

Symbaroum



Aventuras Volumen 2

DOS AVENTURAS MÍTICAS PARA SYMBAROUM

Aventuras

Volumen 2

JÄRNRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson,
Mattias Lilja

AUTOR:

Mattias Lilja

DISEÑO GRÁFICO:

Johan Nohr
Christian Granath

EDICIÓN ORIGINAL Y TRADUCCIÓN AL INGLÉS:

Mattias Johnsson
Niklas Lundmark

ILUSTRACIONES:

Martin Grip

MAPAS:

Johan Nohr
Lars Strömqvist

PREVISIÓN DE LA EDICIÓN ORIGINAL:

John-Michael Warkentin

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:

Traducción: Hugo González. **Corrección:** Verónica Cortés Galván.
Maquetación: Sergio M. Vergara.

PUBLICADO POR:

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid.

www.nosolorol.com

UN AGRADECIMIENTO MUY ESPECIAL A:

Paul Baldowski, Martin Englund, Meredith Gerber, Aline Gladh, Ulrika Haaake, Garry Harper, Tomas Härenstam, Magnus Lekberg, Andreas Marklund, John Marron, Kina Nyman, Tobias Ohls, Per Pettersson, Sigita Varniene y todos nuestros amigos de Rollspel.nu y /r/Symbaroum

Symbaroum



JÄRNRINGEN

NOSOLOROL

COPYRIGHT:

Nya Järnringen AB 2016
Copyright © Nosolorol Ediciones, 2019

Así habló Aroaleta

*Los muertos cargaron,
presos del hambre y la sed,
en oleadas interminables
a través del negro bosque.*

*La gente del clan pereció
aplastada bajo la marea.
Mujeres, hombres y niños
devorados sin compasión.*

*Pero la campana de Adina
era perfecta y radiante
y poseía una sed distinta
que consumió a la muerte.*



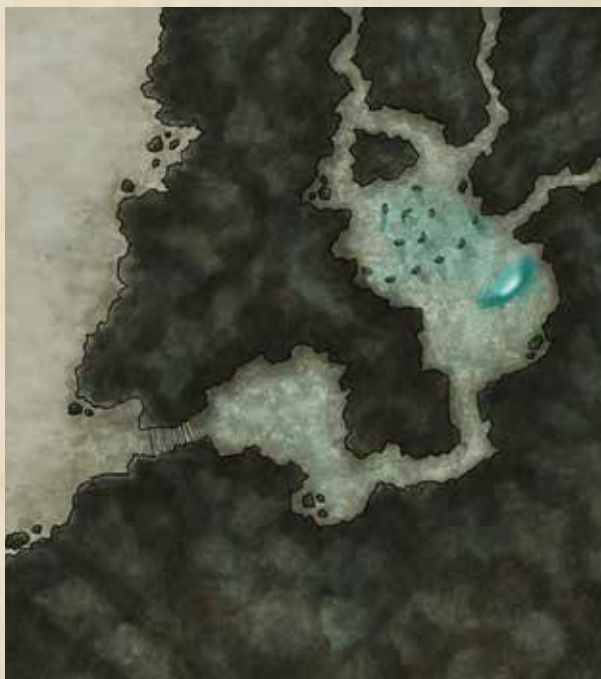
LA FIEBRE DE LA CAZA

1	INTRODUCCIÓN	8
	Personajes jugadores	8
	La leyenda de la Cacería Salvaje	10
	Personajes jugadores cazatesoros.....	11
2	EL ESCENARIO	12
	Esperanza de Salindra.....	12
	Personajes no jugadores.....	15
3	ACONTECIMIENTOS	21
	Desarrollo	21
	Facciones externas	25
	Posibles desenlaces	25



LA CAMPANA DE KASTOR

4	INTRODUCCIÓN	28
	Personajes jugadores	28
	Trasfondo	30
	Asuntos de sabios	31
5	EL ESCENARIO	35
	La ciudad de Kastor	35
	Personajes no jugadores	38
6	ACONTECIMIENTOS	45
	Estado de emergencia	45
	Investigaciones iniciales	45
	Desarrollo	46
	Complicaciones	49
	Desenlace: En la guarida de la serpiente	50



APÉNDICE

7	APÉNDICE	54
	Nuevas reglas	54
	Artefactos	56
	Mapa: Esperanza de Salindra	58
	Mapa: Kastor	60
	Carta de Darda	62

Las leyendas vuelven a la vida...

... EN LAS DOS AVENTURAS de este libro. El mundo de Symbaroum está construido sobre capas y capas de acontecimientos trascendentales. Algunos, como la muerte de Alberetor, tuvieron un impacto obvio e inmediato en continentes y regiones enteras; otros tuvieron menor alcance, pero sus consecuencias fueron más profundas. Sin embargo, los límites entre estas categorías se desdibujan y lo que al principio puede parecer un problema local podría acabar trayendo la muerte y la destrucción a toda la región.

«LA FIEBRE DE LA CAZA» gira en torno al conflicto entre dos poderosas fuerzas de la naturaleza: un elfo invernal cazador y un antiguo espíritu del bosque encarnado en una gigantesca abojalí. Según la leyenda, las dos criaturas se enfrentaron hace aproximadamente tres siglos en un combate en el que ambas resultaron heridas. El elfo encontró refugio en un viejo templo symbárico de la Serpiente y Gylta, la Puerca Venerable, vigila desde entonces a la espera de reanudar la batalla. Es ahora, con las excavaciones de los humanos alrededor del templo, cuando el elfo invernal podría salir de su letargo. Se acerca el enfrentamiento final...

La segunda aventura, «La campana de Kastor», se desarrolla en las llanuras de la frontera sur de Davokar. Una vez más, hay una vieja leyenda que hasta cierto punto podría explicar lo que está sucediendo: se trata de la historia de un dragón codicioso y el artefacto que hizo posible que una bruja, un cacique y un mago derrotaran a la bestia y la deserraran al Ultramundo. Pero en este escenario

la amenaza más grave proviene de una secta de adoradores de monstruos que recientemente logró engañar y derrotar a un culto de hechiceros rivales. Los sectarios se han hecho con el control de Kastor y están empleando métodos brutales para lograr cualquier información que pueda ayudarles a traer a su monstruoso amo desde el más allá.

Los personajes jugadores pueden tener diferentes razones para implicarse en ambas aventuras. Las sugerencias que ofrecemos son solamente a modo de inspiración y punto de partida, depende de cada director de juego ajustarlas a su grupo de juego. Como en la mayoría de los juegos de rol, la motivación de los PJ puede venir del afán por encontrar tesoros y combatir monstruos, pero en el caso de **Symbaroum** también hay espacio para las creencias y valores morales de los personajes, así como su relación con las diferentes facciones. No nos corresponde decirte lo que debes hacer: **Symbaroum** será lo que tú y tus amigos queráis que sea.





La fiebre de la Caza



La colina de barro se alza sobre una majestuosa desolación en medio de los bosques de Davokar. A sus pies, cientos de cazatesoros trabajan hacinados tras una simple empalizada que les protege de los peligros del bosque: animales salvajes, elfos y cosas peores. Os cruzáis con unos jornaleros cubiertos de fango que se arrastran a sus chozas para dormir un poco, mientras que unos pocos afortunados celebran sus hallazgos en «la calle principal», un par de chabolas con fachadas ostentosa situadas en medio del campo. De repente el bramido de una bestia herida surge del bosque. «¿Os asustó la puerca?». Una robusta mujer con un delantal de cuero y una ballesta de repetición en sus brazos se acerca a vosotros. La mitad de su rostro está cubierto por una máscara de plata ennegrecida. «Será mejor que os acostumbréis. La vieja se niega a morir y no para de molestar con sus lamentos». La mujer se ajusta la máscara y continúa: «Me llaman Cara de Plata. Si queréis comprar una concesión tenéis que hablar conmigo. Venid por aquí». De camino a su oficina pasáis frente a un tosco mástil de madera clavado en barro y adornado con flores marchitas. «Es la tumba de Salindra y sus esperanzas», sonrío Cara de plata. Hay plegarias talladas en la madera y el suelo está cubierto de monedas de cobre: exiguas ofrendas para apaciguar a los antiguos poderes del bosque, indómitos y hambrientos...

Introducción

EN LAS PROFUNDIDADES DE DAVOKAR hay una colina de barro donde se ocultan grandes tesoros. Un numeroso grupo de excavadores ha viajado hasta el lugar desafiado a los Karohar, un clan bárbaro para quienes el lugar es tabú. Los personajes jugadores llegan como cazatesoros o disfrazados como tales. Pronto se dan cuenta de hay algo raro en el yacimiento: los objetos hallados son demasiado diversos como para proceder del barro de una sola colina, pero los cazatesoros parecen incapaces de ver ante algo tan obvio.

Hay grandes fuerzas en movimiento y una doble amenaza pende sobre la vida de los habitantes del asentamiento: en lo profundo de la colina se esconde un antiguo cazador sediento de sangre que huye de una presa del pasado, una vieja abojalí que merodea alrededor de la colina a la espera de terminar lo que comenzó. Ambas criaturas consideran a los buscadores meras herramientas en su larga lucha por el dominio de la región, una lucha que después de siglos de ataque y retirada se acerca ahora a su final. El preludeo a la batalla final comienza, como ocurre a menudo, con un asesinato.

«La fiebre de la caza» está diseñada como una combinación de una aventura abierta y una clásica. Fiel al espíritu de las aventuras abiertas, el escenario incluye un entorno (Esperanza de Salindra),

personajes con ambiciones propias (un puñado de habitantes del campamento de cazatesoros y dos antiguos dioses del bosque) y un evento dramático (el asesinato de Handelo) con el que dar comienzo a la acción. A partir de ahí los jugadores podrán hacer lo que quieran.

«La fiebre de la caza» también tiene un rasgo de aventura clásica, ya que sigue una cadena fija de eventos compuesta por doce escenas. La secuencia describe lo que sucede si los personajes **no** actúan para cambiar su curso, aunque puede que incluso con la intervención de los PJ haya algunos resultados más probables que otros (ver «Posibles desenlaces», página 25). Sin embargo, es importante que los jugadores sientan que sus acciones tienen consecuencias y que están viviendo una aventura única.

Personajes jugadores

LA AVENTURA PUEDE jugarse con cualquier tipo de personaje que tenga motivo para viajar, solo o en grupo, a un lugar tan peligroso y remoto como Esperanza de Salindra.

Los PJ pueden tener diferentes razones para dirigirse a la excavación, pero puedes ver algunas sugerencias en «Otras razones para visitar Esperanza de Salindra», en la página siguiente. Una vez allí habrá muchas formas de empezar la aventura.

AGENTES DEL PACTO DE HIERRO

El Pacto de Hierro tiene un agente infiltrado en Esperanza de Salindra para vigilar el lugar y saber

rápidamente si la situación se convierte en una amenaza para la región. Los personajes jugadores pueden ser enviados como refuerzo, ya que Semel (su agente) dista de ser un hombre de acción.

En ese caso, su misión es mantener el *statu quo* y asegurarse de que las cosas no vayan a peor. El pago por la misión es de 200 táleros, 250 si superan una tirada de *Persuasivo*. La mitad del dinero se paga por adelantado. El resto, a su regreso.

La misteriosa mujer que los contrata en Fuerte Espina le entrega al líder del grupo 50 táleros adicionales para el viaje y un anillo de hierro bellamente grabado que debe mostrarle a Semel cuando llegue a Esperanza de Salindra.

Aunque se esconde tras un velo y se niega a revelar su identidad, no les oculta que es una juramentada de hierro y que los PJ trabajarán en nombre del Pacto. También les permite elegir una persona en Fuerte Espina para guardar su dinero hasta que completen la misión.

La mujer es Lysindra Garradorada, una excazate-soros que cambió de mentalidad cuando se dio cuenta del precio que la exploración de Davokar supone (y supondrá) para la humanidad.

OTRAS RAZONES PARA VISITAR ESPERANZA DE SALINDRA

A continuación ofrecemos algunas razones alternativas para explicar la presencia de los PJ en caso de que trabajar para el Pacto de Hierro no se adapte bien a tu grupo de jugadores. Por otro lado, es posible que el Pacto de Hierro contrate al grupo pero que uno o más PJ tengan razones propias para ir a Esperanza de Salindra. En ese caso la misión podría complicarse de maneras interesantes, sin por ello comprometer el objetivo principal.

Investigadores

Los rumores sobre la extraña capacidad del lugar para influir en los sentidos han atraído la curiosidad de alguna organización (muy probablemente la Iglesia del Sol o la Ordo Mágica), la cual envía a unos investigadores de confianza para estudiar el fenómeno, aunque sin órdenes expresas de intervenir de ninguna forma. Cada PJ recibe 20 táleros para gastos personales, viaje, sobornos, etcétera.

Soñadores

Puede que los personajes con tendencias obsesivas u objetivos personales que teóricamente podrían ocultarse en la colina de Esperanza de Salindra sueñen con el lugar y crean que vale la pena viajar hasta allí.

Misión de rescate

Gidjabolgo es un soñador tímido pero apasionado, hijo de una familia influyente. Su madre, Felega, está casada con un adinerado comerciante de Fuerte Espina y pagaría una buena cantidad de plata para que le devolvieran a su hijo (con o sin su colaboración). La última vez que recibió noticias suyas Gidjabolgo le habló sobre un gran progreso en su búsqueda de tesoros y sobre que Esperanza de Salindra iba a ser la próxima etapa de su viaje. Felega ofrece una recompensa de 200 táleros, más otros 100 si los PJ tienen éxito con una prueba de *Persuasivo* durante la negociación. Regateos aparte, los fondos de viaje consisten en 50 táleros adicionales para sobornos y otros gastos.

Se busca hechicero

Los PJ que sean mantos negros, cazadores de brujas o templarios descubren durante el interrogatorio a unos sectarios que hay un poderoso hechicero oculto entre los excavadores de Esperanza de Salindra. O puede que uno de los personajes jugadores sea un hechicero y haya escuchado los mismos rumores a través de su propia red.

- Si los PJ son cazadores de brujas habrán oído hablar de una manto negro llamada Neferena que desapareció en Esperanza de Salindra. ¡Cuidado!
- En caso contrario, los personajes tienen un problema que solo un hechicero puede resolver; o puede que uno de los PJ necesite un maestro oscuro y los rumores apuntan a que el hechicero del campamento podrían ser justo lo que busca.

Sea como sea, lo único que saben del hechicero es su supuesto paradero y que se hacía llamar Vendal mientras vivió en Fuerte Espina (ahora usa otro nombre, ver Khenad/Handelo/Vendal, página 15).

POSIBILIDADES DE VICTORIA DE LOS PERSONAJES

Los PJ pueden terminar la aventura de varias formas diferentes. Algunos de los finales favorables para los personajes son:

- Evitan que Sikander, un maestro renegado de la Ordo Mágica, llegue hasta el Eterno Cazador. Aunque esto solo retrasa la batalla final entre los dioses del bosque, se considera en cierto modo una victoria.
- Se dan cuenta de que la batalla final provocaría que el Eterno Cazador fuera corrompido por la oscuridad y le convencen para que deponga las armas.
- Se dan cuenta de que Gylta está a punto de hacer que maten a su propia manada y le hacen ver el peligro de luchar. En ese caso, se olvida del Cazador Eterno y toma un camino diferente. Si llegan a cruzarse de nuevo (y el escenario de dicho encuentro) es otra historia.
- Derrotan al Cazador Eterno dentro del templo de la Serpiente o durante la batalla final en la cima de la colina.
- Derrotan a Gylta, la protectora de los abojalís. Es una empresa arriesgada, ya que está constantemente rodeada por miembros de su manada.

Deja que los jugadores decidan

El grupo de jugadores debe ponerse de acuerdo sobre la razón (o razones) que empuja a sus personajes a visitar el lugar. Es evidente que algunos personajes pueden tener motivos propios de naturaleza muy personal, pero a menudo resulta útil que el grupo fije un objetivo común. El DJ debe presentar al grupo las posibles razones de su presencia en Esperanza de Salindra y dejarles decidir qué opción prefieren.



La leyenda de la Cacería Salvaje

La leyenda de la Cacería Salvaje es importante para el trasfondo de la aventura. Se trata de una fábula ampliamente conocida en Davokar, pero que tiene un significado muy específico para el área alrededor de Esperanza de Salindra. A continuación presentamos las dos versiones de la leyenda (una general y otra específica), junto con los requisitos que los PJ deben cumplir para obtener dicha información.

LA LEYENDA DE LA CACERÍA SALVAJE (GENERAL):

Quién: PJ con la habilidad *Estudioso*.

Los bárbaros de Davokar cuentan diferentes versiones de la leyenda. Todo gira en torno a un cazador y su salvaje grupo de seguidores: a veces es un dios de la caza, otras un sanguinario elfo invernal o un señor de Symbar no muerto que incluso tras la muerte sigue practicando su pasatiempo favorito. La presa del cazador suele ser otra criatura mitológica, como una lindorma, un abojalí u otro elfo invernal. Puede que la leyenda no sea más que una manera emocionante de explicar las tormentas que a veces sacuden Davokar y obligan a los bárbaros a acurrucarse en sus chozas o a buscar refugio en los salones del jefe del clan. O quizás

sea un intento de definir los horrores sin nombre que corren por la oscuridad de la noche. También hay una versión con moraleja, donde las víctimas de la cacería son personas que han roto un tabú de las brujas.

LA LEYENDA DE LA CACERÍA SALVAJE (ESPECÍFICO PARA LA AVENTURA):

Quién: La bruja Girind y los PJ con la habilidad *Estudioso* que superen una prueba de *Inteligente*.

El mito realmente tiene una base histórica en la región donde transcurre la aventura. Las brujas del clan Karohar lo cuentan de la siguiente manera: el cazador es un antiguo dios de Davokar que abandonó sus deberes como pastor por una actividad más placentera, la caza. Las brujas locales lo conocen como el Cazador Eterno. Su presa es la Puerca Venerable conocida como Gylta, la poderosa protectora de los abojalís de la región. El Cazador Eterno decidió ir a por Gylta después de haberse cansado de perseguir presas de menor entidad. Hace unos tres siglos se enfrentaron en este mismo lugar. El cazador aniquiló a numerosos abojalís y lechones, mientras que la puerca pisoteó y destripó a los seguidores de su enemigo. Fue una batalla despiadada que se extendió por toda la región

¿Dónde está Esperanza de Salindra?

En esta aventura el campamento de los cazadores de Esperanza de Salindra está situado junto al río Eanor, en el territorio del clan Karohar, pero podría encontrarse en cualquier otro lugar de Davokar que sea accesible por agua y esté rodeado de bárbaros que protejan el lugar con estrictos tabúes.

y provocó que hombres, bestias e incluso elfos tuvieran que huir para salvar sus vidas. Finalmente, el dios de la caza y la puerca se enfrentaron sobre una colina de barro entre las ruinas de un antiguo templo. El cazador casi murió entre los terribles colmillos de la abojalí y huyó a las profundidades de la colina. Loca de rabia, la venerable puerca merodea por la colina desde entonces, gruñendo y resoplando, y matando de forma indiscriminada. Dentro de la colina, el cazador aún se lame las heridas. Ambos aguardan una oportunidad para terminar la batalla.

Las brujas declararon que la colina y sus alrededores eran tabú, con la esperanza de mantener el equilibrio entre los dos dioses. Las profecías de las brujas del clan Karohar auguran que si alguno llegara a cobrar ventaja sobre el otro, ese sería un día sangriento para los moradores de la región.

La fiebre de la caza

El título de la aventura se refiere a la particular obsesión vinculada a la colina de barro y a la feroz batalla entre los dos dioses del bosque: Gylta la Puerca Venerable y el elfo invernal conocido como el Cazador Eterno.

