este suplemento se encuentra la ficha de un poseído.

Táctica: El poseído intentará derrotar a los personajes mediante su magia, primero empleando Invocar monstruo 3 (por ejemplo para invocar un diablillo, ver pág. 34) y después atacando con Infligir heridas moderadas o directamente golpeándolos con inusitada fuerza. Su resistencia al daño y el dolor es sobrehumana (resistencia al daño 3 e ignora las penalizaciones por dolor). Si se ve superado, como último intento buscará asesinar al abad sobre el altar. Si lo consigue y completa el rezo, para lo que debe lograr un milagro de magnitud 5 (Orar CD 25), la puerta se abre y el dios Xanon regresa a Valsorth.

Si el poseído logra abrir el portal para el dios Xanon, todo el subterráneo se tambalea y los personajes tienen apenas un minuto para escapar antes de que se venga abajo. Una vez arriba, continúa la destrucción y en cuestión de minutos toda la abadía se viene abajo, sepultando tanto a religiosos como orkos.

Si los personajes derrotan al poseído y evitan sus planes, el padre Jaunat recupera brevemente la conciencia antes de morir, momento en que puede musitar que él no quería hacerlo. Una vez eliminada esta amenaza, los personajes deben acompañar al abad Mornal a la abadía y cerrar la losa tras ellos, para evitar que los diablos u otros enemigos accedan por ella.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez desenmascarado el traidor y evitado sus planes, la abadía sigue enfrentada a la destrucción a manos de los orkos. Si el director de juego lo desea, este es el momento para que una tropa de caballeros de Stumlad aparezca al rescate. Enviados desde Eras-Har, han llegado al tener noticias de la horda de orkos, y eliminan sin problemas a los invasores. Si no, la historia puede continuar con las ideas de aventuras que se describen a continuación.

Según cómo hayan resuelto la aventura, los personajes recibirán el agradecimiento del abad y del resto de religiosos, que puede ser desde dinero a algún objeto curativo. Después, es decisión de los personajes si quedarse más tiempo en la abadía o partir en busca de otras aventuras.

Otras Aventuras en la Iglesia de Korth

A continuación se presentan varias ideas para desarrollar nuevas aventuras relacionadas con la iglesia de Korth y sus seguidores.

IDEA DE AVENTURA: INVITADOS Y ASESINOS

La abadía recibe la visita del abad Auril, líder de la iglesia en Eras-Har, que asiste a una reunión en el edificio. En un principio la visita no es más que una reunión rutinaria con el abad, pero en realidad se ocultan otras intenciones. Junto a Auril han llegado a la abadía dos asesinos de la Daga, la hermandad se-

creta que elimina a aquellos que no creen dignos de servir a Korth. La intención de Auril y sus asesinos es acabar con el abad Mornal, pues sus ideas son demasiado abiertas, y temen que acabe cayendo en la herejía. Los personajes, ya sea como miembros de la abadía o amigos del abad, deben sospechar que algo no va bien cuando uno de los hombres de confianza del abad muere al caer desde una ventana. Sus investigaciones deben llevarles a saber que dos asesinos se han colado en la abadía, y que esperan a la reunión de la noche para irrumpir en la sala y matar al abad Mornal.

IDEA DE AVENTURA: EL INVIERNO DEL LOBO

Un terrible invierno de nevadas y fuertes vientos azota la abadía, cerrando los pasos y aislándola del resto de poblaciones. Los religiosos se refugian en la abadía, haciendo pocas incursiones en los alrededores para cazar o buscar plantas. Los personajes acompañan a los clérigos en su excursión, pero el grupo es atacado por una manada de lobos que les obliga a huir a la abadía. Durante una larga noche, los lobos se congregan alrededor de la abadía,

aullando y preparándose para atacar. Algo maligno dirige a la manada, que parece dispuesta a asediar a los hombres, y no se darán por vencidos hasta que hayan acabado con el último de los religiosos. Los personajes deben ayudar en la defensa de la abadía, a la vez que acechan a la manada de lobos y descubren quién dirige a estos animales.