La fiebre de la caza no es consecuencia directa de ningún ritual o poder empleado por estos dioses, sino una obsesión nacida del choque entre la presencia de los dioses y la pasión ilimitada de los cazatesoros, lo que ha creado cierto tipo de alquimia en las laderas de la colina. Esto es Davokar y aquí es posible experimentar cosas curiosas, terribles y maravillosas que rara vez ocurren en otro lugar. El director de juego es libre de aplicar o descartar este tipo de efecto en otras partes del bosque. En cualquier caso, las circunstancias especiales de esta aventura hacen que la fiebre de la caza sea una realidad absoluta para los trabajadores de la colina.

Personajes jugadores cazatesoros

ES TOTALMENTE POSIBLE que los PJ compren una concesión y empiecen a cavar, creyendo que realmente hay tesoros escondidos dentro de la colina. De hecho, hay algunas cosas de valor enterradas en el barro, aunque nada que vaya a resolverles la vida.

Si los PJ se interesan por una concesión, aplica los siguientes pasos:

- Hacerse con una concesión y empezar a cavar lleva un día. No es necesario tirar dados, pero tampoco se pueden encontrar tesoros el primer día.
- Cada jornada de excavación posterior permite hacer una tirada contra *Atento*. Un éxito permite hacer una tirada en la tabla 1. Si hay varios PJ cavando, cada uno hace una tirada separada. Si varios personajes cavan únicamente durante unas horas, el DJ puede permitirles tirar si el tiempo total suma un día o más.
- Si la tirada contra *Atento* es un 20, se produce algún desastre. Tira 1D4:

1. Río de barro: Una bolsa de agua fangosa estalla a través de una pared de barro y arrastra consigo al excavador si no tiene éxito en una prueba de *Ágil*. Un fallo inflige 1D6 puntos de daño, ignorando armadura.

2. Derrumbamiento: Hace falta una prueba de *Ágil* para escapar a tiempo. Un excavador enterrado en el barro recibe 1D4 puntos de daño por turno (ignorando armadura). Es necesaria una prueba de *Fuerte* para salir (tanto la víctima como los posibles rescatadores pueden tirar).

3. Mordedura de serpiente: Una kanaran se desliza por el barro y ataca al personaje jugador, que cuenta como si estuviera *Sorprendido*. La serpiente intenta constreñir a su víctima y arrastrarla al interior de la colina... La descripción y los valores de la serpiente aparecen en la página 221 del libro básico.

4. El suelo se hunde y deja vía libre al templo donde aguarda el Cazador Eterno...

Tabla 1: La concesión de los personajes jugadores

1D20	HALLAZGO
1-10	Nada
11-14	Fragmentos blancos y negros de un mosaico (valen 1D10 chelines para un coleccionista)
15-17	Una ofrenda religiosa (vale 1D10 táleros para un coleccionista), tira 1D4: <ol style="list-style-type: none"> 1. Incensario de bronce 2. Caja de plata con mirra 3. Estatuilla de serpiente de obsidiana 4. Una caja de madera con un dedo embalsamado, pintado como una serpiente
18-19	Una moneda de oro simbárica con un valor de diez táleros (quince para un coleccionista)
20	Joyas de serpiente: una cadena de oro con una serpiente de jade que una vez colgó del cuello de los sacerdotes del templo (veinte táleros, el doble para un coleccionista)

El escenario

EL ESCENARIO DE LA AVENTURA es una colina de barro sin árboles en mitad de Davokar. No lejos de allí corre un río por el que viajan aquellos que no quieren o no se atreven a desafiar a los bárbaros que acechan en los caminos del bosque. El lugar es tabú para el clan Karohar, por lo que dan caza a cualquiera que viaje hasta allí o trate de salir (aunque los kariteos nunca entrarán en el área en sí).

Esperanza de Zalindra

1. Empalizada y puerta

La empalizada tiene poco más de tres metros de altura y es lo suficientemente robusta como para soportar incluso la carga de un abojalí furioso. La puerta, de aproximadamente cinco metros de ancho, es el punto más débil.

2. La tumba de Salindra

Un simple mástil de madera clavado en el barro, rodeado de modestas ofrendas como flores secas, una jarra de madera con cerveza y una docena de ortegs oxidados.

3. El salón de juego 5:2 (el signo representa un par de dados, con un cinco y un dos)

Gente: Cara de Plata.

Precio de una concesión: diez táleros (siete con una tirada de [Persuasivo - 5]).

4. El Amigo del Excavador (tienda)

Semel vende equipo por el doble del precio que figura en el libro básico ($\times 1,5$ con una tirada de [Persuasivo + 1]).

5. La gran hoguera

La gran hoguera arde todas las noches y continúa brillando hasta el siguiente anochecer. Sus ascuas constituyen un lugar de encuentro para los jornaleros sin trabajo, que a menudo asan ratas de río y otros roedores mientras cantan canciones melancólicas sobre sus lejanos hogares. Esta noche están asando una enorme cría de abojalí que permitirá alimentar muchas bocas, un regalo de Cara de Plata para elevar la moral del campamento.

El cazatesoros Handelo se hizo famoso entre los trabajadores del campamento cuando se puso a buscar «sustancias alquímicas» entre las entrañas del lechón. A los jornaleros les encanta recordar

esta historia cuando llegan las noticias sobre su muerte (ver «El asesinato de Handelo», página 21).

6. Las cabañas de los talereros

Una caótica amalgama de chozas que dan refugio a los numerosos talereros (jornaleros que cobran un tálero al día) del campamento. Cuando no están descansando aquí o trabajando en la colina, mero-dean alrededor de la gran hoguera.

7. La colina y sus concesiones

7.1. La excavación de Sikander

7.2. La concesión de Gidjabolgo

7.3. La excavación de Handelo

7.4. La excavación de tumbas de Arkali

7.5. La búsqueda de santos de Neferena

8. El rastro de Gylta alrededor de la colina

Una serie de anchos surcos dejados por una gran bestia tras siglos y siglos de dar vueltas en torno a la colina. *Atento* y la habilidad *Versado en criaturas*: las marcas fueron hechas por un abojalí excepcionalmente grande.

9. El mirador de la bruja Girind

Una plataforma de madera encima de un árbol de la colina, con un pequeño campamento de tiendas donde viven Girind y sus guardaespaldas.

El templo de la Serpiente

Un templo hecho de ladrillos de adobe hundido en la colina. Las paredes de los pasadizos están llenos de agujeros por donde antaño se deslizaban serpientes entre los devotos que se arrastraban hacia el centro del santuario. La mayoría de las serpientes han desaparecido, al igual que su guardián, una lindorma sagrada a la que los sacerdotes alimentaban con fieles

EA NOR



desobedientes. Su marchito esqueleto aún descansa en el corazón del templo.

A. Pasadizos: los sacerdotes de la Serpiente construyeron sus templos de tal modo que los fieles tuvieran que arrastrarse para llegar a las partes más sagradas. Algunas serpientes todavía se deslizan por el interior del templo, por lo que cualquiera que se adentre en los pasadizos tiene una probabilidad entre seis de encontrarse con una, en cuyo caso debe superar una tirada de *Tenaz* para no sufrir un ataque de claustrofobia. Una persona aterrada puede continuar avanzando, pero mientras siga dentro de la colina tendrá una segunda oportunidad de fallar cada prueba.

B. El corazón del templo: aquí se encuentran media docena de kanaran junto con los restos envejecidos de la lindorma que una vez fuera diosa y guardiana del templo. El Cazador Eterno descansa tumbado en el interior del esqueleto de la lindorma, mirando el



techo con unos relucientes ojos rojos (ver «Cazador Eterno», página 18).

TRASFONDO

Lo que hoy es una colina de barro dividida en concesiones antes fue un templo symbárico de la Serpiente, ahora enterrado profundamente bajo el lodo. El Culto de la Serpiente tenía un gran prestigio en todo Symbaroum, hasta que los symbaros empezaron a abandonarlo para adorar poderes más oscuros. El templo fue olvidado y comenzó a hundirse lentamente en el suelo. Después de la caída de Symbaroum, los elfos plantaron el bosque de Davokar, pero no lograron que nada echara raíces en la colina, que continuó siendo un montón de barro.

Siglos más tarde la solitaria colina se convirtió en el escenario de un duelo entre dos dioses del bosque: Gylta la Puerca Venerable y un sanguinario elfo invernal conocido como el Cazador Eterno. La abojalí ganó el primer asalto y puso en fuga al cazador, que huyó hacía los pasadizos subterráneos del templo de la Serpiente. Los pasillos eran demasiado estrechos para los colmillos de la abojalí, por lo que el elfo, mortalmente herido, pudo hibernar a una distancia segura de su enemigo. Con el paso de los años el templo se hundió poco a poco en el barro, hasta que eventualmente desapareció de la vista. Pero Gylta no olvidó.

La Puerca Venerable se obsesionó por terminar lo que empezó y siguió gruñendo y rebuscando por los alrededores del templo, convirtiéndose así en una grave amenaza para el clan de bárbaros de la región, los Karohar. Esto hizo que las brujas declararan un tabú sobre la colina y las inmediaciones.

LA SITUACIÓN ACTUAL

La colina de barro se ha transformado rápidamente en un campamento de excavadores con sencillos establecimientos de ocio y una alguacil cansada que, siguiendo órdenes de los comerciantes locales, intenta mantener cierto grado de orden entre los numerosos soñadores y buscadores de fortuna atraídos por el lugar. De los casi doscientos habitantes, unos veinte son auténticos soñadores afectados por la fiebre de la caza. El resto son talereros que trabajan para aquellos capaces de pagar por sus servicios.

La mayoría de los jornaleros son bárbaros pobres que, empujados por el hambre, desafían los tabúes y su propio sentido común. Es un oficio duro, pero es el trabajo que hay en el sur. Además, las tareas que en las llanuras se pagan a un ortega aquí se cobran a un chelín.

El campamento recibe sus suministros gracias al río y a las paradas que algunos mercaderes fluviales hacen una vez al mes. El viaje por tierra es peligroso, casi un suicidio. En el bosque que rodea la colina vive una bestia que brama y gruñe debido a la herida de

lanza de un cazador que la ha llenado de odio hacia todas las criaturas vivientes. La puerca dirige una manada de abojalís que aún no han atacado el propio campamento, pero aquellos que salen a recoger leña o a practicar la caza menor desaparecen con frecuencia; si se les vuelve a ver, suele ser un espectáculo repugnante: restos de cuerpos desmembrados y enseres aplastados a lo largo de un surco dejado por los rabiosos colmillos y las poderosas pezuñas de una bestia.

Los bárbaros de la región, los kariteos del clan Karohar, tienen antiguos tabúes que les impiden entrar en el área, pero observan el campamento desde los árboles de una colina distante. Aquellos que rompen el tabú y se atreven a salir del lugar por tierra son castigados con la muerte (o al menos eso se dice entre los habitantes del campamento).

RUMORES EN ESPERANZA DE SALINDRA

Por el campamento rondan muchos rumores sobre lo que acecha en el bosque y lo que realmente se esconde dentro de la colina. A continuación hay algunos ejemplos para que el director de juego los reparta como considere oportuno, ya sea cuando los PJ pregunten por el campamento o cuando pasen junto a un grupo de excavadores discutiendo en voz alta.

Rumores sobre la colina:

- «¡La colina es un laberinto gigantesco de pasadizos angostos, los he visto!».
- «Hay varios excavadores que han sufrido mordeduras bastante serias de serpientes, muchas de ellas letales».
- «Han desaparecido varios excavadores, por lo menos una docena. Y no fue por un derrumbamiento, se esfumaron sin dejar rastro».
- «Oí salir un lamento de niños del interior de la colina, eran bebés y niños mayores».
- «Vi un brillo tentador allí abajo. Algo verde. O verdiazul. Algo siniestro...».
- «Pude sentir los latidos del barro, como si un corazón bombease tierra».
- «El otro día me entró barro en la boca y juro que sabía como la sangre».
- «¡Te digo que podía oír a alguien canturreando en el interior de la colina!».

Rumores sobre las criaturas del bosque:

- «Una enorme abominación vaga por el bosque».
- «Los elfos acaban con aquellos que se aventuran demasiado en el interior del bosque, reduciéndolos a jirones de carne».
- «Alguien cazó un lechón hace poco. La madre quedó herida y sigue ahí afuera, esperando para vengarse».
- «Los bárbaros nos vigilan desde el bosque».
- «Este lugar es tabú para los bárbaros, ¡pero eso no impide que las brujas envíen sus abojalís a matarnos!».

Personajes no jugadores

A CONTINUACIÓN APARECEN las descripciones de los PNJ más relevantes de la aventura.

Khenad/Handelo/Vendal, hechicero

Khenad, o Handelo (como se hace llamar en el campamento), no es un hechicero cualquiera. Fue un discípulo de los Señores Oscuros en el lejano sur que apenas logró escapar con vida cuando fueron derrotados en la Gran Guerra. Desde entonces ha vivido en las sombras, cultivando la sabiduría oscura que adquirió de sus maestros: que el fin del mundo es inminente, que la Corrupción es imparable (aunque puede ser utilizada) y que solo los buscadores más valientes conseguirán escapar de este mundo antes de que sea demasiado tarde. En lo que a Khenad respecta, el paraíso era un mundo nuevo, inocente y libre de Corrupción, listo para ser explotado, consumido y abandonado después de que la oscuridad lo terminara de devorar.

Al final de su vida Handelo estaba seguro de que el interior de la colina escondía una pista vital sobre cómo escapar de la Noche Eterna, pero fue asesinado por otro cazatesoros llamado Sikander, un exmaestre loco de la Ordo Mágica que le consideraba su rival más peligroso en la búsqueda de los tesoros del lugar.

Gidjabolgo, cazatesoros

El encantador e ingenuo Gidjabolgo proviene de una familia destacada, pero desde una edad temprana eligió una vida de aventuras y emociones antes que dedicarse a gestionar cómodamente la hacienda familiar. Gidjabolgo está convencido de que la colina esconde la tumba de «El emperador de Symbaroum» y que, por tanto, está llena de oro y artefactos. Ni siquiera Gidjabolgo tiene claro cuál es la identidad del emperador ni cómo oyó hablar de su tumba, pero eso no le resta ni un ápice de fe en sus teorías.

Gidjabolgo podría haber sido un místico competente si hubiera tenido un temperamento más paciente y un buen maestro: tan profundo es su convencimiento que utiliza espontáneamente su rasgo *Espejismo* con las cosas que encuentra dentro de la colina; así, sus manos transforman los fragmentos de arcilla en vasos completos y las piezas de metal en monedas de oro simbáricas. Esto ocurre más o menos sin que se dé cuenta de lo que está haciendo y lo más probable es que se engañe a sí mismo más que a nadie.

Si necesitas los valores de juego de Gidjabolgo usa los del aventurero (página 213 del manual básico), añadiendo los rasgos *Privilegiado* y *Espejismo* (nuevo rasgo, página 55) e intercambiando sus niveles de *Persuasivo* y *Fuerte*.

Sikander, exmaestre de la Ordo Mágica

Sikander fue un maestro de la Ordo Mágica del capítulo de Agrella, una de las estrellas más brillantes de la orden y, según algunos, un posible sucesor del gran maestro Seldonio, opinión compartida por el propio Sikander (como felizmente confiesa tras unas cuantas copas de urtal). Pero eso fue antes de que comenzara a estudiar las artes olvidadas de la fabricación de artefactos y descubriera la leyenda de Oromal el Supresor y su piel de lindorma, una piel que según la leyenda proporciona poderes hipnóticos.

Después de una larga búsqueda, Sikander encontró pruebas de que Oromal fue enterrado en lo que hoy se conoce como Esperanza de Salindra. Si sus datos son correctos, la poderosa piel aún podría estar enterrada con su creador. Sikander espera hacerse con el objeto y contribuir a restablecer el arte de creación de artefactos dentro de la Ordo Mágica. El místico está completamente consumido por la fiebre de la caza y en su obsesión confunde cualquier gesto con una señal de hostilidad.

Sikander asesina a Handelo al comienzo de la aventura, ya que el paranoico exmaestre lo considera su rival número uno.

Cuando Sikander finalmente llega a un muro de ladrillos en el interior de la colina, gasta sus últimas

La importancia de los enemigos demasiado poderosos

Los dos dioses del bosque que aparecen en esta aventura (el Cazador Eterno y Gylta la Puerca Venerable) son poderosos adversarios. O dicho de otro modo, probablemente no sea razonable que los PJ se enfrenten a ellos*. Se trata de una decisión de diseño totalmente consciente con la que esperamos provocar escenas dramáticas con negociaciones y extrañas alianzas o, como mínimo, obligar a los jugadores a probar otras estrategias aparte del combate. En esta aventura no hay ninguna escena donde la única opción sea luchar.

En otras palabras, el objetivo es que los jugadores se sientan empujados por el entorno, como si hubieran entrado en un mundo más antiguo y poderoso, un mundo desaparecido que amenaza con volver a la vida. Como director de juego tu misión es transmitirles el poder, inmensidad y perfidia de estos seres. Por otro lado, una tirada de *Inteligente* con la habilidad *Versado en criaturas* proporciona los valores de juego de los dioses del bosque (siempre que el PJ en cuestión los esté viendo).

Cuando el director de juego haya logrado transmitir la sensación de peligro lo mejor que sepa, le tocará a los jugadores decidir entre salir corriendo, negociar o combatir al enemigo en un arranque de valor (o insensatez, dependiendo el caso).

*Un grupo de personajes jugadores experimentados (más de cien puntos de Experiencia sobre el nivel inicial) y con acceso a uno o más artefactos podrían derrotar al Cazador Eterno y a Gylta en combate, aunque con dificultad.

monedas en la contratación de todos los trabajadores disponibles (ver escena 7, página 24). Luego monta guardia junto a la entrada a su concesión para protegerla de aquellos que intentan impedirle encontrar su codiciado artefacto. Si tiene éxito, los jornaleros apagarán la sed del Cazador Eterno, en cuyo caso es muy probable que dé comienzo la *Danza de la muerte* (ver escena 10, página 24).

Conducta	Le cuesta hablar, iracundo
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Difícil
Rasgos	Contactos (Ordo Mágica)
Ágil 13 (–3), Atento 10 (0), Diestro 9 (+5), Discreto 5 (+5), Fuerte 7 (+3), Inteligente 11 (–1), Persuasivo 10 (0), Tenaz 15 (–5)	
Habilidades	<i>Alquimista</i> (principiante), <i>Cascada de azufre</i> (maestro), <i>Muro de llamas</i> (maestro), <i>Estudioso</i> (maestro), <i>Rituales</i> (adepto: <i>Clarividencia</i> , <i>Siervo flamígero</i> , <i>Relato de cenizas</i>), <i>Magia</i> (maestro)
Armas	Espada 4
Armadura	Capa de la Ordo 2 (Flexible)
Defensa	–3
Resistencia	10 Umbral de dolor 4
Equipo	1D10 táleros
Sombra	Plata ennegrecida (Corrupción: 5)

Tácticas: Sikander levanta un *Muro de llamas* alrededor de él y su siervo flamígero. Quienes atraviesen la pared de fuego se enfrentarán a Brand en combate cuerpo a cuerpo mientras Sikander maniobra para lanzar una *Cascada de azufre* sobre el enemigo. Está dispuesto a morir por alcanzar el artefacto y acusa a sus enemigos de querer robarle su «preciado tesoro».