IDEA DE AVENTURA: LADRONES DE RELIQUIAS

Los personajes son contratados por un coleccionista para robar la túnica de Korth que se dice tienen los monjes de la abadía de Pernat. Para ello, los aventureros deben llegar hasta la abadía, inventar alguna excusa para ser aceptados como visitantes e investigar dónde guardan la túnica sagrada. Una vez consigan la información de que la reliquia la guarda el mismo abad en sus aposentos, deben buscar el mejor momento para infiltrarse sin ser vistos en la habitación y hacerse con la túnica. Si son descubiertos, deben escapar de las montañas con un grupo de clérigos furiosos que les perseguirán sin descanso.



Criaturas y Monstruos

En este apartado se describen una serie de criaturas, monstruos y otros seres que tienen relación con los religiosos de Korth y a los que se suelen enfrentar en la defensa de su fe. En su mayoría son criaturas abominables que conservan parte de las voluptuosas formas que tuvieron en vida. Condenadas a vagar por lugares aislados, las arpías muertas vivientes simplemente buscan el calor de los seres vivos, con el deseo de chupar su sangre caliente. Al detectar a algún ser vivo, emiten un horripilante chillido que paraliza por el terror a sus víctimas. Durante el día se refugian en cuevas o grutas, para, al llegar la noche, salir en busca de viajeros perdidos en las tierras desoladas. Las arpías vuelan en círculos antes de caer entre chillidos sobre sus presas y tratar de despedazarlas con sus extremidades acabadas en garras, o usan arcos para disparar en pleno vuelo sobre sus objetivos.

ARPÍA MUERTA VIVIENTE

55 PUNTOS

Se trata de seres similares a mujeres, pero con alas de murciélago. Estas arpías murieron hace siglos y no son más que criaturas abominables que conservan parte de las voluptuosas formas que tuvieron en vida. Condenadas a vagar por lugares aislados, las arpías muertas vivientes simplemente buscan el calor de los seres vivos, con el deseo de chupar su sangre caliente. Al detectar a algún ser vivo, emiten un horripilante chillido que paraliza por el terror a sus víctimas. Durante el día se refugian en cuevas o grutas, para, al llegar la noche, salir en busca de viajeros perdidos en las tierras desoladas. Las arpías vuelan en círculos antes de caer entre chillidos sobre sus presas y tratar de despedazarlas con sus extremidades acabadas en garras, o usan arcos para disparar en pleno vuelo sobre sus objetivos.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Dureza 12, Inteligencia 7 (-2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Arma natural (garras) 3, Armadura natural 2, Ataque al vuelo, Ausencia de Constitución, Desesperación 2 (Voluntad CD 14), Infravisión 2, Inmunidad (daño de Característica, conjuros de nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Velocidad reducida 1, Volar 2, Vulnerable al daño (sagrado).

Habilidades: Atención +5, Atletismo +5, Intimidar +6, Sigilo +7, Supervivencia +5.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza —, Reflejos +6, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 6 m (terrestre) o 12 m (volando), Defensa 16 (desprevenido 13), Piel dura (RD 2), Garras +7 (1d8+1), Derribo +7, Presa +5.

Salud: Puntos de resistencia 36, Umbral de herida grave 12.

BRUJA

60 PUNTOS

Una bruja es una mujer que ha perdido parte de su humanidad debido a sus tratos con las artes oscuras, lo que la ha desfigurado y dado una apariencia decrépita. Son viejas de pelo mustio y rostro arrugado y deformado por la locura. Perseguidas y repudiadas por la sociedad, se ven obligadas a vivir en la marginalidad, en cabañas abandonadas donde se dedican a la magia negra y a desarrollar sus horribles experimentos. Sin embargo, las brujas son enemigas muy peligrosas, ya que combinan sus artes arcanas con un salvajismo que las impulsa a lanzarse sobre sus congéneres.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1) Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Arma natural (garras) 2, Drenar (Fuerza) 1.