Brand, siervo flamígero de Sikander

Brand es el siervo flamígero del mago corrupto Sikander. Juntos han soportado muchos horrores y sobrevivido a muchos peligros. Brand nunca se aleja más de unos pasos de su amo. Su armadura ardiente y su brillante espada de dos manos infunden el respeto necesario para proteger a un maestro de la Ordo Mágica.

Desafío	Complicado
Rasgos	Contactos (Ordo Mágica)
Ágil 11 (–1), Atento 10 (0), Diestro 13 (–3), Discreto 9 (+1), Fuerte 15 (–5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0)	

Habilidades	<i>Guardaespaldas</i> (maestro), <i>Golpe de hierro</i> (maestro), <i>Armas a dos manos</i> (adepto)		
Armas	Espada pesada ardiente 10, si el primer ataque falla tiene una segunda oportunidad, daño 6.		
Defensa	+1		
Resistencia	15	Umbral de dolor	8
Equipo	Ninguno		
Sombra	Brillante, como el fuego reflejado en un espejo de cobre immaculado (Corrupción: 0)		

Tácticas: Brand defiende a su amo atacando al enemigo con todas sus fuerzas. Puede bloquear y devolver los golpes lanzados contra Sikander por cualquier enemigo en combate cuerpo a cuerpo, daño 8 (ver la habilidad *Guardaespaldas* a nivel maestro).

Arkali, viudo

Arkali es un cazatesoros de Fuerte Espina que enviudó hace un año cuando su esposa, Berelin, desapareció durante una expedición en Davokar. Arkali sigue buscándola y está total y absolutamente convencido de que se encuentra atrapada dentro de la colina. El hecho de que desapareciera en una grieta oculta en el suelo es irrelevante para el viudo, ya que siente en el fondo de su corazón que Berelin está allá abajo y que le llama a través del barro.

Si alguien se empeña en señalarle lo absurda que resulta su teoría, primero se pone triste y luego se enfada.

Si necesitas valores de juego para Arkali puedes usar los del aventurero (página 213 del manual básico).

Neferena, la manto negro

La manto negro Neferena está convencida de que la colina contiene la tumba del iluminario Agani, un legendario templario de la Gran Guerra. Neferena creció escuchando historias heroicas de la guerra y siempre ha estado fascinada por el valiente Agani, quien con su luz interior y su martillo ardiente rompió las líneas enemigas y mató al Señor Oscuro Malak. El templario desapareció en una misión sagrada en Davokar hace más de una década. Neferena vino a Esperanza de Salindra con el objetivo de encontrar y destruir a Vendal, un señor oscuro de infame reputación. Pero cuando llegó se dio cuenta de que encontrar al santo era mucho más importante; desde entonces ocupa todo su tiempo en cavar en el barro.

Si necesitas los valores de juego de Neferena puedes usar los del manto negro (página 212 del manual básico).

Cuelloduro, alguacil, ogresa y espía de la bruja Girind en la zona

Como alguacil del campamento, la ogresa Cuelloduro está a sueldo de Cara de Plata y Semel para mantener cierto grado de orden en Esperanza de Salindra, un trabajo idóneo para ella gracias a su calma, su imponente presencia y su mano firme cuando la situación lo requiere. Pero Cuelloduro es una agente doble que también trabaja para la bruja Girind. Su relación se remonta años atrás: la maestra de Girind encontró a Cuelloduro y le encargó a su aprendiz que le enseñara la lengua y costumbres de los bárbaros. Desde entonces las dos han compartido aventuras en Davokar y el norte de Ambria. La bruja envió a Cuelloduro río abajo, hasta Esperanza de Salindra, para que le informara de cualquier asunto de gravedad. Girind le entregó un puñado de tinturas ígneas como medio de comunicación: al lanzarlas sobre la gran hoguera, las llamas cambian color, lo que permite a la ogresa enviar mensajes sencillos sobre lo que ocurre en la colina.

Cuelloduro le irá comunicando noticias a la bruja a medida que la situación en el campamento se deteriore. Puesto que la ogresa no puede salir de Esperanza sin abandonar su cargo y levantar sospechas, se fijará en los PJ y les pedirá ayuda si considera que la magia del lugar no les ha afectado todavía.

Cuando no está de patrulla, Cuelloduro se sienta en su pequeña choza a descifrar un volumen ambrio de poemas de amor escrito por Taubio, tarea impuesta por Girind en sus continuos esfuerzos por educar a la ogresa.

Los valores de juego de Cuelloduro son los mismos que los de un saqueador (página 213 del manual básico).

Cara de Plata, dueña de taberna

Cara de Plata es lo más parecido que hay a una autoridad central en Esperanza de Salindra. Es la única con poder para vender concesiones de excavación (extraoficialmente, o habrá accidentes; ver «Los Rompepiernas», a continuación). También administra la sala de juego 5:2, donde la mayoría de los trabajadores se gastan los ortegs y chelines ganados con el sudor de su frente.

Cara de Plata es una mujer de mediana edad que a menudo saca brillo con una mano a la máscara de plata que cubre la mitad de su rostro mientras sostiene su ballesta de repetición en la otra. Nunca muestra su cara desfigurada a nadie, pero si alguien le pregunta qué le sucedió, menciona de forma evasiva un intento fallido de penetrar en una tumba de Davokar y cómo el ácido de unas trampas explosivas puso fin a la expedición. El tono de su voz sugiere que en comparación con sus compañeros logró escapar sin grandes heridas.

Cara de Plata tiene los valores de juego de un cazamonstruos autodidacta (página 212 del manual básico), pero con las habilidades *Tirador* (principiante) y *Sexto sentido* (principiante). Está armada

Cómo conseguir la ayuda de Girind

Es completamente posible persuadir a Girind de la necesidad de detener al Cazador Eterno, a Gylta, o incluso a ambos. Si los PJ superan una prueba de *Persuasivo*, Girind les entrega sus elixires para ayudarlos en su misión y les aconseja de forma encarecida que resuelvan la situación mediante la negociación o el engaño (no necesariamente porque quiere proteger la vida de los dioses del bosque, sino porque las brujas de mayor edad le han hablado de sus poderes y teme que enfrentarse a ellos en batalla sea una misión suicida).

Si los personajes no han intentado ponerse en contacto con Gylta, Girind les anima a hacerlo. Gylta fue herida por el Cazador Eterno y Girind ha visto cómo el odio de la Puerca Venerable ha hecho estragos en la manada de abojalís. Tal vez se pueda lograr algo hablando con la diosa del bosque.

con una ballesta de repetición que se recarga como un arco (ver apéndice, página 54).

Los Rompepiernas

Los Rompepiernas son una pequeña banda de matones bárbaros encabezados por el pendenciero Dvarak. Se ocupan del trabajo sucio de Cara de Plata y su lealtad hacia ella es tal que la mayoría piensa que son sus sicarios. Sin embargo, en realidad actúan por cuenta propia y a veces se meten en problemas con la alguacil Cuelloduro (para disgusto de Cara de Plata, ya que también le paga a la ogresa para mantener el orden).

Hay tantos Rompepiernas como PJ+1. Tienen los valores de juego de un salteador, excepto Dvarak, su líder, que se considera un jefe bandido (ambos en la página 209 del manual básico).

Girind, la bruja local

Girind es una joven bruja y buena amiga de Besuma, el cacique local, quien le encargó la protección de la colina y la zona tabú. Girind sabe que hay algo de verdad tras el mito de la Cacería Salvaje y está muy preocupada por lo que ocurre en el campamento. La bruja no puede entrar en el territorio tabú, así que (haciendo una interpretación flexible de la ley) envió a «su» ogresa Cuelloduro al campamento. Esto resultó ser una decisión inteligente, ya que la espía también se hizo con el puesto de alguacil, lo que le permite no solo inmiscuirse sin levantar sospechas en casi cualquier asunto, sino que además se espera de ella que investigue cualquier cosa extraña.

Girind sigue vigilando desde su casa árbol en una de las lomas alrededor del área. Aunque tiene una buena visión de la colina de barro no puede ver casi nada del campamento, más allá de algunos tejados que asoman por encima de la empalizada. Sin embargo, también le dio a Cuelloduro algo de tintura ígnea, una sal alquímica que cambia el fuego de color y con la que puede mandarle mensajes sencillos.

Lo que sabe Semel

Semel sospecha más de lo que realmente sabe, pero cree que lo que está sucediendo en la colina con los soñadores y la fiebre de la caza está relacionado con el mito de la Cacería Salvaje (ver «La leyenda de la Cacería Salvaje (General)», página 10). También sabe que hay una bruja vigilando el área desde una loma cercana y que una bestia salvaje ronda por el lugar, a la espera de algo. Algo terrible.

Conducta	Escucha, habla lentamente		
Raza	Humana (bárbara)		
Desafío	Normal		
Rasgos	Montesa		
Ágil 5 (+5), Atenta 10 (0), Diestra 9 (+1), Discreta 11 (-1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 10 (0), Persuasiva 13 (-3), Tenaz 15 (-5)			
Habilidades	Maldición (adepa), Líder (principiante), <i>Rituales</i> (principiante: <i>Préstamo animal</i>), <i>Brujería</i> (adepa)		
Armas	Lanza 4 (larga)		
Armadura	Ropajes de bruja 2 (Flexible)		
Defensa	+5		
Resistencia	10	Umbral de dolor	4
Equipo	3 dosis de Extracto elemental (ácido), 1 dosis de Elixir de vida, 1 dosis de Concentrado mágico, equipo de aventurero, 1D10 chelines		
Sombra	Verde como brotes tiernos, con unas pocas manchas negras de una plaga parasitaria (Corrupción: 1)		

Tácticas: La bruja se queda detrás de sus guerreros, dirigiéndolos hacia la victoria. Si el combate se complica, ordena la retirada y reúne un grupo más numeroso de guerreros antes de regresar.

Los guardaespaldas de Girind

Girind está acompañada por cinco guardias del clan Karohar (ver página 214 del manual básico) que combaten con garras de batalla kariteas en vez de hachas a dos manos y tienen la habilidad *Combate sin armas* (maestro), lo que les concede un ataque de:

Armas	Dos garras de batalla 7 (Impacto agravado)
--------------	--

Negociar con el Cazador Eterno

Existe la posibilidad de negociar con el Cazador Eterno (ver «Escenas sociales», página 170 del manual básico) matando a Gylta y devolviéndole la lanza atrapada en el costado de la diosa. Los PJ que solamente logren hacerse con la lanza pueden intentar engañar al Cazador haciéndole creer que la abojalí está muerta; por otro lado, un PJ con la habilidad *Ojo místico* puede intentar convencer al Cazador Eterno de que la lucha con Gylta es peligrosa, ya que si continúa con su plan acabará consumido por la Corrupción.

Recomendamos al director de juego que permita a los personajes hablar con el Cazador Eterno (telepáticamente) y, sea cual sea el resultado, alejarse justo antes de que comience la *Danza de la muerte*. Enfrentarse al Cazador en combate es casi un suicidio, pero corresponde a los jugadores decidir (un poco a la desesperada) si lo hacen o no.

Guerreros kariteos

Si los PJ deciden escapar de la zona tabú por tierra, son perseguidos por los guerreros del clan de Karohar, organizados en grupos de tantos guerreros de poblado como PJ (ver página 214 del manual básico) dirigidos por un guardia del clan (mismos atributos que los guardaespaldas de Girind).

Semel, vendedor y agente del Pacto de Hierro

Semel es un aliado de bajo rango del Pacto de Hierro, pero esta misión es la prueba final antes de ser admitido en el Pacto. Semel es muy consciente de que su futuro depende de la sabiduría y lealtad que demuestra en el campamento, pero una cosa es cierta: no se equivoca al pensar que los cazatesoros despertarán tarde o temprano el mal que acecha dentro de la colina.

Ha enviado un mensaje a su empleador en Fuerte Espina repitiendo esas palabras exactas y le preocupa mucho que el Pacto aún no haya tomado medidas. Si los PJ llegan a Esperanza de Salindra siguiendo órdenes del Pacto de Hierro, Semel se lo agradece con un suspiro de alivio (aunque deben mostrarle sus anillos de hierro grabado para convencerlo).

Si necesitas sus valores de juego, puedes usar los del guerrero de poblado (página 214 del manual básico), pero con *Persuasivo* 13 (-3) y *Ágil* 7 (+3), lo que modifica su *Defensa* a +3.

El Cazador Eterno, sanguinario elfo invern

El Cazador Eterno era un maestro cazador que luchó por el Pacto de Hierro contra la creciente oscuridad de Symbaroum. El elfo presenció la caída de Symbaroum y vio a su raza plantar las primeras semillas de Davokar. Cuando los árboles todavía eran jóvenes, entró en el invierno de su vida y resurgió como el Cazador Eterno. Pero algo salió terriblemente mal.

Puede que antaño el Cazador tuviera un propósito más elevado, como crear espacio para que brotara la nueva vida, o puede que la persistente oscuridad ya hubiera echado raíces al comienzo de su invierno y que la caza ya no tuviera más designio que matar por deporte y placer. Los siglos en el templo de la Serpiente no han mejorado la situación y han acabado con cualquier esperanza de que el Cazador recupere la cordura.

La caza es lo único que queda. El primer paso es curar sus heridas. El segundo es organizar una nueva Cacería Salvaje con todas las criaturas que pueda embrujar con su *Danza de la muerte*. Y cuando acabe con Gylta la Puerca Venerable, Davokar experimentará una nueva caza, más salvaje y oscura que nunca.

Conducta	Alegre y despreocupado incluso en mitad de la matanza
Raza	Elfo (elfo invernal)
Desafío	Mortal
Rasgos	<i>Sed de sangre</i> (III, ver página 56), <i>Longevo</i> , <i>Forma corpórea</i> (III), <i>Forma espiritual</i> (III)

Ágil 11 (-1), **Atento** 18 (-8), **Diestro** 5 (+5), **Discreto** 10 (0), **Fuerte** 9 (+1), **Inteligente** 10 (0), **Persuasivo** 7 (+3), **Tenaz** 16 (-6)

Habilidades	<i>Acróbata</i> (maestro), <i>Versado en criaturas</i> (maestro: especializado en Bestias), <i>Atributo excepcional</i> (Tenaz, maestro), <i>Atributo excepcional</i> (Atento, maestro), <i>Tirador</i> (maestro), <i>Ritual</i> (maestro: el único relevante es Danza de la muerte, nuevo ritual), <i>Sexto sentido</i> (maestro), <i>Inquebrantable</i> (maestro)
--------------------	---

Armas	Arco largo 5 (Preciso), +3 contra Bestias
Armadura	Ninguna
Defensa	-8
Resistencia	10 Umbral de dolor 5
Equipo	Ninguno
Sombra	Amarilla grisácea como hojas de invierno, con grandes vetas negras que amenazan con hacerse dominantes (Corrupción: 15)

Tácticas: El Cazador Eterno se mueve entre los bailarines de la muerte y dispara flechas sueltas para animarlos. Cuando aparece un oponente digno, el cazador se encarga de él personalmente, alternando los disparos de sus mortíferas flechas y sus intentos de embrujar y beber la caliente y deliciosa sangre de su víctima, que rebosa del sublime sabor de la desesperación y el miedo. Tan pronto como la manada de Gylta se traba en combate con los bailarines de la muerte, el Cazador aprovecha la oportunidad para iniciar su combate con la diosa del bosque.

Jornaleros embrujados por la Danza de la muerte (unos 100)

Si el Cazador Eterno logra escapar e inicia su *Danza de la muerte*, la mayoría de los jornaleros que trabajan en la colina de barro serán intoxicados por la magia de la danza y se unirán a su pequeño ejército.

Conducta	Lloran, ríen, aúllan
Raza	Humanos (bárbaros)
Desafío	Sencillo
Rasgos	<i>Monteses</i>

Ágiles 11 (-1), **Atentos** 13 (-3), **Diestros** 10 (0), **Discretos** 9 (+1), **Fuertes** 15 (-5), **Inteligentes** 7 (+3), **Persuasivos** 10 (0), **Tenaces** 5 (+5)

Habilidades	Ninguna
Armas	Armas a una mano 4
Armadura	Cuero 2
Defensa	+1
Resistencia	15 Umbral de dolor 8
Equipo	«Amuleto protector», «Dados de la suerte», 1D10 ortegs
Sombra	Verde entrelazada con hebras negras (Corrupción: 2)

Tácticas: En circunstancias normales, el jornalero medio huiría de cualquier pelea que vaya más allá de los típicos puñetazos y patadas. Sin embargo, si son atrapados por la *Danza de la muerte* luchan hasta la muerte alternando entre risa y llanto.

Gylta, la Puerca Venerable

Gylta es la protectora sagrada de su pueblo, una diosa de la antigüedad que ha abandonado voluntariamente el círculo vital de nacimiento, reproducción y muerte. Gylta nunca tendrá lechones, pero compensa su pena con el orgullo de liderar y proteger a su raza de cualquier peligro. El mayor desafío al que se ha enfrentado es la Cacería Salvaje y su líder, el Cazador Eterno. Todavía lleva clavada en el costado la lanza rota del Cazador (artefacto, ver página 57), como doloroso recordatorio de la batalla. Gylta pasa sus días meditando sobre su venganza y considera al Cazador Eterno una grave amenaza para su pueblo. Pero su obsesión la ha llevado a abandonar a sus protegidos hasta tal punto que todo lo que queda de su antes orgullosa tribu es una manada débil y menguante, reunida en torno a ella. El Cazador Eterno es una amenaza potencial, pero Gylta se ha convertido en un peligro aún mayor. Aquel que se lo haga ver recibirá su ayuda, siempre que también acepte borrar al Cazador Eterno de la existencia.

Si alguien le promete que acabará con el Cazador, Gylta le muestra su costado herido y le pide que le extraiga la lanza.

La Corrupción del Cazador Eterno

La Corrupción del Cazador Eterno es inminente: si la *Danza de la muerte* llega a suceder, el elfo invernal terminará por caer en la oscuridad eterna. Un acontecimiento así sería desastroso para la zona y, con el tiempo, incluso para toda la región. La Corrupción del Cazador provocaría el nacimiento de un príncipe oscuro, un señor del horror que conducirá a su creciente hueste de bailarines de la muerte a través del bosque, arrasando las aldeas bárbaras e incendiando las colonias ambrias en su camino.

Resulta casi demasiado horrible imaginar lo que sucedería si la abominación renacida llega a Fuerte Espina e invita a sus habitantes a danzar...



Conducta	Triste, llena de rabia contenida		
Raza	Bestia		
Desafío	Difícil		
Rasgos	Dura (III), Arma Natural (III), Robusta (III)		
Ágil 13 (-3), Atenta 9 (+1), Diestra 7 (+3), Discreta 10 (0), Fuerte 15 (-5), Inteligente 10 (0), Persuasiva 5 (+5), Tenaz 11 (-1)			
Habilidades	Berserker (maestra), Golpe de hierro (maestra)		
Armas	Colmillos 16 (Largos)		
Armadura	Piel gruesa 10		
Defensa	-3		
Resistencia	15	Umbral de dolor	8
Equipo	Lleva la lanza del Cazador Eterno clavada en el costado. Aparte de eso, nada.		
Sombra	Rojo intenso, con rosas de moho y gris ceniza (Corrupción: 5)		

Tácticas: Gylta conduce a su rebaño directo hacia el enemigo. Su objetivo es llegar hasta el Cazador Eterno y terminar lo que empezó hace siglos. Los necios que se interpongan en su camino serán responsables de su propia desgracia.