Habilidades: Artesanía (alquimia) +5, Atención +3, Averiguar intenciones +7, Concentración +3, Diplomacia +2, Engañar +4, Intimidar +4, Saber (arcano) +7, Supervivencia +3.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Desmoralizar mejorado, Empatía animal, Entorno predilecto (a elegir), Especialidad en ataque (garras), Memoria eidética, Resistencia a las enfermedades, Secuaces 3 (seis cuervos).

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +5.

Atributos sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Esencia 9. **Conjuros:** CD salvación = 12 + magnitud; (Magnitud 0) Detectar auras mágicas, Infligir heridas menores, Leer magia, Resistencia; (Magnitud 1) Causar miedo, Hechizar animal, Hechizar persona, Infligir heridas leves, Niebla de oscurecimiento, Perdición; (Magnitud 2) Alterar el propio aspecto, Levitar, Telaraña.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (desprevenido 12), Garras +3 (1d6+2 y FOR CD 15 o -1 Fuerza), Derribar +4, Presa +4.

Salud: Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: túnica de cuero, bastón.

Secuaces: seis cuervos de gran tamaño.

CUERVO

10 PUNTOS

Tipo de criatura: Animal menudo.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Arma natural (pico) 2, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Infravisión 1, Velocidad reducida 2, Volar 3.

Habilidades: Atención +6, Intimidar -2, Sigilo +10, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 3 m (terrestre) y 18 m (volando), Defensa 16 (desprevenido 14), Pico +4 (1d3+1), Derribar -6, Presa -7.

Salud: Puntos de resistencia 16, Umbral de herida grave 7.

Para evitar tener que hacer seis tiradas en cada asalto, si todos los cuervos atacan al unísono se puede considerar que la bandada en su conjunto es una única criatura de tamaño mediano. En este caso algunos de sus rasgos cambiarían, tal y como se indica a continuación:

Tipo de criatura: Animal mediano.

Habilidades: Intimidar +2, Sigilo +2.

Combate: Iniciativa +4, Defensa 14 (desprevenido 12), Pico +2 (1d6+1), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de resistencia 26, Umbral de herida grave 9.



CIENO DE ESCARCHA

55 PUNTOS

A pesar de tener el aspecto de una simple acumulación de nieve, el cieno de escarcha es en realidad un parásito que se esconde en las laderas de las montañas y cae sobre sus víctimas para absorber su energía y calor. Es una criatura amorfa que se adapta perfectamente a su entorno, de modo que permanece oculta durante días, cerca de algún camino o algún resto, esperando la llegada de algún animal o viajero. Además de eso, el cieno de escarcha explota en una lluvia de hielo cuando es destruido.

Tipo de criatura: Cieno grande.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 10 (+0), Constitución 20 (+5), Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos raciales: Arma natural (golpe) 1, Arma natural (aura de frío) 3, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (nieve), Competencias limitadas, Cuerpo protoplásmico, Detonar 3, Engullir, Inmunidad (frío ambiental y daño por frío), Velocidad reducida 1, Vista ciega, Vulnerable al daño (fuego).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +7, Reflejos +2, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 6 m, Defensa 11, Golpe +4 (1d6+4), Aura de frío (todas las criaturas a 3 metros deben superar Fortaleza CD 14 o quedar frenadas), Detonar (al morir estalla causando 1d8 de daño en 6 metros, Reflejos CD 15 para mitad de daño), Derribar +13, Presa +13 (con dos pruebas de Presa se traga a su víctima, que sufre 1d6+4 de daño cada asalto).

Salud: Puntos de resistencia 64, Umbral de herida grave 15.

DIABLILLO

30 PUNTOS

Estos diablillos son criaturas menores del averno, meros esclavos de los demonios y engendros más poderosos. Se trata de seres de tamaño pequeño, delgados y con unas alas cortas que les permiten volar unos pocos metros. Sin embargo, sus garras son afiladas, y se lanzan en enjambre sobre sus enemigos para despedazarlos a la vez que recitan sus escasos poderes mágicos.