La manada de abojalís de Gylta

La manada de Gylta consiste en doce abojalís y unos treinta jabalís salvajes más jóvenes o de menor tamaño. El grupo es todo lo que queda de la otrora orgullosa tribu de Gylta, la manada de abojalís más grande de Davokar. Las bestias también se encuentran escuálidas y debilitadas por la falta de cuidados de Gylta. La propia existencia de la manada está en juego. Si Gylta no se libra de su obsesión, acabará siendo la responsable indirecta de la muerte de su tribu.

Ten en cuenta que, si la Puerca Venerable se enfrenta al Cazador Eterno, solo se llevará a los doce adultos a la batalla. Los valores de juego de los abojalís aparecen en la página 219 del manual básico.

Cómo convencer a Gylta

Convencer a Gylta del peligro que representa para su propia manada es un desafío social (ver página 170 del manual básico) para el que recomendamos pocas o ninguna tirada, aunque quizás haga falta alguna para darse cuenta del deterioro de la manada y deducir que es

consecuencia de la obsesión de Gylta, o que la lanza que lleva clavada en el costado perteneció al dios de la colina y que podría ser un arma esencial para el desarrollo del combate.
En otras palabras, recomendamos al DJ que convierta las negociaciones

con Gylta en una escena donde prime la narración y haya el mínimo posible de tiradas.
Gylta se comunica telepáticamente con los PJ, lo que puede hacer mientras mantenga contacto visual.

Acontecimientos

SI LOS PJ no lo evitan con sus decisiones, la aventura seguirá una serie de eventos predeterminados. La secuencia comienza el mismo día de llegada de los personajes jugadores, con el asesinato de Handelo, y concluye unos días más tarde, cuando los dioses del bosque se enfrentan en una furiosa batalla que despierta una sed incontrolable de sangre en la mayoría de las criaturas presentes, lo que provoca el pánico y una matanza a gran escala. Sin embargo, los personajes tienen multitud de oportunidades para cambiar el curso de los acontecimientos (hasta cierto punto y no sin correr riesgos).

Desarrollo

LA LLEGADA DE los personajes a Esperanza de Salindra pone en marcha una serie de acontecimientos conectados a un mismo origen (el enfrentamiento de los dos dioses del bosque), aunque es muy posible que los jugadores tarden un tiempo en averiguarlo.

El incidente inicial y más obvio es un asesinato (escena 3). Menos evidente pero de mayor importancia es la desaparición de un cazatesoros (escena 6). Ambos acontecimientos tienen lugar en la colina.

ESCENA 1: PRESENTACIÓN DE CARA DE PLATA/COMPRA DE UNA CONCESIÓN

Cara de Plata, siempre a la busca de nuevos clientes (las concesiones son su principal fuente de ingresos), saluda a los PJ. Además, a modo de aviso para los personajes jugadores envía a los Rompepiernas contra unos cazatesoros independientes que se «olvidaron» de pagar por el derecho a excavar en la colina.

Concesión: Cara de Plata vende las concesiones. Guarda un libro de registro con los nombres de todos los cazatesoros del campamento. El precio es de diez táleros, aunque una tirada de [Persuasivo - 5] puede reducirlo a siete.

Clarividencia: Durante la conversación con Cara de Plata el mago Sikander estará espiando desde el 5:2, ya que se vuelve paranoico cuando se trata de recién llegados.

Un PJ con la habilidad *Ojo místico* que supere una tirada de [Tenaz + 5] tiene la sensación de que le observan. Si el personaje o cualquier otro PJ consciente de la situación tienen la habilidad *Magia* o *Ritual* y supera una prueba de *Inteligente*, se da cuenta de que hay un místico utilizando el ritual de *Clarividencia* sobre el lugar donde están.

Cara de Plata cree que puede haber tres místicos en Esperanza de Salindra: Neferena, una manto negro «fanática» según ella; Sikander, un antiguo maestro de la Ordo Mágica a quien con mal disimulado temor en su voz llama «el adorador del fuego»; y Handelo, a quien ha bautizado como «el alquimista» después de verle buscar sal dentro de un lechón de abojalí que asaron en la gran hoguera. También habla de «la bruja que espía desde la colina». Cara de Plata desconoce su nombre pero puede indicarles la colina donde tiene su campamento.

ESCENA 2: LAS MONEDAS FALSAS DE GIDJABOLGO

Gidjabolgo le entrega a Cara de Plata una moneda de oro en presencia de los personajes, con la que compra comida y una buena jarra de fermento negro, dejando el resto como crédito para futuras compras.

Una tirada de Atento con Estudioso: Es una moneda de oro simbólica.

Una tirada de Atento con Ojo místico: Es una pieza de metal (una bisagra oxidada) rodeada por la ilusión de una moneda de oro.

ESCENA 3A: EL ASESINATO DE HANDELO

Hay un conflicto abierto entre dos excavadores que creen mutuamente ser rivales en la búsqueda de los tesoros de la colina. Handelo es asesinado el mismo día de la llegada de los PJ al campamento, lo que puede utilizarse para poner en marcha la aventura.

El cadáver del alquimista es hallado dentro de su concesión por un talerero que le llevaba comida y que grita anunciando lo sucedido mientras corre sin rumbo por el campamento.



Relato de cenizas

Los PJ que posean los rituales adecuados pueden obtener pistas rápidamente sobre quién cometió el asesinato o incluso resolverlo en la escena del crimen. El cuchillo enfriado y las partes quemadas de la ropa y cuerpo de Handelo son suficientes para realizar un ritual de *Relato de cenizas* y obtener una visión de Sikander y su siervo flamígero matando a Handelo. También se escucha a Sikander gritar «¡Es mío, mío, mío!» con cada puñalada.



Encararse con la ogresa

Si los PJ hablan directamente con Cuelloduro sobre la tintura ígnea pueden suceder dos cosas:

Si están siendo inquisitivos pero diplomáticos, el PJ más *Persuasivo* puede tirar [*Persuasivo* - 1] para hacer que la ogresa admita estar comunicándose con alguien de fuera del campamento. Tras confesar que es la bruja de la colina, Girind, les hace una proposición: Cuelloduro solo puede pasarle mensajes sencillos, ya que los más complejos requieren un contacto directo. ¿Estarían dispuestos a visitar a la bruja y contarle lo que está ocurriendo en el campamento?

Si se comportan agresivamente, Cuelloduro responde de la misma manera y la tirada de *Persuasivo* tiene una segunda oportunidad de fallar. Si la ogresa se da cuenta de que los personajes tienen buenas intenciones (por ejemplo, al ver cómo manejan el asesinato de Handelo), les habla de Girind y les pide que vayan a buscarla y que le den recuerdos suyos.

La voz del fuego: Cuelloduro arroja un puñado de tintura ígnea roja sobre la gran hoguera cuando piensa que no hay nadie mirando. Las llamas se vuelven de un vivo color carmesí, señalando que se ha producido un asesinato.

El PJ con más nivel de *Atento* puede tirar para detectar la señal. Una segunda tirada de [*Atento* + 1] le permite darse cuenta de que Cuelloduro abandona el lugar en solitario.

ESCENA 3B: LA ESCENA DEL ASESINATO

La choza de Handelo contiene un catre, una mesa de alquimia y un enorme agujero en el barro que lleva al interior de la colina, todo ello tras una puerta de madera agujereada.

El cadáver: El cuerpo de Handelo tiene un cuchillo aún caliente (antes estuvo al rojo vivo) clavado entre las costillas.

La habilidad Alquimista: El cuchillo fue embaldurnado con un extracto elemental ardiente, lo que explica su temperatura.

La habilidad Medicus: La víctima fue apuñalada una docena de veces en el cuello y el pecho. No hay señales de heridas defensivas en los brazos. La piel alrededor de las heridas está quemada y apenas hay sangre. La parte superior de los brazos tiene moretones, como si alguien lo hubiera agarrado durante el asesinato (Brand, el siervo flamígero de Sikander, sujetó a Handelo mientras este le apuñalaba).

El agujero: El agujero de la concesión de Handelo tiene siete metros de profundidad y una escalera de madera desvencijada que permite bajar. Hay palas de diferentes tamaños repartidas por el suelo, así como media docena de cubos flotando sobre un metro de agua sucia. Sobre el foso hay una grúa de la que cuelga un solitario cubo.

El equipo de alquimia: Encima de la mesa hay varias herramientas e ingredientes de alquimia.

La habilidad Alquimista: Es un laboratorio portátil, un conjunto de herramientas alquímicas que da un +1 a las tiradas de *Alquimista* (valor: diez táleros).

Sobre la mesa hay una piedra quebradiza que cualquier alquimista puede reconocer como un bezoar, una sustancia muy potente para antidotos. El bezoar proviene del vientre del lechón de la Puerca Venerable que se está asando en la gran hoguera y es una mezcla de sales, grasas y fibras vegetales acumuladas dentro del cochinillo. Añadir bezoar a un antidoto mejora su eficacia en un nivel, pasando de débil a moderado y de moderado a potente. Los potentes no se ven afectados, pero un maestro alquimista podría crear fácilmente más dosis de antidotos moderados y mejorarlos empleando el bezoar.

La cama: Handelo descansaba en un catre al lado de una caja de madera que hace las veces de

mesita de noche y sobre la que hay una lámpara de queroseno y un tomo titulado *Así habló Almegaster*, un texto apócrifo anterior al reconocimiento de Prios como «el único y más excelso». El libro afirma que Prios era realmente un caballero y teúrgo llamado Priosander que tras encontrar su luz interior expulsó una plaga de un imperio oriental desaparecido hace mucho tiempo, más allá de los Cuervos. Priosander predicó la misericordia, el amor y el perdón. El autor, Almegaster, fue quemado en Alberetor por sus creencias heréticas y cualquiera que sea visto con el tomo en Ambria corre el riesgo de sufrir la misma suerte. Sin embargo, para un coleccionista de libros prohibidos puede valer 100+1D100 táleros.

Una tirada de éxito contra *Atento* revela algo interesante: entre los listones de la cama hay escondido un sobre abierto que contiene una piedra suave y gris y una carta arrugada que va dirigida a una tal «Agathara» y está firmada por «Khenad».

La carta dice:

«Agathara, hermana de la noche, oír que estás viva me trae esperanzas, aquí en las sombras del nuevo mundo. Me duele saber de tus penurias, tú que posees tantos conocimientos sobre el crepúsculo. Me entristece pensar en todo lo que dejamos atrás, entre las cenizas de nuestra amada Lyastra. Fue mucho lo que sacrificamos por nuestros sueños de un mundo mejor.

Demereka se cruzó en mi camino hace poco y me informó de que Kheltran se oculta en Fuerte Espina, entre los magos de la Ordo Mágica. Y sé que Flavus fue asesinado por los enanos de Yndaros por una deuda de juego. Creo que nadie es consciente de la oscura sabiduría que se perdió con su muerte. Quedamos pocos, pero si el enemigo se entera de que estamos vivos seremos menos todavía.

Si aún te atreves a soñar como yo, sostén esta piedra y piensa en mí.

Discípulo Khenad».

Conclusiones que se extraen de la carta:

La habilidad Estudioso: El rango de «Discípulo» equivale al de «Novicio» de la Ordo Mágica y fue el más bajo usado entre los Señores Oscuros del sur, que se suponen extintos o al menos desaparecidos.

Si los jugadores no logran deducir la siguiente información por sí mismos, el director de juego puede permitir que sus PJ lo hagan si pasan una prueba de *Inteligente*:

La frase «hermana de la noche» sugiere que Agathara tiene el mismo rango que el autor de la carta; en otras palabras, que también era una señora oscura de bajo nivel.

Es probable que el autor de la carta sea Handelo, lo que puede confirmarse comparando la letra con

¿El regreso de los Señores Oscuros?

Como indica la carta, Handelo era un hechicero perteneciente a los Señores Oscuros, los infames enemigos de la Gran Guerra que incluso en la derrota lograron expulsar a los ambrios al norte. Cualquier prueba de que hay Señores Oscuros o discípulos suyos en Ambria tiene mucho valor para bastantes organizaciones. La

Delegación de la Reina, la Ordo Mágica y la Iglesia de Prios estarían profundamente agradecidos y si el dueño de la carta pide una recompensa, le entregarían 100 táleros (100 + 1D100 si supera una tirada de *Persuasivo*).

La revelación no tiene consecuencias inmediatas, pero en secreto se pone

en marcha una cacería con energías renovadas de Señores Oscuros. Si los PJ propagan las noticias, al poco comenzarán a surgir rumores exagerados sobre «el regreso de los Señores Oscuros», seguidos de un breve aumento de linchamientos y personas quemadas en la hoguera.

su firma en el registro de Cara de Plata, donde formalizó la compra de su concesión.

La piedra dentro de la carta:

La carta también contiene una pista sobre la piedra que la acompaña: «Sostén esta piedra y piensa en mí». La habilidad *Estudioso* y una tirada con éxito de *Inteligente* permiten descubrir que la piedra es un artefacto menor, una «piedra de reunión». El artefacto se crea pensando en una persona específica y, cuando esta toca la piedra, sabe de inmediato dónde estará el remitente en un momento concreto. Como la piedra se hizo para Agathara, los PJ no pueden averiguar dónde o cuándo quería reunirse Handelo. Es posible suponer que quería verla en Esperanza de Salindra, lo que un uso inteligente de rituales como *Oráculo* o *Adivinación* podría confirmar.

ESCENA 4:

CARA DE PLATA DISPARA A GIDJABOLGO

Los personajes son testigos de cómo Cara de Plata le dispara a Gidjabolgo en la pierna con su ballesta de repetición: ¡la moneda de oro se ha convertido en un trozo de metal oxidado! Gidjabolgo parece realmente molesto y dice que no ha hecho más que pagar con lo que creyó ser una moneda de oro que encontró en su concesión.

ESCENA 5, INTERLUDIO:

VISIONES SANGRIENTAS,

1ª PARTE (REQUIERE OJO MÍSTICO)

Arkali atraviesa una pared, entra en el templo (ver escena 6, a continuación) y despierta al Cazador Eterno, quien le arranca la cabeza al soñador y se bebe su sangre. El poder liberado por esta acción transmite una visión a las mentes sensibles en las cercanías.

Una tirada con éxito de *Atento con Ojo místico*: El PJ recibe una visión. «La sangre brota de las excavaciones de la colina, formando riachuelos que llegan hasta los pies del campamento. En el bosque una gran bestia herida levanta la cabeza y ruge furiosamente hacia el cielo».

INTERLUDIO: LAS QUEJAS DE LOS TALEREROS

Unos excavadores se quejan ruidosamente de que Arkali ha desaparecido debiéndoles dinero. Demasiada coincidencia, según los jornaleros, ya que el viejo parecía muy contento con un posible hallazgo y aseguraba que no tardaría en pagarles todo lo que les debía, pero de repente se esfumó y abandonó su concesión. El excavador más exaltado está convencido de que Arkali encontró oro y huyó sin pagarles, pero los demás no parecen tan seguros. Alguien murmura: «¿Dónde iba a ir el viejo cargado de oro, con lo encorvado y frágil que está?». Otro dice sin rodeos: «Creo que la colina se lo tragó. Probablemente no volvamos a verle ni a él ni a nuestro dinero».

La voz del fuego: Cuelloduro arroja un puñado de tintura ígnea blanca sobre la gran hoguera cuando piensa que no hay nadie mirando. Las llamas se levantan como una ventisca de nieve, señalando que alguien ha desaparecido.

Al igual que antes, el PJ con más nivel de *Atento* puede tirar para darse cuenta. Una segunda tirada de [*Atento* + 1] le permite darse cuenta de que Cuelloduro abandona el lugar en solitario.

ESCENA 6: LA DESAPARICIÓN DE ARKALI

El cazatesoros Arkali descubre los pasadizos que rodean el corazón del templo de la Serpiente al atravesar un muro de piedra bajo su concesión. Una avalancha de barro bloquea el camino de regreso y le obliga a avanzar a rastras durante unos minutos. Arkali se encuentra con el Cazador Eterno y al acercarse se convierte en la primera víctima del elfo en mucho tiempo. El cazador se ha despertado pero sigue estando débil. De ahora en adelante solo tiene una meta: saciar su sed de sangre y recuperar las fuerzas suficientes como para reunir a sus aliados antes de la batalla contra Gylta.

La concesión de Arkali

La concesión de Arkali consiste en una pequeña empalizada levantada alrededor de un pozo, un pequeño montón de ladrillos y una tienda de lona donde hay una pequeña estufa y un camastro desvencijado.

¿Qué sucede si los PJ detienen a Sikander?

Es probable que los PJ busquen y detengan a Sikander, en cuyo caso el Cazador Eterno no será liberado hasta que otro soñador entre en el templo. Para evitar que el Cazador recupere la libertad es necesario detener a Sikander y asegurarse de que nadie más siga cavando. Con Sikander detenido, el primero en entrar será Gidjabolgo, si nadie se lo impide. La siguiente candidata a encontrar un camino al templo de la Serpiente y al Cazador Eterno es Neferena.

Estudioso: Los ladrillos están hechos de adobe reforzado con caña o pelo de caballo, materiales de uso frecuente en el antiguo Symbaroum. Por aquel entonces los ladrillos se utilizaban incluso en construcciones de menor importancia, ya que antes de la extensión de Davokar la madera era menos común.

Las paredes del pozo se han hundido unos cinco metros hacia el interior de la colina. Es posible ver una bota, una espada y un pico sobresalir del barro.

Abrir el pozo de nuevo llevaría cinco días, tres con dos personas cavando al mismo tiempo. No hay espacio para más de dos trabajadores, pero si se forman parejas por turnos se podría llegar a la pared en un día y encontrar un agujero de entrada al templo de la Serpiente (ver «El templo de la Serpiente», página 12).

ESCENA 7: SIKANDER CONTRATA A TODOS LOS TRABAJADORES DISPONIBLES

Sikander reúne la ayuda de todos los excavadores que encuentra y no tarda en alcanzar el corazón del templo, donde aguarda un todavía debilitado Cazador Eterno. El Cazador mata a Sikander y sacia su sed con la sangre del cazatesoros y de los trabajadores que no logren escapar.

INTERLUDIO: SUEÑOS DE SANGRE (NO REQUIERE NINGUNA HABILIDAD)

Los trabajadores de Sikander rompen una pared de ladrillo dentro de la colina y llegan al corazón del templo de la Serpiente, donde el Cazador Eterno sacia su sed e inicia el ritual *Danza de la muerte*. Este incidente libera una visión percibida por todos los que superen una tirada de *Atento*.

«La sangre brota de las concesiones de la colina como fuentes de sangre. Una ola de sangre se abalanza sobre el campamento a los pies de la colina, derribando gente y edificios por igual. Por el bosque deambula un ejército de bestias liderado por una enorme abojalí que levanta la cabeza y ruge con furia desde la cima de la colina».

ESCENA 9: GIRIND ORDENA A LOS GUERREROS BÁRBAROS FORMAR UN ANILLO DE HIERRO ALREDEDOR DE LA ZONA TABÚ

Girind es golpeada por la visión de la ola de sangre y reacciona invocando a su clan.

Unos trescientos guerreros de poblado del clan Karohar liderados por unos cincuenta guerreros bárbaros y acompañados de tres brujas forman un escudo alrededor de los límites del área tabú. La bruja Girind, el cacique Basuma y sus guardaespaldas se colocan frente a la colina. Si puede, la ogresa Cuelloduro se une a los bárbaros y se sitúa junto a Girind. El clan no entra en la zona pero luchará para contener los efectos de lo que suceda.

ESCENA 10: COMIENZA LA DANZA DE LA MUERTE

El Cazador Eterno emerge de la colina acompañado por una docena de bailarines de la muerte (extrabajadores de Sikander). La danza se propaga rápidamente entre los demás jornaleros. La mitad de ellos se ven afectados y se reúnen alrededor del Cazador en la cima de la colina; el resto busca refugio en el campamento, pero no se atreve a huir a los bosques.