Tipo de criatura: Ajeno pequeño.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural (garras) 2, Infravisión 2, Inmunidad (calor y fuego), Volar 1.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +3, Engañar +2, Intimidar +3, Sigilo +6, Supervivencia +4.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +2.

Atributos sobrenaturales: Esencia 2. **Aptitudes sortílegas:** (Magnitud 0) Llamada (–1 Ataque, Fortaleza CD 10 niega); (Magnitud 1) Manos ardientes (1d4+2, Reflejos CD 11 mitad).

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m (terrestre) y 6 m (volando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Garras +5 (1d4+1), Derribar +0, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 19, Umbral de herida grave 7.

DIABLO

90 PUNTOS

Los diablos son demonios menores, seres surgidos de las profundidades del abismo, aberraciones de una era ya olvidada en Valsorth. Se trata de demonios de vaga forma humanoide, rostros de carnero y cuerpos fibrosos y de pieles rojizas, en cuya espalda brotan unas alas cortas de murciélago.

Blanden espadas y otras armas, mientras que su cola terminada en una ristra de pinchos es su ataque letal, pues debilita al que

toca. Además, puede evaporarse en la nada si se siente acorralado, para materializarse en otra parte y atacar a traición. Los diablitos tienen ciertas aptitudes mágicas con las que realizar conjuros de fuego, y suelen ir acompañados de diablillos que les ayudan en combate.

Tipo de criatura: Ajeno mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural (cola) 3, Armadura natural 4, Drenar (Fuerza) 1, Infravisión 2, Inmunidad (calor, fuego y veneno), Volar 2.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +7, Engañar +6, Intimidar +6, Sigilo +6, Supervivencia +5.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Secuaces 4 (cuatro diablillos).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +7, Reflejos +5, Voluntad +5.

Atributos sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Esencia 9. **Conjuros:** (Magnitud 0) Atontar, Detectar auras mágicas, Leer magia, Llamada; (Magnitud 1) Causar miedo, Comprensión idiomática, Hechizar persona, Manos ardientes; (Magnitud 2) Esfera flamígera, Toque de necrófago. **Aptitud sortilega:** (Magnitud 4) Puerta dimensional.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15, Armadura natural (RD 4), Espada +5 (1d8+4), Cola +5 (1d8+4 y FOR CD 15 o -1 Fuerza), Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 11.

Secuaces: cuatro diablillos (ver ficha más arriba).

HEREJE SOMBRÍO

60 PUNTOS

Hay estudiosos que llevan sus investigaciones demasiado lejos, entrando en contacto con fuerzas desconocidas. A partir de entonces se convierten en seres de gran poder, pero que conlleva ser un esclavo de ese mal oscuro. Son hombres taciturnos, convertidos en autómatas que vagan por los caminos en busca de seres a los que dominar con su magia, sobre todo con sus poderes de toque, que paralizan o neutralizan al enemigo. Se les reconoce por tener varias runas marcadas en el cráneo, señales arcanas que simbolizan a su amo. En ocasiones se infiltran en poblaciones humanas, donde pasan desapercibidos hasta encontrarse con su presa, momento en que desatan su poder para aniquilarlo.

Tipo de criatura: Hombre del norte.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Entorno predilecto (a elegir).

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +3, Atención +4, Averiguar intenciones +6, Buscar +5, Concentración +4, Diplomacia +2, Engañar +6, Intimidar +6, Recabar información +2, Saber (arcano) +7, Saber (historia) +7, Sigilo +6, Supervivencia +4.

Dotes: Ataque furtivo 3, Competencia con armaduras (ligeras), Competencia con armas (sencillas), Finta mejorada, Poco conocido.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +4.

Atributos sobrenaturales: Esencia 4, Soltura con una escuela de magia (nigromancia). **Aptitudes sortilegas:** (Magnitud 1) Rayo de debilitamiento (CD 14), Toque gélido (CD 14); (Magnitud 2) Ceguera/sordera (CD 15), Toque de necrófago (CD 15).

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (desprevenido 12), Armadura (RD 2), Guadaña +4 (2d4+2, 20/x3), Hoz +4 (1d6+2), Derribar +4, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 11.

MOMIA DEL POLVO

70 PUNTOS

Los cadáveres embalsamados en templos erigidos a dioses malvados muchas veces acaban convertidos en muertos vivientes, condenados a una eterna guardia. Una momia del polvo es un tipo muy particular de muerto viviente. Se trata de un ente incorpóreo cuya única forma visible son los restos pulverizados de una de esas momias... y de los cadáveres que ha ido devorando. Un remolino de vendas, polvo y fragmentos de huesos que gira lentamente, en un silencio sepulcral. Cuando percibe la presencia de un vivo se lanza sobre él, apresándolo con sus vendas para arrebatarle el calor y, finalmente, la vida. La desdichada víctima queda reducida a un cadáver reseco, desmenuzándose al instante para acabar añadiéndose a la espiral de polvo y telas.

Al ser una criatura incorpórea las armas físicas son inútiles. Lo más que puede hacer la víctima es forcejear para librarse de las vendas, inusualmente resistentes a pesar de su aspecto frágil y raído.

Tipo de criatura: Muerto viviente grande.

Características: Fuerza -, Destreza 10 (+0), Constitución -, Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 16 (+3).

Rasgos raciales: Alcance adicional (vendas) 2, Ambidiestro, Arma natural (explosión de polvo: área, efecto adicional) 3, Atado, Ausencia de Constitución, Drenar (Constitución, presa) 2, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), Incorpóreo 2 (afecta a corpóreos), Miembro adicional 4 (ocho vendas en total), No vivo, Vulnerable al daño (aire o sagrado), Velocidad reducida 1.

Habilidades: Atención +9, Buscar +5, Intimidar +6, Sigilo +4.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza -, Reflejos +4, Voluntad +7.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 13, Vendas +5 (+1 si ataca con todas las vendas, inicia Presa, alcance 6 m), Explosión de polvo (1d8 de daño mágico de fuerza en una explosión de 3 m, Reflejos CD 15 mitad; además, Fortaleza CD 14 o nauseado), Derribar +12, Presa +12 (+1 por cada venda adicional sobre un mismo objetivo, drena 2 de Constitución por asalto a oponentes sujetos).

Salud: Puntos de resistencia 54, Umbral de herida grave 12.

OGRO DE LOS BOSQUES

70 PUNTOS

Los ogros son criaturas grandes y brutales, de más de cinco metros de altura y musculosa constitución. Los ogros de los bosques se comportan de forma estúpida y salvaje. Recorren los bosques en busca de carne fresca, y reaccionan con violencia ante cualquier encuentro. Además, un ogro entra en un estado de furia cuando recibe varias heridas, lo que le convierte en un enemigo arrollador que no se detiene ni tiene miedo a nada.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso enorme.

Características: Fuerza 22/30* (+6/+10*), Destreza 12 (+1), Constitución 26 (+8), Inteligencia 6 (-2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (-1).

Rasgos raciales: Aplastar, Arma natural (mordisco) 1, Armadura natural 3, Furia 3, Infravisión 2, Olfato animal 2, Vigor.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +10/+14*, Intimidar +12, Sigilo -4, Supervivencia +6.

Dotes: Carga poderosa 2, Competencia con armas (sencillas).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +13/+17*, Reflejos +3, Voluntad +5/+9*.

Combate: Iniciativa +3, Defensa 11/9* (desprevenido 10/8*), Armadura natural (RD 3), Garrote enorme +5 (2d8+6/+10*), Mordisco +5 (1d8+6/+10*), Aplastar +3 (2d6+12/+20*, asalto completo), Derribar +20, Presa +20.

Salud: Puntos de Resistencia 82, Umbral de herida grave 18.