La voz del fuego: Cuelloduro arroja un puñado de tintura ígnea negra sobre la gran hoguera cuando piensa que no hay nadie mirando. Las llamas se tiñen de un siniestro color negro púrpura, señalando que el Cazador ha despertado.

El PJ con más nivel de *Atento* puede tirar para detectar la señal. Una segunda tirada de [*Atento* + 1] le permite darse cuenta de que Cuelloduro abandona el lugar en solitario. Si falla, los demás PJ pueden intentarlo también.

ESCENA 11: GYLTA LA PUERCA VENERABLE ATACA EL CAMPAMENTO

La Puerca Venerable aparece en el borde del bosque y lanza un rugido con el que invoca la aparición de más abojalís. Las bestias cargan sobre el campamento mientras el suelo tiembla a su paso. Gylta derriba una de las puertas y entra pisoteando a jornaleros y a cualquiera que se cruce en su camino, seguida de cerca por más de una decena de abojalís adultos. Junto al borde del bosque hay unos treinta jóvenes y lechones, asustados y confundidos.

Gylta solo está interesada en el Cazador Eterno y sus danzarines aullantes de la muerte, pero cualquiera que esté en el exterior al comienzo del combate debe superar una tirada de [*Defensa* - 5] para no ser arrollado por los abojalís y sufrir 10 puntos de daño (la armadura protege según lo normal).

ESCENA 12: LA MASACRE EN LA COLINA

Los ejércitos chocan en la cima de la colina. Cada abojalí se enfrenta a diez bailarines de la muerte, mientras que Gylta llega hasta el Cazador Eterno y comienza el duelo final. Los personajes jugadores que haya en la colina se enfrentarán a un abojalí o a diez danzarines de la muerte. El combate entre la venerable puerca y el Cazador Eterno termina cuando los PJ se enfrenten a 1D4+1 encuentros.

Ten en cuenta que si los PJ están a menos de cien metros del Cazador eterno corren el riesgo de verse afectados por la *Danza de la muerte* (nuevo ritual, página 55). Gylta y sus abojalís cuentan como enemigos directos del Cazador Eterno, mientras que para los PJ se aplica el siguiente criterio: si los jugadores piensan que el Cazador es su enemigo, lo es. Los enemigos del Cazador Eterno reciben una segunda oportunidad para resistirse o liberarse de la *Danza de la muerte*.

Facciones externas

Algunas de las facciones de Davokar, como las brujas o el Pacto de Hierro, están interesadas en la colina de barro y lo que allí sucede. Aquí se describen sus puntos de vista sobre el asunto.

EL PACTO DE HIERRO

El enfrentamiento entre los dos dioses del bosque puede ser peligroso para los humanos, pero para los elfos es solo eso, un conflicto entre dioses o espíritus del bosque que no afecta a sus intereses. Los elfos seguirán su costumbre y evitarán entrometerse en las luchas entre las poderosas criaturas del bosque.

No obstante, el Pacto de Hierro tiene un agente en el lugar (Semel, ver página 18) para vigilar la situación, en parte porque son conscientes de que hay ruinas simbáricas en la zona (como el templo de la Serpiente), en parte porque este tipo de conflictos atraen los poderes corruptores de Davokar. De hecho sería una calamidad que Gylta o el Cazador Eterno se convirtieran en una abominación renacida, pero el Pacto de Hierro no intervendrá de forma directa a menos que haya un indicio serio de que eso vaya a ocurrir. El objetivo de los elfos es combatir la Corrupción, no mantener la paz en sí misma. Además, no les importa si las

horrorosas muertes de unos codiciosos cazatesoros sirven de ejemplo y escarmiento para otros de su calaña.

La agente del Pacto de Hierro en Fuerte Espina, la excazatesora Lysindra Garradorada, no está tan convencida como sus aliados elfos, aunque quizás sea por razones sentimentales. Lysindra no quiere que muera gente en vano y envía a los PJ como refuerzos, solo para estar segura (siempre que el DJ decida que los personajes van a actuar bajo órdenes del Pacto de Hierro).

LAS BRUJAS DE KAROHAR

Para los bárbaros la zona es tabú desde hace mucho tiempo, razón por la que no entrarán. Como ya mencionamos, los bárbaros protegen la zona intentando que nadie entre y cazando a cualquiera que la abandone. La bruja Girind es la encargada de supervisar el área pero ha retorcido un poco las reglas del tabú al infiltrar una agente (ver Cuelloduro, página 17). La ogresa actúa como alguacil de Esperanza de Salindra y emplea un polvo alquímico conocido como tintura ígnea para comunicarle a Girind los sucesos más importantes.

Posibles desenlaces

ES PROBABLE QUE la presencia de los PJ impida que la última escena en la cadena de acontecimientos (la masacre en la colina) tenga lugar, o al menos no de la manera descrita anteriormente. Durante nuestras pruebas de juego vimos que las siguientes situaciones tienen más probabilidades de ocurrir, lo que el DJ puede tener en cuenta a la hora de preparar la partida.

1. Victoria del Cazador Eterno

El Cazador Eterno derrota a Gylta y sus abojalís con o sin ayuda de los personajes jugadores. El elfo invernal se corrompe y se convierte en un Señor del Terror, el líder de un creciente grupo de bailarines de la muerte que llevará la Cacería Salvaje de su amo por todo Davokar. Sus seguidores causan la muerte y la destrucción dondequiera que van, convirtiéndose en una seria amenaza para los bárbaros y los ambrios.

2. Victoria de la Puerca Venerable

Gylta la Puerca Venerable aplasta al Cazador Eterno bajo el barro y pone fin a su *Danza de la muerte*. Supervivientes, jornaleros y cazatesoros abandonan Esperanza de Salindra por igual. La colina de barro queda desierta, como un sombrío monumento funerario al Cazador Eterno. Pero los ambrios tienen poca

memoria y seguramente tardarán poco en volver: hay rumores de que la colina oculta un templo de la Serpiente... ¡Seguro que está lleno de tesoros!

3. Los personajes jugadores huyen de la matanza

Los PJ piensan que la situación es desesperada o que no vale la pena correr el riesgo y deciden quitarse de en medio. Pueden huir por el río en una balsa improvisada o arriesgarse a atravesar sigilosamente el territorio del clan Karohar.

En este caso las acciones de los PJ no determinan el desenlace del escenario y el director de juego puede elegir qué dios del bosque prevalece en la batalla final (o si ninguno lo hace).

4. Los PJ evacúan a los habitantes de Esperanza de Salindra antes de la batalla final

Los personajes jugadores abandonan la zona como se describe anteriormente, pero no sin antes intentar salvar tantas vidas como sea posible. Esto les obliga a abandonar el área a pie y llegar a algún tipo de acuerdo con el clan Karohar. Es posible que, cuando Girind y su pueblo se den cuenta de que los dos dioses del bosque están a punto de chocar, consideren la petición de los PJ. En dicho caso el DJ puede determinar qué dios del bosque prevalece en la batalla final (o si ninguno lo hace).

Posibles

consecuencias en el mundo de juego

Lo sucedido en Esperanza de Salindra es de tal importancia que las noticias llegarán a todos los rincones. Los PJ serán considerados héroes o villanos, según el desenlace de la historia, pero si el grupo sigue jugando con los mismos personajes, deberías concederles una modificación a las tiradas de *Persuasivo* durante la siguiente estación: +1 si actuaron noblemente y -1 si lo hicieron de forma egoísta. El recuerdo de lo ocurrido no dura más de una estación, ya que sucederán otras cosas que atraerán la atención de la gente.



La campana de Kastor



or fin habéis llegado a Kastor, la tristemente célebre joya del ducado de Seragon. Ahí están los muros de piedra gruesos y altos que protegen a sus habitantes de las flechas de los elfos y las garras de combate de los bárbaros; el templo del Sol y su cúpula brillante; la torre y su famosa campana. Pero también divisáis señales preocupantes: del anexo del templo del Sol sale un humo negro como el cabrón y veis una gran cantidad de guardias patrullando por la ciudad. Paráis a una mujer, que os mira con miedo y pregunta: «¿Acaso no habéis oído las noticias? ¡Han asesinado a nuestra alcaldesa!». Inmediatamente se marcha sin esperar respuesta a su pregunta ni atender a las vuestras.

Os acercáis a una patrulla de guardias de aspecto sucio. Bajo sus capas de servicio podéis ver algún detalle azul, como un brazalete, un cinturón o un parche. «Los asesinos atacaron en mitad de la noche y mataron a cuatro miembros del Consejo, la alcaldesa entre ellos. Pero estáis en manos seguras. El nuevo alcalde ha reforzado las defensas de la ciudad».

Os dirigís hacia el templo del Sol, donde se encuentra la persona que buscáis, una conocida en quien podéis confiar. Más al norte se eleva la torre de la campana, alta y poderosa, construida por los laboriosos habitantes de la antigüedad y en cuya última planta cuelga la orgullosa campana de la ciudad, tan silenciosa como fríos los cadáveres de los asesinados...

Introducción

LA LEGENDARIA CAMPANA DE KASTOR siempre ha avisado a los residentes de la ciudad de cualquier ataque y según el mito su ruido puede dispersar cualquier oscuridad que amenace a la ciudad. Pero los ciudadanos de Kastor no son ajenos al sufrimiento y las catástrofes: numerosos son los asaltos bárbaros que fueron repelidos en los primeros días del asentamiento y muchos los que aún recuerdan la gran matanza del año 15, cuando un moratumbas asoló sus calles en busca de un artefacto y los cazatesoros que se lo habían robado.

La campana lleva sin sonar mucho tiempo y la gente ha comenzado a dar por sentada la paz reinante, ajenos a las maquinaciones de los agentes de la oscuridad que habitan en Kastor. Pero la ciudad despierta de ese sueño cuando varios miembros del Consejo local son asesinados en una sola noche.

Los crímenes parecen estar vinculados con una quema de brujas celebrada tres años atrás, pero pronto se verá que se remonta mucho más allá, hasta la creación del pueblo. Y como tantas otras veces, la semilla de la creación está marcada por la muerte.

«**LA CAMPANA DE KASTOR**» es una aventura para el juego de rol **Symbaroum**. La primera sección presenta diferentes formas de hacer que los personajes jugadores se interesen e involucren en la historia. Luego se presenta la ciudad de Kastor y los antecedentes de la aventura, seguidos de las descripciones de los PNJ más importantes y terminando con la cadena de eventos que impulsa

la aventura y que irán sucediendo en caso de que los PJ no actúen para cambiar su curso.

Los eventos se dividen en Desarrollo (acciones que los personajes pueden llevar a cabo) y Complicaciones (incidentes que el DJ puede utilizar para hacer que la aventura sea más interesante). La cadena termina con una presentación del desenlace más probable de la historia.

Los viajes de Darda

Si lo prefieres, Darda puede haber vivido en otras ciudades además de Kastor y Fuerte Espina (como Yndaros) y haber conocido allí a los PJ.

Personajes jugadores

«**LA CAMPANA DE KASTOR**» se puede jugar con cualquier PJ que tenga una razón para visitar la ciudad, ya sea en grupo o en solitario.

Si los jugadores van a crear nuevos personajes para la aventura, el DJ debería darles 50 puntos adicionales de *Experiencia* a cada uno o reducir el número de enemigos (de lo contrario no tendrán demasiadas posibilidades de éxito). Sea como sea, los PJ deberían tener buenos motivos para preocuparse por los acontecimientos o, como mínimo, por la supervivencia de Kastor.

UN VIEJO AMIGO O AMANTE

La forma más fácil de empezar la aventura es hacer que Darda (una PNJ, ver página 40) sea la ex amante o una buena amiga de algún PJ. En ese caso Darda recluta a un mensajero profesional para enviarle un mensaje a uno o más PJ. El mensaje viene en un tubo de metal sellado que contiene la carta y una cápsula de vinagre. Si el tubo o la cerradura son forzados una aguja rompe la cápsula y la carta queda ilegible. En el cilindro se puede leer: «Las lunas en la torre del Sol. Darda».



La inscripción (que puede ser interpretada por un amigo cercano que haya crecido en Kastor junto a Darda) se refiere a las noches que pasaron en la cúpula de cobre del templo del Sol, mirando la luna a través de los ventanales de plomo. Para los amigos era como si ciento y una lunas estuvieran bailando sobre el reluciente suelo de mármol. «101» se convirtió más tarde en un código secreto para reunirse en la torre del Sol al caer la noche, cuando los sacerdotes de la iglesia se habían ido a dormir.

Si no encaja que ninguno de los PJ haya crecido con Darda, la relación podría ser de otra naturaleza (como amantes o buenos amigos) y la historia de las 101 lunas podría haber sido algo que Darda le contara al PJ en confianza, tal vez como un código para poder enviarse cartas o mensajes de modo seguro.

La carta aparece como ayuda de juego al final de este libro, en la página 62. Al leerla ten en cuenta que Darda piensa que los PJ conocen la historia de la bruja que fue quemada hace casi tres años, cuando en realidad no es así. La noticia no viajó mucho más allá de las fronteras de Seragon y nunca alcanzó los oídos de los personajes jugadores. Deja que el asunto les resulte un misterio hasta que lleguen a Kastor,

donde bastará una conversación con cualquier PNJ para descubrir de qué estaba hablando Darda.

LA ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

«La campana de Kastor» está diseñada como una combinación de aventura abierta y clásica. Fiel al espíritu de las aventuras abiertas, se presenta un entorno (Kastor), una colección de personajes con sus propios objetivos (principalmente los teratomantes y su líder, Kagliostro) y un incidente dramático que pone en marcha la historia justo la noche antes de que los PJ lleguen a Kastor: el asesinato de los miembros del Consejo y la aparición de un nuevo orden en la ciudad. A partir de ahí los jugadores podrán hacer lo que quieran.

Pero «La campana de Kastor» también tiene rasgos propios de una aventura clásica, como seguir una cierta cadena de acontecimientos. Fíjate que dicha secuencia describe lo que sucedería si los personajes **no** actúan para cambiar su curso. La aventura tiene muchos finales posibles y aunque el más probable es que haya una batalla final dentro de una mina abandonada, los personajes también pueden enfrentarse a Kagliostro en otro momento y lugar.

Una delegación de templarios de Templorrecio estuvo presente en la quema de los brujos de Kastor.

Leja que los jugadores decidan

Los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre qué razón o razones tienen sus personajes para viajar a Kastor. Evidentemente cada PJ puede tener razones propias muy personales (¿quizás una antigua historia de amor con Darda?), pero siempre es útil que el grupo se ponga de acuerdo en un objetivo común. El director de juego debe presentar las posibles razones para la presencia del grupo y los jugadores deben decidir qué alternativa les parece más adecuada.

Trasfondo

EL TRASFONDO DE LA AVENTURA puede dividirse en tres partes: en primer lugar, un pasado mítico en el que la campana de Kastor jugó un importante papel en la derrota de una poderosa lindorma; en segundo lugar, el reciente enfrentamiento entre dos sectas, El Amanecer de Terato y La Semilla de Symbar, del que salió ganadora la primera; y por último, el golpe que ha permitido al Amanecer de Terato asumir el control de Kastor justo antes del comienzo de la aventura.

La leyenda de la campana y el dragón se resume en la sección «Asuntos de sabios» (ver página 31). A continuación se describen la batalla entre las sectas y la maniobra que derribó al gobierno de Kastor.

EL AMANECER DE TERATO Y LA SEMILLA DE SYMBAR

Durante un par de años la ciudad de Kastor fue el escenario de una batalla entre dos sectas rivales: La Semilla de Symbar, formada por hechiceros buscadores de oscuridad, y El Amanecer de Terato, un culto de adoración al monstruo liderado por un grupo de magos monstruosos, los teratomantes.

Al principio las dos sectas trabajaron juntas, pero con el tiempo empezaron a luchar por el control y los beneficios del submundo de Kastor, así como a infiltrarse en los diferentes negocios y organizaciones de la ciudad. Pero hace tres años el despiadado líder de los teratomantes ejecutó una osada estratagema que llevó a la secta de los monstruos a la victoria definitiva.

Después de meses de planificación, los teratomantes falsificaron pruebas de que sus adversarios eran hechiceros buscadores de oscuridad, lo que (aun siendo cierto) hasta entonces siempre habían logrado mantener en secreto. El Amanecer de Terato aprovechó la oportunidad para librarse de otro enemigo, una entrometida hermana de Prios del templo del Sol de la ciudad llamada Garala. Así, falsificaron más pruebas para que un despiadado manto negro de nombre Baumelo las encontrara. Este no tardó en llevar a la hoguera a cinco adoradores de demonios: los cuatro líderes de La Semilla de Symbar y la inocente hermana

Garala. Los miembros restantes de La Semilla de Symbar huyeron de la ciudad, murieron asesinados en los callejones de Kastor o desaparecieron sin dejar rastro.

Todo eso ocurrió hace ya tres años, durante los cuales los teratomantes lograron infiltrarse entre la clase gobernante de Kastor. El amanecer de los monstruos es inminente, pero en el caso de Kastor está tomando la forma del Gran Despertar. El objetivo de los teratomantes es encontrar una mina perdida cerca de Kastor y liberar de sus grilletes al dragón Margumal (que en realidad es una lindorma), pero para lograrlo necesitan el Hacha del Jefe (ver página 38) y alguien que los guíe en su viaje. También deben controlar la torre de la campana, no para usar el artefacto, sino para evitar que se utilice contra el dragón. El hacha pueden robarla sin más, mientras que conseguir un guía requiere un concienzudo interrogatorio a cualquiera que pueda tener información sobre el paradero de la mina. Para controlar el campanario necesitan tener a la guardia de la ciudad bajo su poder, lo que no resulta especialmente complicado para un grupo de ingeniosos e implacables adoradores de monstruos. Pero ni siquiera El Amanecer de Terato puede dominar la ciudad por mucho tiempo, unos días a lo sumo. Los líderes de la secta son conscientes de ello y harán cualquier cosa, literalmente cualquier cosa, por eliminar los obstáculos que se interpongan en su camino. Que esto suponga la muerte de incontables ciudadanos y la posible ruina de la propia Kastor es un pequeño precio a pagar por el renacimiento de su monstruoso dios.

LA TOMA DEL PODER EN KASTOR

Hace aproximadamente un mes, uno de los miembros del Consejo de Kastor, Grendol, comenzó a tener sueños sobre la aparición de un dragón rugiente y la destrucción de la ciudad («¡La muerte vuela sobre alas oxidadas!», escribió en su diario). Pero en realidad fue el mago Kagliostro, el líder del Amanecer de Terato, quien le envió esos sueños para manipularle y que se pusiera de su lado. Kagliostro contactó más tarde con Grendol en persona y le amenazó abiertamente con la destrucción de la ciudad y (aún más importante) su propia muerte.

Los sueños habían turbado a Grendol hasta tal punto que decidió cooperar y permitir la entrada de unos asesinos en el ayuntamiento para que mataran a la alcaldesa Selima. Al mismo tiempo otros dos miembros del Consejo fueron asesinados por oponerse a la secta: el teúrgo de más alto rango de Kastor fue atacado en el mismo templo del Sol y la tesorera de la ciudad fue eliminada cuando volvía a casa tras salir de su taberna favorita. Por último, otro miembro del Consejo fue arrojado a una de las celdas bajo el ayuntamiento.