**Valor en estado de Furia.*

PALADÍN CARROÑERO

70 PUNTOS

Los paladines caídos en combate, pero que renunciaron a su fe antes del fin, a menudo regresan como muertos vivientes en busca de venganza. Se trata de seres decrepitos, aún vestidos con su armadura y su arma pesada, pero que deambulan por las llanuras desoladas o las regiones desérticas, en busca de carne fresca con la que saciarse. El paladín carroñero ataca con su espada herrumbrosa, mientras que muestra su rostro de muerto viviente para lanzar una bocanada de su aliento cadavérico, que debilita a todo aquello que toca y hace que los vivos se derrumben sin fuerzas ante él.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 10 (+0), Dureza 10, Inteligencia 6 (-2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Arma natural (aliento cadavérico) 3, Ausencia de Constitución, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Vulnerable al daño (sagrado), Velocidad reducida 1.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +6, Buscar +2, Averiguar intenciones +3, Intimidar +5, Saber (religión: Rey Dios) +6.

Dotes: Competencia con armaduras (medias), Competencia con armas (marciales), Competencia con armas (sencillas), Competencia con escudos, Fe, Maestría con armadura (coraza).

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza -, Reflejos +3, Voluntad +7.

Atributos sobrenaturales: Favor divino 2, Orar +6. **Milagros:** CD salvación = 12 + magnitud; (Magnitud 0) Infligir heridas menores, Orientación divina, Resistencia, Virtud; (Magnitud 1) Arma mágica, Causar miedo, Confusión menor, Impacto verdadero. **Aptitud sortilega:** (Magnitud 4) Reanimar a los muertos.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 6 m, Defensa 13/16 con escudo, Coraza (RD 5), Espada larga +6 (1d8+3, 19-20), Aliento cadavérico (cono de tres metros de largo, Fortaleza CD 14 o nauseado), Derribar +9, Presa +9.

Salud: Puntos de resistencia 30, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Coraza, espada larga, escudo pesado, símbolo del Rey Dios.

POSEÍDO

95 PUNTOS

Se trata de una persona que está siendo usada por una entidad o poder divino para cumplir sus cometidos. De este modo, pierde su voluntad, pero actúa con todo el poder de su nuevo amo, otorgándole una gran fuerza y pudiendo desarrollar aptitudes mágicas o divinas de gran poder. Al estar sojuzgado, el poseído actúa sin tener ningún miedo a su propia muerte y se muestra indiferente al dolor.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 14 (+2), Constitución 17 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades: Acrobacias +6, Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +6, Concentración +8, Engañar +6, Idiomas 4 (stum-lades, lirith, orkan, bann, siss), Intimidar +6, Saber (religión a elegir) +11, Saber (historia) +7, Sigilo +4.

Dotes: Competencia con armaduras (a elegir), Competencia con armas (a elegir), Fe, Hombre para todo, Resistencia al daño 3, Resistencia al dolor 5.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +10, Reflejos +6, Voluntad +7.

Atributos sobrenaturales: Favor divino (a elegir) 6, Orar +11 (milagros libres: 2). **Milagros:** CD Salvación = 12 + magnitud; (Magnitud 0) Atontar, Infligir heridas menores, Leer magia, Llamada; (Magnitud 1) Causar miedo, Dormir, Hechizar persona, Impacto verdadero; (Magnitud 2) Infligir heridas moderadas, Nube brumosa; (Magnitud 3) Círculo de protección mayor, Invocar monstruo 3.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 16 (desprevenido 14), Maza pesada +6 (1d8+5), Derribar +9, Presa +9.

Salud: Puntos de resistencia 48, Umbral de herida grave 12.