La fiebre de la caza

La aventura «La fiebre de la caza» puede terminar de muchas maneras. Por ejemplo, los supervivientes de Esperanza de Salindra pueden viajar hacia el sur y establecerse en los barrios pobres de Kastor. Los PJ podrían seguirles para protegerlos o porque ellos mismos también anhelan la relativa seguridad de Kastor. Al margen de los personajes, «La campana de Kastor» asume que los supervivientes de Esperanza de Salindra (la mayoría de origen bárbaro) llegaron a Kastor y se instalaron en las zonas más pobres.

Grendol se justificó ante sí mismo: «Esos adoradores de la luz no saben nada y es mejor dejarles morir antes que permitirles organizar una resistencia inútil cuando llegue el dragón, jeso significaría la muerte de todos nosotros!». Así solo unos pocos necios perderían la vida. Grendol también fue nombrado alcalde, lo que siempre resulta agradable (y potencialmente lucrativo) para el beneficiado. Kagliostro había dejado muy claro que buscaban las riquezas de la mina como un tributo a sus monstruosos amos y que Grendol recibiría una parte del botín. Pero en realidad el objetivo del teratomante es despertar a Margumal y dejarle que devore a los habitantes de Kastor.

Después de los asesinatos, los restantes miembros del Consejo fueron convocados a una reunión de emergencia donde eligieron a Grendol como nuevo alcalde y le concedieron «poderes especiales» para hacer frente a la crisis actual.

Pero los asesinos cometieron dos errores: el primero fue matar a la persona equivocada, permitiendo que el auténtico objetivo escapara; el segundo fue dejar una testigo, y no una cualquiera.

Ardetta, tesorera de Kastor y cazatesoros con afición por el vino, había perdido su distintivo sombrero chambergo en una partida de dados, lo que llevó a los asesinos a atacar a la mujer equivocada. Oculta

entre las sombras, la consejera vio cómo su «doble» era apuñalada hasta la muerte. Uno de los asesinos vio a la testigo e intentó silenciarla con un cuchillo envenenado, pero Ardetta logró escapar con vida.

La siguiente víctima fue Karsta, primer teúrgo de Kastor, asesinado mientras se encontraba en un anexo al templo del Sol con su protegida Darda. A pesar de su avanzada edad, el sumo sacerdote también era veterano de la Gran Guerra y se le consideraba un objetivo peligroso, pero nadie pensó que la chica fuera a dar problemas. Craso error. Tras matar al primer teúrgo, los atacantes se llevaron una desagradable sorpresa cuando la joven protegida acabó rápidamente con tres de ellos. Los asesinos supervivientes se retiraron lanzando bombas incendiarias en el anexo. Herida, Darda huyó por las catacumbas de la iglesia a donde se sentía más segura: el templo de los Muchos.

La aventura arranca la mañana después de los asesinatos y tras la reunión en que se declaró alcalde a Grendol. La versión oficial de los hechos es que tres miembros del Consejo han sido asesinados. También hay otro desaparecido (según Grendol) y se cree que Darda está muerta. Tres de los asesinos murieron en el ataque y sus cuerpos calcinados siguen en el anexo que se incendió.

Así está la situación cuando los PJ llegan a la ciudad.

Darda y el Templo de los Muchos

Darda mostró un temprano interés en la teología, particularmente por el Templo de los Muchos, un movimiento herético con cierta tradición en Kastor. Aunque la religión de los Muchos ya estaba prohibida por aquel entonces, es imposible que un PJ que conozca a Darda no la haya escuchado discutir sobre Prios y el panteón al que una vez perteneció, por mucho que los apóstoles de Prios hayan repudiado a los antiguos hermanos del Legislador.

Para más información sobre el Templo de los Muchos, consulta «La Herejía de Kastor» y «El Templo de los Muchos» (páginas 33 y 34).

Asuntos de sabios

LA AVENTURA SE BASA en gran parte en la historia de Kastor, un hecho del que los personajes jugadores con la habilidad *Estudioso* pueden sacar conclusiones. Las partes más importantes del trasfondo incluyen una quema de brujas celebrada tres años antes, el enfrentamiento entre las sectas del Amanecer de Terato y La Semilla de Symbar, la legendaria campana de Kastor y el «dragón» que según las historias atormentó la ciudad.

LA LEYENDA

La leyenda de la campana y el dragón es de gran importancia para el trasfondo de la aventura. La historia es muy popular en Kastor y en toda la región. A continuación la presentamos con dos niveles de detalle (general y específico), junto con los PNJ que están al tanto de esa información y los requisitos que los PJ deben cumplir para poseer dicho conocimiento.

Ten en cuenta que el nivel específico revela que la bestia no es un dragón, sino una lindorma.

LA CAMPANA Y EL DRAGÓN (GENERAL):

QUIÉN: Los personajes que posean la habilidad *Estudioso*.

La leyenda de la campana y el dragón es una historia de advertencia de la que los bárbaros del sur de Davokar manejan varias versiones.

Los personajes principales de la versión más extendida son un dragón, una bruja y un jefe bárbaro. El cacique abrió una mina para robarle el hierro a la tierra, lo que atrajo a un dragón a la zona. La bruja del clan recordó que había una campana en las profundidades de Davokar que supuestamente tenía el poder de repeler a los monstruos (y que, según afirman los enanos, fue forjada por sus antepasados en Symbaroum). El jefe recuperó la campana y con su ayuda logro atrapar al dragón dentro de la mina y acabar con su vida. El jefe cayó en batalla, pero la bruja sobrevivió y colgó la campana de una torre para que los protegiera de otros monstruos. También colocó el hacha del cacique, aun manchada con la sangre de la bestia, en la casa comunal como aviso de lo que les espera a quienes ansían poseer las riquezas de la tierra.

LA CAMPANA Y LA LINDORMA (ESPECÍFICO PARA LA AVENTURA):

QUIÉN: El teratomante Kagliostro, la mística autárquica Darda y cualquier PJ con la habilidad *Estudioso* que supere una tirada de *Inteligente*.

Hace unos cien o ciento veinte años el clan bárbaro Jezora tenía un asentamiento, donde se encuentra la actual Kastor, y una mina de la que extraían

hierro, con el que forjaban armas para mantener a los clanes rivales a raya. La bruja del jefe sugirió que parte del hierro podía usarse para el comercio y lograr de esa manera que los enemigos del clan disminuyeran con el paso del tiempo. Pero el cacique tenía miedo de sus vecinos y no escuchó el consejo, sino que cavó aún más hondo en la mina, con mayor celo que antes. La explotación atrajo la atención de una terrible lindorma (de nombre Margumal, según algunas fuentes) que se apoderó de la mina. Las armas de hierro no podían atravesar las escamas de la serpiente y las maldiciones de las brujas eran igual de ineficaces. El jefe del clan no tuvo más remedio que rendirse a la superioridad del monstruo, pero cuando le pidió ayuda a sus consejeros, la respuesta vino inesperadamente de una hechicera encadenada a la espera de su ejecución, la cual afirmó tener la solución: en lo profundo de Davokar había un viejo artefacto, una campana de alarma de los días del antiguo Symbaroum que según la hechicera podía usarse como arma contra la serpiente. Así fue como un grupo de guerreros fueron enviados a buscar y hacerse con el artefacto.

La expedición regresó diezmada pero tuvo éxito y el clan instaló la campana en una torre construida con ese propósito. Cuando Margumal llegó a exigir su tributo, la hechicera dobló la campana y le arrebató a la serpiente gran parte de su poder, lo que permitió a los guerreros del clan atacar y empujarla de vuelta a la mina.

Pero el jefe, su bruja y la hechicera no se quedaron satisfechos y persiguieron al monstruo herido hasta su guarida. Allí el cacique golpeó a la lindorma con su hacha, pero la serpiente desvió fácilmente el golpe y chilló (si se quiere creer la leyenda): «¡No podéis matarme!». A lo que la hechicera respondió: «Es verdad, ¿pero quién quiere matarte?!». Su magia impactó contra el monstruo como una pared de piedra y la empujó con gran estruendo al otro lado del velo de la realidad, desterrándola al Ultramundo.

El cacique se levantó, apoyándose en su hacha. La hechicera tomó su mano y agarró el arma que todavíaapestaba con la sangre de la serpiente. «Esta es la llave», dijo mirando el hacha. Entonces acabó con el jefe lanzando un golpe preciso. Según la versión más extendida de la historia, el jefe la miró desconcertado antes de morir, pero la hechicera se encogió de hombros: «La grieta debe ser sellada, ¿no es así?».

La bruja y la hechicera lucharon entre sí. Tras una larga batalla la bruja salió victoriosa de la mina y ocultó el lugar con su magia para que nadie pudiera encontrarlo. Luego le entregó el hacha al heredero del jefe con la esperanza de que sirviera para proteger a las generaciones futuras y evitar que cometieran los mismos errores.

LA SEMILLA DE SYMBAR

QUIÉN: Cualquiera con las habilidades *Estudioso* o *Hechicería* que supere una prueba de *Inteligente*.

Un éxito significa que la persona conoce la secta y puede identificar sus símbolos y su significado. La Semilla de Symbar es uno de los muchos cultos de búsqueda oscura liderados por hechiceros que basan su vocación y tradición en los días de gloria de Symbaroum. Desde su punto de vista, los elfos y sus aliados del Pacto de Hierro arruinaron algo grande y hermoso: la liberación de la humanidad y el establecimiento de su supremacía, o lo que es lo mismo, la divinización del ser humano. Los miembros de esta secta se consideran los hijos de Symbaroum y han consagrado su existencia a terminar lo que sus antepasados no pudieron.

EL AMANECER DE TERATO

QUIÉN: Cualquiera con la habilidad *Estudioso* o *Versado* en *criaturas* que pase una prueba de *Inteligente* posee un conocimiento superficial sobre esta secta. Aquellos con *Estudioso* o *Versado* en *criaturas* que pasen una prueba [*Inteligente* - 5] pueden recordar más detalles.

Conocimiento superficial: El Amanecer de Terato es un culto monstruoso que está convencido de que la humanidad es simplemente una raza al servicio de los monstruos y que las catástrofes de épocas recientes (la muerte de Alberetor, la Corrupción, la propagación de los muertos vivientes) son consecuencia de la arrogancia que ha llevado a los humanos a pensar lo contrario. Las enseñanzas de la secta se asemejan a las del clan Gaoia (que adoran al Abuelo Lint) y no son muy diferentes de las de los jakaars de Fuerte Espina y algunos integrantes de los Amigos del Bosque, un movimiento de infame reputación. Aunque el Pacto de Hierro comparte una crítica similar a la civilización, los elfos y sus aliados no participan en la adoración directa de monstruos.

Conocimiento detallado: Los líderes del Amanecer de Terato se llaman a sí mismos «teratomantes», magos monstruosos. Hablan con los monstruos e interpretan su voluntad. Aunque parezca que están controlándolos, tal afirmación sería rechazada por cualquier teratomante: los monstruos simplemente protegen a quienes los sirven, al igual que los fieles se sacrificarían por sus bestiales dioses.

La secta se remonta a los primeros días de Symbaroum, cuando la adoración de poderosas serpientes, arañas y otros seres y criaturas divinas era una práctica extendida. Según los teratomantes, Symbaroum cayó debido a la creciente tendencia de la humanidad a adorarse a sí misma. El peor de



sus pecados fue la matanza de dragones; el asesinato de esas criaturas sagradas predijo la terrible devastación que estaba por venir.

La reciente reencarnación de la secta y su llegada a Kastor se produjo cuando unos cazadores místicos encontraron unas escrituras en las profundidades de Davokar y se inspiraron en ellas para resucitar el culto. Durante mucho tiempo los miembros del Amanecer de Terato fueron reclutados en secreto entre los místicos de la ciudad. Su núcleo duro consistía en unos pocos místicos autárquicos al que pronto se unió un pequeño grupo de magos de la Ordo Mágica.

Más tarde también lograron convertir a unos pocos sacerdotes del Sol, principalmente a raíz de lo sucedido durante la llamada Herejía de Kastor...

LA HEREJÍA DE KASTOR

QUIÉN: Cualquiera con las habilidades *Estudioso* o *Teúrgia*.

Ejército aparte, los primeros habitantes de la ciudad de Kastor fueron unos refugiados de Alberetor que todavía adoraban a los dioses del Templo de los Muchos.

Solo después de la purga del año 13, conocida por los eruditos como la Herejía de Kastor, se unieron a los

Los hechiceros de La Semilla de Symbar pueden haber perdido la batalla de Kastor, ipero están decididos a ganar la guerra!

seguidores de Prios (o al menos simularon hacerlo). Hoy día sigue habiendo un culto clandestino al Templo de los Muchos, que si bien reconoce a Prios como uno de sus dioses, jamás lo representaría como al Único.

LA QUEMA DE BRUJAS

QUIÉN: Cualquiera que haya vivido en Kastor al menos tres años. Cualquiera con la habilidad *Estudioso* o *Hechicería*.

Hace tres años, cinco hechiceros fueron quemados en la hoguera en un pueblo justo al norte de Kastor. Cuatro de ellos eran simples plebeyos de poca importancia, pero la quinta ajusticiada fue una hermana de Prios que había sido seducida y corrompida por la oscuridad, lo que fue un escándalo. La mujer, Garala, mantuvo su inocencia hasta el final.

Aquellos que pasen una tirada de *Inteligente* recuerdan más detalles de la historia, como el lugar donde se enterraron los restos calcinados de los brujos (en las catacumbas bajo el templo del Sol, donde Darda a veces se esconde).

EL TEMPLO DE LOS MUCHOS

QUIÉN: Todos los PJ ambrios conocen a algunos de los dioses antiguos, del mismo modo que los bárbaros tienen conocimientos prácticos sobre los poderes de Davokar. El DJ puede asumir que los PJ están más o menos familiarizados con el contenido de la sección «Espiritualidad» del capítulo «¡Bienvenido a Symbaroum!» (página 18 del manual básico). Si crees que los jugadores necesitan refrescar la memoria, anímales a repasar la sección antes de la aventura o pídeles que la lean cuando surjan preguntas durante el transcurso de la partida.

Cualquiera con la habilidad *Estudioso* está familiarizado con los dioses más comunes del Templo de los Muchos, pero un éxito en una tirada de *Inteligente* permite reconocer sus símbolos y recordar cuál de los dioses tiene un equivalente entre las deidades bárbaras (ver tabla 2, a continuación).

Hoy día los devotos del Templo de los Muchos son una minoría entre los ciudadanos de Kastor. Tampoco abundan entre la élite de la ciudad, aunque hay alguno entre sus filas.

El Templo de los Muchos es uno de los varios grupos religiosos que adoran al conjunto de los dioses de Alberetor. A pesar de ser una organización de plebeyos, el Templo fue una de las Iglesias más populares del sur. Sus principales competidores eran los cultos místicos más especializados, que reconocían a todos los dioses pero centrándose en uno o varios de ellos. Las Vestales de Prios, por ejemplo, siempre fueron populares entre los nobles de Alberetor, así como el culto oracular afiliado con El Salvaje, en la ciudad de Berendoria.

Los nombres y la cantidad de dioses adorados dentro del Templo de los Muchos varían de un lugar a otro (incluso se han dado casos de héroes locales admitidos en el panteón), pero la mayoría de las deidades son honradas dondequiera que haya un templo. La gente adora a los Muchos, individual y colectivamente, como dioses de ciertos dominios. Por lo general se reza al dios de cada dominio específico, pero la mayoría de los días sagrados y festivales religiosos (como los equinoccios de primavera y otoño y los solsticios de invierno y de verano) les pertenecen a todos en conjunto.

En la actualidad, los fieles de los Muchos ejercen su fe de dos formas: acudiendo a misas secretas en templos escondidos, donde los Muchos son adorados como un colectivo; o visitando un templo del Sol para adorar a Prios (que sigue siendo uno de los Muchos) pero bajo su forma anterior y más reducida, igual que la representada por el padre Sarvola en Fuerte Espina.

La persecución de todos los que renuncian a la palabra de Prios según la interpretación del Primer Padre y la Curia ha producido una gran amargura y desesperación. El Amanecer de Terato se aprovechó del descontento de la gente y logró convertir a varios sacerdotes del Sol que participaban en «la farsa de Prios» mientras adoraban en secreto a los Muchos, pero cuyo odio por la manera en que la Curia trataba las viejas creencias iba en aumento. Para estos sacerdotes, el Amanecer de Terato es una consecuencia paradójica a las acciones de Iglesia de Prios: si no reconocen a los Dioses Jóvenes que forman el panteón de los Muchos, sufrirán la ira de los Dioses Antiguos, los monstruosos que gobernaron a la humanidad antes de que esta encontrara la salvación en el Templo.

Tabla 2: Dioses principales de la capilla de Kastor

DIOS JOVEN	SÍMBOLO	DOMINIO	EQUIVALENTE BÁRBARO
Prios (El Sol)	Sol/rayos	Sol/vida/el fuego del hogar	Lyssa la Gata Solar
La Madretierra	Copa/pozo	Cosecha/nacimiento seguro	Uron la Serpiente Madre
El Explorador	Triángulo de ramitas	Suerte/caza/viaje seguro	Arex el Lobo Cazador
El Verdugo	Doble hacha (runa estilizada)	Castigo/justicia/muerte natural	Oroke la Reina Araña
El Salvaje	Trenza	Pasión/inspiración/visiones	La Hija Sangrienta (en parte)
El Constructor de Cúpulas	Arco/puerta abierta	Creación/construcción/forja	Lamarruk el Viejo Enano

El escenario

KASTOR ESTÁ SITUADA junto a la costa sur del río Eanor, a un día de marcha de Davokar. La ciudad se alza sobre una antigua fortaleza bárbara. No queda mucho de la estructura de madera, ya que el ejército de Korinthia lo transformó en un campamento militar de diseño ambrio. Todo lo que queda del fuerte original es una torre de piedra y su campana grabada con antiguas runas.

La ciudad de Kastor

KASTOR ES LA CIUDAD más grande de Seragon y un lugar lleno de esperanza y fe en el futuro, a pesar de la molestia que el resto del ducado supone para sus gobernantes. El vanidoso y joven duque Gadramei es uno de los muchos sobrinos del difunto rey, además de un borracho ocioso (lo que su prima la reina Korinthia sabe perfectamente). Los vicios del duque resultan algo incompatibles con el buen gobierno de la región, pero tras convertir la defensa de la frontera con Davokar en una prioridad ha logrado que muchos pasen por alto su reprochable estilo de vida.

Kastor es el corazón de la economía de Seragon, pero el duque vive en un palacio más al sur, constantemente dedicado al placer y la diversión. Gadramei visita la ciudad una vez al año, atraído por el festival anual de primavera y su carnaval (responsable casi en exclusiva de la reputación de decadencia y promiscuidad que rodea a Kastor), pero al margen de esa visita, el Consejo local puede gobernar la ciudad con relativa libertad.

Hay más de mil doscientas personas viviendo en Kastor, pero en los últimos años los conflictos entre los clanes bárbaros del sur de Davokar han provocado la llegada de refugiados, que han formado un asentamiento más o menos aislado dentro del ya extenso barrio pobre.

A medida que Fuerte Espina se vuelve cada vez más burocrática y difícil de tratar, más y más cazatesoros eligen Kastor como base para sus expediciones. Otra ventaja es que hay menos patrullas de Exploradores de la Reina en este rincón de Ambria, lo que hace que sea más fácil aventurarse en Davokar sin una licencia. Es probable que la situación no se alargue por mucho tiempo, así que hay que aprovechar la oportunidad mientras

dure. La presencia de cazatesoros ha traído riqueza a la ciudad, pero también ciertas molestias. Sin embargo, son los responsables de la prosperidad de la zona noreste de la ciudad y del auge económico de otras partes de Kastor.