PLAGA DE ARAÑAS

35 PUNTOS

Los subterráneos y los templos abandonados son el hábitat de estas plagas de arañas diminutas. Se trata de una legión de estas sabandijas, que avanzan por los pasadizos devorando aquello que encuentran en su camino. Lo que en solitario no sería más que una inofensiva araña, al atacar en plaga se convierte en un rival temible. Por ello, aquí se ofrecen los valores de un enjambre completo, considerándolo como una única criatura de mayor tamaño. Un enjambre puede dividirse en dos enjambres de una categoría de tamaño inferior, actuando cada uno por separado (un enjambre grande puede dividirse en dos enjambres medianos, cuatro enjambres pequeños, ocho enjambres menudos...).

Tipo de criatura: Sabandija grande.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 1 (-5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (-3).

Rasgos raciales: Arma natural (mordisco) 2, Competencias limitadas, Incorpóreo 1, Infravisión 2, Inmunidad (efectos enajenadores), Miembro adicional 4 (8 patas en total), Movimiento especial (Trepas) 2, Telaraña 3, Veneno 3.

Habilidades: Atención +8, Atletismo +6, Intimidar +7, Sigilo +7, Supervivencia +4.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (terrestre y trepando), Defensa 14 (desprevenido 11), Mordisco +4 (1d8+1, ignora escudos y RD armaduras equipadas; Veneno: Fortaleza CD 14, daño inicial/secundario: 1d3 Fuerza), Derribar +9, Presa +6.

Salud: Puntos de resistencia 42, Umbral de herida grave 11.

Si se divide en dos enjambres medianos, cada uno tendría estos rasgos:

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (terrestre y trepando), Defensa 15 (desprevenido 12), Mordisco +5 (1d6+1, ignora escudos y RD armaduras equipadas; Veneno: Fortaleza CD 12, daño inicial/secundario: 1d2 Fuerza), Derribar +5, Presa +2.

Salud: Puntos de resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Si se divide en cuatro enjambres pequeños, cada uno tendría estos rasgos:

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (terrestre y trepando), Defensa 16 (desprevenido 13), Mordisco +6 (1d4+1, ignora escudos y RD armaduras equipadas; Veneno: Fortaleza CD 10, daño inicial/secundario: 1 Fuerza), Derribar +1, Presa -2.

Salud: Puntos de resistencia 27, Umbral de herida grave 9.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used

under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any

Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro

Elfos de Litdanast, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales y Juan Carlos Rodríguez

Se bienvenido, viajero, pues el camino te ha llevado a las tierras de los hombres. Entre edificios de piedra y estatuas en honor a su salvador, los hombres del norte han sobrevivido a la esclavitud y la sombra, para resurgir como pueblo sobre los restos de otras civilizaciones ya desaparecidas. Los defensores de Korth son los heraldos de la Palabra de su dios, dedicados a convertir a los demás pueblos a sus creencias y guiarlos por el sendero de la luz y la verdad, sin importar si para iluminar a los herejes deben recurrir a la oratoria o a la fuerza de las armas.

¡QUE LA PALABRA DE KORTH GUÍE TU MARTILLO DIVINO
CONTRA LOS HORRORES DEL MAL!

Entrenando su mente y espíritu en las abadías y templos, los hombres de Korth se preparan para enfrentarse a los horrores de la muerte y el mal y convertirse así, en los auténticos **Defensores de Korth**. En este suplemento encontrarás:

- La información necesaria para conocer en detalle la **Iglesia de Korth**, repasando su historia, organización y particularidades. Vívela con un ejemplo de abadía con sus principales miembros y relaciones.
- Nuevas ocupaciones para los personajes que deseen seguir la Palabra, como el **Cazador de Herejes**, dedicado a abolir la magia negra del mundo, o el **Liberador del mal**, dotado de un poder divino para extirpar las maldiciones.
- Se incluyen en este suplemento nuevas **dotes, equipo y milagros** a los que pueden acceder los defensores de Korth, facilitando la lucha contra la muerte y el mal.
- Se ofrece una **aventura** completa, tres ideas para continuarla en una campaña mayor y varias criaturas que pueden servir de enemigos, como la **Arpía Muerta Viviente** o el **Paladín Carroñero**.