A continuación incluimos una breve descripción de los lugares más relevantes para la aventura. También añadimos una lista con otros establecimientos de Kastor, que si bien no son esenciales para la aventura podrían ayudar al DJ a darle vida a la ciudad o a responder las preguntas de los PJ que no estén relacionadas con las localizaciones principales.

EL CAPÍTULO DE LA ORDO MÁGICA

El capítulo de la Ordo Mágica de Kastor fue fundado por los maestros supervivientes de la ciudad de Berendoria en Alberetor. Los magos han envejecido y su líder, el maestro de capítulo Isokles, está cerca de la muerte, lo que ha desatado un conflicto sucesorio entre los maestros Myndol y Kyhara. El principal antagonista de la aventura es el teratomante Kagliostro, un adepto del capítulo que ha sido elegido para representar a la Ordo Mágica ante el Consejo debido a su interés en la política (y porque es un cargo en el que ningún maestro tiene interés).

La torre del capítulo está ocupada por los siguientes individuos:

- **Arastor, simbolista** del clan bárbaro Vajvod, invitado por Isokles para promover el intercambio de conocimientos entre la Ordo Mágica y el Templo Cerúleo de Vajvod.
- **Kagliostro, adepto de la Orden** y líder de los teratomantes.
- **Kyhara, maestro de la Orden** e ilusionista.
- **Myndol, maestro de la Orden** y mentalista.

La historia de Kastor

- 500 (aproximadamente)** El clan Jezora se asienta en la zona, que según la leyenda estaba desierta.
- 100 (aproximadamente)** La campana y el dragón (consultar la sección «Asuntos de sabios»).
- 3** La Ordo Mágica envía una delegación al clan Jezora. Son los primeros en describir el asentamiento y la forma de vida de estos bárbaros. Aunque se les niega la entrada, los magos mencionan la torre de la campana en detalle.
- 5** Ambria funda varios ducados nuevos a pesar de la rebelión de los jeziteos en partes del reino. Uno de estos es Seragon, donde las batallas entre ambrios y jeziteos son constantes.
- 10** El cacique Haloban es derrotado y todos los supervivientes del clan Jezora son perseguidos y ejecutados. El Ejército de la Reina ocupa un fuerte de madera situado en un lugar de importancia estratégica (la actual Kastor) y no tardan en reutilizar la madera para crear un asentamiento permanente.
- 11** La fortificación de madera es reemplazada por una fortaleza de piedra, lo que incita a muchos colonos a instalarse no lejos de sus robustas paredes. La ciudad que emerge rápidamente a su alrededor es bautizada como Kastor.
- 12** Los bárbaros del clan Karohar atraviesan las defensas de Kastor y atacan la ciudad. La ciudad se salva gracias a la perseverancia de sus defensores y al legendario poder de la campana. La victoria se celebra anualmente con el famoso carnaval de Kastor.
- 13** Se produce la Herejía de Kastor: los herejes que adoran a los Muchos se niegan a convertirse y aceptar únicamente las enseñanzas de Prios. La ofensa se castiga ahorcándolos el día de la inauguración del carnaval.
- 15** Unos aventureros roban los tesoros de un moratumbas vengativo y excepcionalmente poderoso conocido como el Rey Espectral, que ataca durante el festival de la cosecha de verano provocando cientos de muertes.
- 16** Kastor recibe el título de ciudad y obtiene los privilegios correspondientes.
- 20** Cinco hechiceros, incluida la hermana Garala del templo del Sol, son quemados a las afueras de la ciudad.

- **Orondo, brujo**, invitado por Isokles para facilitar el intercambio de conocimientos.
- **Isokles, maestro del Capítulo, piromante** y héroe de guerra, a punto de morir por su avanzada edad.
- **Los maestros Grego, Haas y Ukoul** (un ogro).
- **Cinco adeptos.**
- **Siete novicios.**

EL BARRIO POBRE

El barrio pobre es una zona desolada de la ciudad que acoge a la numerosa población de Kastor que vive en la miseria. Sus habitantes son una mezcla de bárbaros exiliados, refugiados de conflictos civiles en Davokar y residentes locales que no han tenido suerte en la vida. La guardia de la ciudad se resiste a entrar en el barrio y la mayoría de sus vecinos sobreviven gracias a la caridad del comedor de Prios, aunque algunos tienen pequeños trabajos en otras partes de la ciudad. Durante el día la guardia de la ciudad tolera la presencia de indigentes en todo Kastor, pero por la noche se aseguran de que estén de vuelta en el barrio pobre.

Los encargados de mantener el orden en el lugar son los Rompepiernas, unos matones recién llegados que trabajan para Cara de Plata, una mujer de mediana edad y ascendencia bárbara que dirige la sala de juego 5:2. Cara de Plata y los Rompepiernas son supervivientes de una excavación fallida en búsqueda de tesoros en lo profundo de Davokar, en un lugar llamado Esperanza de Salindra. Aunque no hablarán de ello, la expresión de sus rostros sugiere claramente que fueron pocos los que sobrevivieron al horror despertado por la excavación.

EL COMEDOR SOCIAL DEL TEMPLO DEL SOL

Los sacerdotes del Sol tienen un comedor social para alimentar a los más desfavorecidos de Kastor y evitar la muerte por inanición de los residentes del barrio pobre. Los iniciados de la iglesia se turnan para trabajar en el comedor, pero uno de los más entusiastas es el joven Eglío, a quien ayudar a los necesitados le ayuda a sentirse más cercano a Prios. Eglío siempre se ofrece voluntario para sustituir a sus compañeros y los demás iniciados le consideran su jefe. A este no le importa asumir ese cargo oficioso, aunque a veces se siente agobiado por la responsabilidad que conlleva. De hecho, su sueño es dirigirse al oeste y unirse al padre Sarvola y a la casa misionera que tiene en Fuerte Espina. Si no se le necesitara tanto en Kastor, recogería sus pertenencias de inmediato e intentaría convertirse en uno de los iniciados de Sarvola.

LA CAMPANA DEL JEFE, POSADA

En La Campana del Jefe el carnaval de Kastor no tiene fin; todo lo que da fama a la ciudad (la bebida, las peleas, el libertinaje) se puede encontrar aquí, día tras día, desde antes de la puesta del sol hasta después del amanecer. También hay habitaciones de alquiler, pero no es el lugar más aconsejable si se quiere descansar bien por la noche. La Campana del Jefe es para aquellos que no tienen intención de dormir, ya sea porque regresaron de su última expedición cargados de tesoros o con los bolsillos vacíos.

La posada está dirigida por una familia mestiza de herencia ambria y bárbara. La mujer, Agshela (llamada la Sargenta debido a su estilo directo), administra el comedor y su esposo Seralo, la cocina. Sus tres hijos ayudan en todo lo que pueden.

EL DRAGÓN OXIDADO, POSADA

El Dragón Oxidado es una de las posadas más antiguas de Kastor. A pesar de que su condición se ha deteriorado con el paso de los años, todavía está considerado como el establecimiento más lujoso de la ciudad y su taberna sigue siendo frecuentada por muchos de sus ciudadanos más destacados. El posadero, Ramigal, es descendiente directo del fundador.

El nombre de la posada proviene de la leyenda de la campana y el dragón, con la que están familiarizados tanto el personal como muchos de sus clientes. Aunque nadie conoce la historia en detalle, a los PJ curiosos se les aconseja acudir al templo del Sol o a la torre de la Ordo Mágica, ya que los sabios seguramente sepan más del tema.

Debajo del Dragón Oxidado hay una puerta oculta con un túnel que conduce a la capilla local de los Muchos. Su existencia se mantiene en secreto, ya que la religión de los Muchos se ha considerado una herejía durante años. Entre los huéspedes hay pocos fieles del Templo de los Muchos, pero Ramigal y su familia sí lo son, a pesar de que aparentan ser devotos adoradores de Prios (un pecado venial, ya que el Templo de los Muchos reconoce a Prios como una de sus deidades). La bodega de la posada es uno de los pocos caminos que conducen a la capilla, pero la mayoría de los devotos utilizan las catacumbas y las alcantarillas para no llamar la atención.

LA CRIPTA DE LOS HECHICEROS

Aquí descansan los cinco «brujos» que fueron quemados hace algunos años. Uno de ellos era la hermana Garala, que sospechaba de Kagliostro y por tanto tuvo que ser eliminada. Garala tenía una relación cercana con Darda y durante un tiempo esta vino aquí a descansar, junto a la difunta hermana de Prios.

Sobre la tumba cubierta de polvo de Garala hay un triángulo hecho de huesos de rata. Los personajes jugadores con *Estudioso* que superen una tirada de *Inteligente* pueden reconocerlo como un símbolo del Explorador, una figura ahora herética de la Iglesia de Prios. Para obtener más información, consulta «El Templo de los Muchos», página 34.

Uno de los hechiceros ejecutados junto a la hermana Garala ha vuelto a la vida como necromago (página 230 del manual básico). Darda está protegida por el espíritu de la hermana Garala, pero los PJ que lleguen al lugar en busca de Darda no reciben la misma protección.

LA CAPILLA OCULTA

La capilla del Templo de los Muchos se encuentra debajo de la ciudad, al oeste del Dragón Oxidado. Solo se puede acceder a ella desde la posada o a través de las alcantarillas y catacumbas. Es una pequeña congregación compuesta por una treintena de adultos (no se permiten menores, ya que serían un riesgo para la capilla). Para más información sobre los Muchos y su intrincada relación con Prios, consulta las secciones «La Herejía de Kastor» y «El Templo de los Muchos» (páginas 33 y 34).

En la aventura «La campana de Kastor» Darda usa la capilla como un escondite, muy probablemente en compañía de otros devotos en busca de refugio y guía espiritual en estos tiempos turbulentos. Los miembros de la congregación se complacen en dar la bienvenida a los PJ a su capilla, pero todos excepto Darda se cubren la cara por temor a la persecución.

¿Por qué no intervienen los magos?

Los magos de Kastor son eruditos de la vieja escuela que están principalmente interesados en sus propias investigaciones y en su estatus entre sus compañeros magos. Para ellos los temas menores como la futura existencia de la ciudad son algo secundario, pero si se les pide ayuda están dispuestos a contribuir con rituales realizados cómodamente tras las paredes del capítulo. Hace falta un ataque directo a su torre o una invasión total de la ciudad para que abandonen su ensimismada forma de vida.

Sin embargo, hay (o hubo) una excepción: Isokles, el anciano maestro del capítulo, quien en su juventud fue un destacado piromante y líder comandante. Isokles trabajó duro en años posteriores por lograr la paz y el entendimiento entre las tradiciones místicas e invitó a teúrgos, brujas y simbolistas por igual al capítulo, para aprender unos de otros. Pero ahora está cerca de la muerte y pasa cada vez más tiempo llorando y balbuceando sobre viejas batallas y errores que causaron la muerte de amigos y aliados durante la Gran Guerra.

Supervivientes de Esperanza de Salindra

Algunos de los refugiados que viven en el barrio pobre son supervivientes de la aventura «La fiebre de la caza». Si el grupo de jugadores aún no ha jugado esa aventura pero planea hacerlo más adelante, o si la aventura terminó de tal manera que la presencia de los supervivientes en Kastor es poco probable, recomendamos cambiar los nombres de Cara de Plata y los Rompepiernas.

Si los personajes jugadores han jugado «La fiebre de la caza» es probable que tengan algún tipo de relación con Cara de Plata o los Rompepiernas, lo que afectará a lo que suceda en esta aventura.

El sumo sacerdote local es el hermano Tamilo, un manitas de mediana edad y mucha labia con un profundo amor por los Muchos. Si los personajes demuestran ser de confianza, será el primero en descubrir su rostro, tras lo cual el resto de la congregación sigue su ejemplo.

EL AYUNTAMIENTO

Tras los asesinatos el ayuntamiento se ha convertido en la residencia de los miembros supervivientes del Consejo, ya que se considera un lugar más seguro. El alcalde, Grendol, trabaja en el gran salón del segundo piso, firmando constantemente órdenes de arresto.

El hacha mencionada en la leyenda de la campana y el dragón cuelga de la pared a espaldas del alcalde. Es un hacha bastarda de mango largo con las cualidades *Larga*, *Lenta*, *Arma bastarda* y *Gigantesca* (cualidades nuevas)*. Kagliostro ha encerrado en el sótano a todos los «traidores» que podrían conocer la ubicación de la mina perdida. Uno de ellos es Mullando, el consejero «desaparecido».

Hay más información sobre la situación en «El ayuntamiento» (página 47) y la complicación «¡Capturados!» (página 49).

* La cualidad *Arma bastarda* permite usar el hacha de dos maneras diferentes. Si se hace a una mano pierde las cualidades *Larga* y *Gigantesca*, pero sigue siendo

Lenta. La cualidad *Lenta* hace que la persona que la empuñe no pueda atacar y moverse en el mismo turno (tanto la acción de movimiento como la de combate se gastan en atacar). La cualidad *Gigantesca* hace que el dado de daño del arma se tire dos veces y que el valor más alto determine la cantidad de daño infligido. Si se usa el arma contra un PJ, el dado de armadura se tira dos veces y el valor más bajo determina el nivel de protección.

LA TORRE DE LA CAMPANA

Los campaneros de Kastor son los enanos de la familia Burukh, quienes manejan la campana con diligencia pero solo la tocan cuando se les ordena hacerlo. Los enanos no impiden que otros lo hagan, aunque lo desaconsejan repitiendo una y otra vez que hacerlo supone «pagar un alto precio».

El campanario es fundamental para esta aventura. El Amanecer de Terato lo somete a una estricta vigilancia tan pronto como logra hacerse con el poder, ya que supone una amenaza para su plan. Kagliostro ordena a los mercenarios de la Compañía Azul hacer de la torre su cuartel general para evitar que nadie use la campana contra la lindorma Margumal una vez sea liberada.

LA CASA DE LA EJECUTORA

Esta es la cabaña de la verdugo de Kastor, Segvilla. Es una solitaria trocalenga de mediana edad que cuando no está trabajando se dedica a tallar intrincadas estatuillas de madera que luego vende a coleccionistas adinerados.

Segvilla recuerda muy bien la quema de los brujos y puede dar una explicación pormenorizada de cómo se realizó. Sin embargo, resulta menos observadora cuando se trata de personas y si le preguntan quién estuvo presente en la ejecución o cuáles fueron sus reacciones, la trocalenga simplemente se encoge de hombros y describe la manera en que escogió la leña, la impregnó y la colocó para que ardiera lo más rápido posible.

KASTOR

1. Ordo Mágica
2. El barrio pobre
3. El comedor social del templo del Sol
4. La Campana del Jefe
5. El Dragón Oxidado
6. El ayuntamiento
7. La torre de la campana
8. La casa de la ejecutora
9. La guarnición
10. El templo del Sol
11. La cripta
12. La capilla de los Muchos

Personajes no jugadores

A CONTINUACIÓN A puedes encontrar descripciones de los personajes no jugadores que aparecen en la aventura. También hemos incluido algunos PNJ recientemente fallecidos, ya que es probable que su nombre salga a relucir durante las investigaciones de los personajes jugadores. Los PNJ que no juegan un papel importante en la aventura aparecen mencionados en la descripción del lugar donde se les puede encontrar.

Algunos personajes no jugadores tienen bendiciones o cargas (reglas que aparecerán en el **Libro del Jugador Avanzado**), pero todas las mencionadas en esta aventura se describen en el apéndice al final del libro.

ARDETTA, TESORERA

Ardetta es la tesorera de Kastor. Por lo general es una persona bastante alegre que disfruta jugando a los dados, bebiendo vino dulce y fumando en su pipa de cerámica. La noche de los asesinatos se emborrachó más que de costumbre y apostó su característico sombrero chambergó, lo que acabo salvándole la vida ya que los asesinos se confundieron y atacaron a la nueva dueña del sombrero en su lugar. Ardetta presencié el crimen, pero los asesinos la detectaron y le lanzaron un cuchillo envenenado. Aunque la tesorera sobrevivió al veneno, nunca volverá a ser la misma:



0 100 M

Darda como compañera

Si fuera necesario, Darda puede unirse al grupo de PJ y participar en el combate bajo el control de uno de los jugadores. También puede reemplazar a un PJ que muera durante la aventura.

le han brotado unas escamas que le cubren el pecho y el cuello (que siguen extendiéndose) y siente una extraña hambre por lo salvaje (consulta «Fermento de terato» en el apéndice, página 56). Ardetta tiene los valores de juego de un cultista seguidor (página 209 del manual básico), con los siguientes cambios:

Conducta	Cortés y cansada
Rasgos	<i>Privilegiada</i>
Bendiciones/Cargas	<i>Bestial</i> (piel escamosa), <i>Sangre oscura</i>
Sombra	Plata con hilos negros (Corrupción: 1)

LA COMPAÑÍA AZUL

La Compañía Azul es un infame grupo de mercenarios comandados por la carismática y despiadada capitana Tredella. Siguiendo órdenes de Kagliostro han ocupado el campanario y lo han convertido en su base de operaciones. Para esta misión en particular, la Compañía se viste con los uniformes de la guardia de la ciudad más algún tipo de marca distintiva de color azul entre sus ropas o armas, lo que puede detectarse con una tirada exitosa de *Atento*.

Los mercenarios de la Compañía Azul y la capitana Tredella son iguales que un salteador (página 209 del manual básico), con la modificación Conducta: Sonríe con arrogancia.

LA FAMILIA BURUKH, CAMPANEROS

La familia Burukh y su matriarca Artak son un grupo retraído. No tienen conexión alguna con las familias enanas de Yndaros ni con el reino de Küam Zamok, ni tampoco practican la ley enana. Llevan siglos viviendo en Kastor y afirman haber llegado incluso antes que los refugiados de la guerra contra el Rey Araña que establecieron un puesto de avanzada en la zona, hace ya cinco siglos.

Los enanos son muy tranquilos y si tienen algo que decir suelen comunicárselo de manera amable pero firme a su matriarca, quien hace las veces de portavoz.

Los enanos tienen las estadísticas de un cazamonstruos autodidacta (página 212 del manual básico), más los rasgos *Memoria absoluta* y *Vínculo terrenal* y Conducta: Tranquilo.

Artak tiene las mismas características que un líder cultista (página 209 del manual básico). Si el DJ tiene acceso al **Libro del Jugador Avanzado**, Artak posee el poder místico Retribución en lugar de Maldición. También tiene los rasgos *Memoria absoluta* y *Vínculo terrenal* y Conducta: Murmura.

BELAGO, SACERDOTE SOLAR

Belago fue el segundo sacerdote solar de mayor rango en Kastor hasta la reciente muerte del padre Karstak, momento en que ocupó su lugar como primer teúrgo.

Conducta	Lucha por mantener la calma
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Normal
Rasgos	<i>Contactos</i> (la Iglesia del Sol)

Ágil 7 (+3), **Atento** 10 (0), **Diestro** 10 (0), **Discreto** 5 (+5), **Fuerte** 9 (+1), **Inteligente** 11 (–1), **Persuasivo** 15 (–5), **Tenaz** 13 (–3)

Habilidades	<i>Aura sagrada</i> (principiante), <i>Imposición de manos</i> (principiante), <i>Líder</i> (principiante), <i>Teúrgia</i> (principiante), <i>Forma verdadera</i> (principiante)
--------------------	--

Armas	Daga 3 (Corta)
--------------	----------------

Armadura	Túnica bendita 2 (Flexible)
-----------------	-----------------------------

Defensa	+3
----------------	----

Resistencia	10	Umbral de dolor	5
--------------------	----	------------------------	---

Equipo	Copia desgastada de <i>El Iluminario</i> (el libro sagrado de Prios), equipo de aventurero, 1 tálero, 3 chelines
---------------	--

Sombra	Oro brillante, como el sol en un jarrón de plata (Corrupción: 0)
---------------	--

Tácticas: Belago no lucha, cura. Si se encuentra en medio de un combate, se envuelve en un Aura sagrada y le pide al atacante que muestre la misericordia de Prios; si eso no ayuda, huye o espera que sus aliados le salven.

Tras su repentino ascenso y el caos provocado por el incendio del templo, está concentrado en mantener a su gente en calma y en proteger el anexo incendiado. A Belago no le interesa la política, por lo que, a pesar de haber heredado el sillón de Karstak en el Consejo, no participará en su gobierno. Sin embargo, unos PJ insistentes pueden convencerlo de que algo extraño está sucediendo en el ayuntamiento, lo que le lleva a actuar.

DARDA, HEREJE

Darda se crio en Kastor y, a excepción de un año en Fuerte Espina, ha pasado toda su vida en la ciudad y en su templo del Sol. Dicho esto, Darda es una apóstata y una hereje devota del Templo de los Muchos. La posición de Darda como liturgista del templo del Sol la protege y le proporciona un lugar para adorar a Prios a su estilo.

Darda tuvo una educación muy dura y solía estar muy próxima a la hermana Garala, así que cuando la sacerdotisa fue acusada de brujería y quemada en la hoguera entró en un período muy oscuro en su vida. Tras superarlo comenzó a investigar lo que realmente había sucedido.

Cuando los personajes se encuentren con Darda, independientemente de cuándo o cómo suceda, les cuenta lo siguiente: está segura de que Garala había descubierto una secta oscura y que las pruebas de su supuesta brujería fueron falsificadas para deshacerse de ella. Una pieza importante de este rompecabezas es

Memoria absoluta y Vínculo terrenal

Los enanos están protegidos de la Corrupción, sufriendo daño físico en su lugar: 1 punto de Corrupción temporal causa 1 punto de daño a su Resistencia.

Los enanos recuerdan todo lo que ven o leen y nunca usan la escritura entre ellos.

que fue Kagliostro quien presentó las acusaciones contra los cinco hechiceros y quien se aseguró de que fueran quemados. Darda no tiene ninguna prueba pero sabe que hubo testigos (Belago, Illeva y Purgida), pero primero tendrían que esquivar las mazmorras del ayuntamiento (con la ayuda de los PJ) y luego atreverse a hablar.

Es un secreto a voces que Darda visita a menudo las catacumbas bajo el templo del Sol. También se dice que vive en el mausoleo donde yace la hermana Garala. Esto último no es cierto, pero tampoco es algo que Darda desee corregir, ya que usa las catacumbas para llegar a la capilla de los Muchos.

Conducta	Callada pero amistosa
Raza	Humana (ambria)
Rasgos	<i>Contactos</i> (el Templo de los Muchos)
Ágil 13 (-3), Atenta 10 (0), Diestra 5 (+5), Discreta 10 (0), Fuerte 9 (+1), Inteligente 11 (-1), Persuasiva 7 (+3), Tenaz 15 (-5)	
Habilidades	<i>Alquimista</i> (principiante), <i>Cortafierro*</i> (principiante), <i>Venenos</i> (principiante), <i>Rituales</i> (adepta: Préstamo animal, Posesión, Crecimiento acelerado), <i>Ataque con dos armas</i> (principiante)
Armas	Dos dagas 3 y veneno 3 durante 3 turnos.
Armadura	Túnica bendita 2 (Flexible)
Defensa	-5
Resistencia	10 Umbral de dolor 5
Equipo	Tres dosis de veneno moderado
Sombra	Una superficie de cobre con manchas de verde gris (Corrupción: 3).

Tácticas: Darda quiere entender lo que está sucediendo, por lo que duda en arriesgar su vida en combate. Si no tiene otra opción, usa sus cuchillos para mantener al enemigo a raya mientras busca una ruta de escape. Si lucha junto a aliados (o un antiguo amante) el combate se convierte en una buena prueba para descubrir lo que realmente siente: ¿por quién está dispuesta a arriesgar su vida y a quién está dispuesta a abandonar para resolver el misterio?

* A nivel principiante, *Cortafierro* le permite a Darda atacar usando *Ágil* en lugar de *Diestro* cuando usa armas cortas.

GARALA, HEREJE NO DECLARADA

Garala era la protectora y amiga de Darda y quien la introdujo en la fe del Templo de los Muchos. La hermana Garala estaba investigando al Amanecer de Terato, por lo que Kagliostro fabricó pruebas falsas de que era una hechicera. La hermana Garala fue quemada junto a los verdaderos hechiceros miembros de La Semilla de Symbar (ver páginas 31 a 34 para más información sobre el Templo de los Muchos, el Amanecer de Terato y la Semilla de Symbar).

GRENDOL, ALCALDE NO MUERTO

Grendol llevaba menos de un día siendo alcalde cuando Kagliostro lo mató y le devolvió la vida. Ahora es un no muerto que trabaja sin cesar en el ayuntamiento firmando órdenes de arresto con movimientos mecánicos, cosa que seguirá haciendo hasta que sea interrumpido. Grendol se defiende si alguien le ataca o interfiere en su trabajo; en ese caso agarra a su enemigo y le da un cabezazo, con la punta de la espada que lo mató aún sobresaliéndole por la cuenca del ojo.

El muerto viviente Grendol tiene los valores de juego de un dragul (ver página 228 del manual básico), pero con *Combate con armadura* (principiante) en lugar de *Combate con escudo*, Conducta: Espasmos y movimientos repetitivos y Armas: Cabezazo con punta de espada 6 (corto).

MERODEADORES DE HARBASSAS, GUERREROS TRASGOS

Los Merodeadores de Harbassas son un grupo de bandidos trasgos que lleva el nombre de su líder. Kagliostro ha contratado a los Merodeadores para reforzar su control sobre la ciudad, cambio que estos agradecen (ya que, si no, estarían agazapados en zanjias encharcadas a la espera de robarle a los pobres). El místico también les ha prometido que podrán someter y abusar de los habitantes de Kastor, una oferta bastante tentadora para los vengativos guerreros trasgo.

Los Merodeadores de Harbassas, incluido el propio Harbassas, tienen los valores de juego de un cazatesoros (página 213 del manual básico) con el Comportamiento: Risita nerviosa.

UWULGAS Y TURBIO

Los trasgos «poseen» dos ogros que solo obedecen a Harbassas. Tienen los valores de juego de un saqueador (página 213 en manual básico) y Comportamiento: Miran con arrogancia, murmurando.

ILLEVA, COMANDANTE DE KASTOR

La comandante de la ciudad es una veterana taciturna, endurecida tras muchas batallas contra monstruos y bárbaros, que dirige con mano firme la guardia de Kastor. Prefiere resolverlo todo por sí misma y se la suele ver allí donde hay desorden o se investiga un crimen.

Si necesitas valores de juego para Illeva, usa las del capitán (página 210 del manual básico) añadiendo Comportamiento: Recelosa y preocupada.

KARSTAK, ASESINADO EN EL TEMPLO DEL SOL

Karstak era una destacada figura política en Kastor y uno de los aliados más importantes de la alcaldesa Selima. Tras la ejecución de la hermana Garala, fue él quien cuidó a Darda, aunque la relación tuvo sus dificultades. Darda ya seguía en secreto al Templo de

La hermana Garala y el necromago

Las circunstancias de la cripta (el necromago vinculado a ella y que no pueda atacar a Darda mientras el espíritu de la hermana Garala la proteja) forman parte de la extraordinaria magia del lugar. Si los PJ llegan a la cripta junto con Darda, también obtienen la protección del espíritu de Garala y el necromago se retira a su tumba entre susurros. El necromago ataca a cualquier enemigo que siga al grupo, lo que obviamente supone un regalo inesperado para los PJ.

los Muchos y culpaba a Karstak de no haber luchado lo suficiente para salvar a la hermana Garala del fuego. La noche de su asesinato, Karstak se encontraba en un anexo de la iglesia del Sol, hablando con una enfadada Darda. Ella logró escapar, pero él no.

LA GUARDIA DE KASTOR

Los guardias de Kastor se han convertido en unos extraños en su propia ciudad, ya que están superados en número por las fuerzas de Kagliostro: la Compañía Azul, los Merodeadores de Harbassas y los sectarios de los que ni siquiera son conscientes. En teoría todas las órdenes provienen del alcalde Grendol, pero, a excepción de los más ignorantes, todo el mundo se da cuenta de que está pasando algo muy raro. Los guardias confían en su comandante (Illeva), pero las quejas de esta han sido ignoradas por sus superiores y la mayoría han decidido hacer el menor esfuerzo posible sin desobedecer órdenes directas.

Los guardias de Kastor tienen los valores de juego de un cazamonstruos autodidacta (página 212 del manual básico) y Comportamiento: Desmoralizado y asustado.

MULLANDO, CONSEJERO DE LIMPIEZA E INCENDIOS

Mullando es un hombre modesto y considerado para quien destacar en el trabajo y ser apreciado por un líder fuerte era algo importante. Uno de esos líderes fue Kagliostro, hasta que el místico le arrojó a las mazmorras del ayuntamiento por «traición».

La gente supone que también ha sido asesinado porque, aunque nadie ha visto su cadáver, tampoco se le ha visto desde hace unos días. En realidad Mullando ha sido encarcelado porque Kagliostro sospecha que sabe dónde se encuentra la mina.

Mullando no tiene ninguna habilidad significativa que destacar y a efectos de juego es un humano normal con un Comportamiento: Sonríe de forma obsequiosa, manos nerviosas.

KAGLIOSTRO, TERATOMANTE

Kaglio es hijo de unos colonos ambrios. Se crio junto a la frontera de Davokar y vio cómo una bestia del bosque, un abojalí furioso al que habían herido unos cazamonstruos ambrios, aniquilaba a su familia. Kaglio logró sobrevivir gracias a su curioso talento para moverse sin ser visto.

Durante unos años vivió en las calles de Kastor robando para sobrevivir, hasta que un miembro del Amanecer de Terato descubrió su talento y lo acogió en la secta. Desde entonces Kaglio ha avanzado rápidamente dentro del culto y hace algunos años adoptó el sufijo «-ostro», ya que le parecía un nombre poderoso y más adecuado para un hombre de su potencial. Si su plan para liberar a la serpiente

Margumal tiene éxito, Kagliostro podrá reclamar el liderazgo del Amanecer de Terato y sumir a la humanidad en una nueva era bajo el poder de los monstruos.

Kagliostro utiliza guantes, un sombrero holgado y maquillaje para cubrir sus garras, cuernos y crecientes escamas. Un PJ observador puede darse cuenta de esto superando una tirada de [Atento - 4]. Kagliostro es consciente de que no podrá mantener su transformación en secreto por mucho tiempo, pero pronto dará igual: cuando su plan tenga éxito podrá lucir sus rasgos bestiales como un distintivo honorífico.

Conducta	Gestos grandiosos, una defensa apasionada de la exaltación y la sumisión		
Raza	Humano (ambrio)		
Desafío	Difícil		
Rasgos	Duro (II), Montés, Arma natural (I), Regeneración (III)		
Ágil 11 (-1), Atento 5 (+5), Diestro 10 (0), Discreto 13 (-3), Fuerte 7 (+3), Inteligente 10 (0), Persuasivo 15 (-5), Tenaz 9 (+1)			
Habilidades	Erupción de larvas (maestro), Don místico* (adepto), Rituales (adepto: Romper conexión, Alzar muerto viviente**, Interrogatorio mental), Imperceptible (maestro), Magia (adepto)		
Bendiciones/ Cargas	Bestial (cuernos y garras pequeños), Sangre oscura		
Armas	Garras 3 (Cortas)		
Armadura	Capa y piel escamosa 5 (Flexible) y Regeneración: 4 puntos de Resistencia por turno		
Defensa	-1		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	Tomo de ceremonias (incluido Controlar monstruo, ver página 55), Material de disfraces (+1 para disfrazarse)		
Sombra	Verde exuberante con vetas de vegetación podrida (Corrupción: 3)		

Tácticas: Kagliostro deja con gusto que sus secueces se encarguen de cualquier elemento subversivo... a menos que realmente sea una amenaza grave para sus planes. En ese caso aprovecha su capacidad para permanecer oculto mientras ataca a sus enemigos con una Erupción de larvas. Durante la lucha en la mina, Kagliostro estará absorto en la ceremonia hasta que la termine o los personajes la interrumpan.

*Don otorga a Kagliostro un umbral de Corrupción igual a su valor completo de Tenaz.
** Ritual nuevo, ver página 54.

MARGUMAL, LINDORMA LEGENDARIA

La lindorma Margumal eclosionó en algún momento durante los días de gloria de Symbaroum. La serpiente todavía recuerda con horror cómo los nobles humanos cazaban a su raza y la alegría que sintió al presenciar la caída de Symbar. En su memoria aún perduran los días en que podía cazar por las llanuras, antes de que los malditos elfos decidieran plantar el bosque de Davokar.

Estos recuerdos y muchos otros se han nublado por su larga y penosa estancia entre las abominaciones que acechan en el Ultramundo. Margumal ha sobrevivido gracias a los largos periodos que pasó hibernando bajo la protección de su poderosa magia; a buen seguro una criatura menor habría regresado a este mundo completamente corrompida.

Sin embargo, tampoco ha salido ilesa del viaje: sus cuernos brillan con una luz rojiza, sus ojos son negros como el alquitrán y finas rayas de óxido atraviesan el azul plateado de su piel.

Conducta	Desconcertada y furiosa
Raza	Serpiente (lindorma)
Desafío	Mortal
Rasgos	<i>Dura</i> (III), <i>Hipnótica</i> (III), <i>Longeva</i> , <i>Robusta</i> (III), <i>Recia</i> (III, ver página 56)
Ágil 10 (0), Atenta 10 (0), Diestra 7 (+3), Discreta 5 (+5), Fuerte 16 (–6), Inteligente 9 (+1), Persuasiva 11 (–1), Tenaz 18 (–8)	
Habilidades	<i>Excepcionalmente Tenaz</i> (maestra), <i>Excepcionalmente Fuerte</i> (maestra), <i>Golpe de Hierro</i> (maestra), <i>Guerrero Natural</i> (maestra)
Armas	Mordisco (Corto, dos ataques contra el mismo objetivo 12/8, o un ataque 14)
Armadura	Escamas 8 (Flexible)
Defensa	+4
Resistencia	48 Umbral de dolor 8
Equipo	Ninguno
Sombra	Verde palpitante, como un gran corazón recubierto de moho y venas moradas y aceitosas (Corrupción: 16)

Tácticas: Al principio está confundida y es propensa a considerar a todas las criaturas cercanas como enemigos. Cuando se calme, su objetivo será liberarse y evitar cualquier pelea que la desvíe de dicho propósito. Si se encuentra acorralada, combina su mordedura y el rasgo Hipnótica para lanzar un ataque mortal.

PURGIDA, ADEPTA DE LA ORDO

Los magos de Kastor viven ensimismados en sus renillas y han delegado los asuntos del mundo exterior

en el sociable Kagliostro, pero es posible que una de sus adeptas (la ambiciosa Purgida) pueda convertirse en aliada de los PJ. La joven estudia con el piromante Isokles y sueña con convertirse en maestra de dicho arte. Su ardiente disposición la hace menos propensa a quedarse en su cuarto leyendo tomos y pergaminos y prefiere poner sus habilidades a prueba, como ayudando a la guardia de la ciudad.

Conducta	Torpe y ruidosa
Raza	Humana (ambria)
Rasgo	<i>Privilegiada</i>
Ágil 13 (–3), Atenta 9 (+1), Diestra 10 (0), Discreta 5 (+5), Fuerte 7 (+3), Inteligente 11 (–1), Persuasiva 10 (0), Tenaz 15 (–5)	
Habilidades	<i>Cascada de azufre</i> (adepa), <i>Muro de llamas</i> (principiante), <i>Rituales</i> (principiante: Siervo flamígero), <i>Magia</i> (adepa)
Armas	Vara 3 (Larga, Roma)
Armadura	Capa de la Ordo (Flexible)
Defensa	–3
Resistencia	10 Umbral de dolor 4
Equipo	Copia desgastada de las memorias de Isokles
Sombra	Oro pulido reflejando una llama (Corrupción: 0)

Tácticas: En combate Purgida intenta protegerse a sí misma y a sus aliados con un *Muro de llamas*. A continuación utiliza *Cascada de azufre* para atacar desde la retaguardia. Su siervo flamígero siempre anda cerca para protegerla.

IGNIS, EL SIERVO FLAMÍGERO DE PURGIDA

Ágil 11 (–1), Atento 10 (0), Diestro 10 (0), Discreto 9 (+1), Fuerte 15 (–5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 13 (–3)	
Habilidades	<i>Guardaespalda</i> (principiante), <i>Golpe de hierro</i> (principiante), <i>Armas a dos manos</i> (principiante)
Armas	Hacha ardiente de dos filos 7 (Impacto agravado)
Armadura	Cota de malla pesada brillante 4
Defensa	+2
Resistencia	15 Umbral de dolor 8
Equipo	Ninguno
Sombra	Ardiente como una hoguera salvaje (Corrupción: 0)

Tácticas: Por lo general Ignis camina detrás de Purgida, pero en combate empuña su enorme hacha y se coloca delante de ella. Ignis también intenta que los ataques dirigidos a su señora lo golpeen en su lugar (para lo que debe superar una tirada de *Tenaz*, ver habilidad *Guardaespalda*).

Purgida como compañera

Es posible que Purgida se una a los personajes jugadores en su lucha por la supervivencia de la ciudad. En combate pasa a estar controlada por alguno de los jugadores. Purgida también podría reemplazar a cualquier PJ caído.



Los descendientes de Margumal deambulan por los sombríos salones de Davokar, a la espera de ser adorados y admirados por su fuerza y majestuosidad.

SELIMA, EXALCALDE, FALLECIDA

Selima era bastante popular como alcalde y fue reelegida en varias ocasiones para continuar sirviendo a la ciudad. La noche de los asesinatos fue eliminada en el ayuntamiento por el propio Kagliostro. Su cadáver fue quemado en la chimenea, en el comedor bajo el gran salón.

SECTARIOS DE TERATO

Los sectarios del Amanecer de Terato de Kastor están divididos entre iniciados e iluminados. Estos últimos dirigen a los iniciados y se encargan de mantener informado a Kagliostro. Todos los iluminados han consumido voluntariamente fermento de terato y lucen marcas sagradas (elixir nuevo, ver página 56; Bendición: *Sangre oscura* y Carga: *Bestial*).

Los sectarios de bajo nivel tienen los mismos valores que un seguidor (manual básico, página 209), además del Comportamiento: Mirada fanática y Equipo: Máscara de monstruo. Los cultistas iluminados tienen los siguientes valores de juego:

Conducta	Gruñe enseñando los dientes
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Normal
Rasgos	Contactos (Secta adoradora de monstruos)

Ágil 10 (0), **Atento** 15 (-5), **Diestro** 10 (0), **Discreto** 10 (0), **Fuerte** 9 (+1), **Inteligente** 13 (-3), **Persuasivo** 7 (+3), **Tenaz** 11 (-1)

Habilidades	Venenos (principiante), Sexto Sentido (principiante), Viento de acero (adepto)		
Armas	Cuchillo arrojadizo 3, posiblemente recubierto de fermento de terato		
Armadura	Hilo de seda 2 (Flexible)		
Defensa	0		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	Cinco cuchillos arrojadizos, máscara de monstruo, tres dosis de fermento de terato		
Sombra	Plata ennegrecida (Corrupción: 4)		

Tácticas: Los sectarios ilustrados lanzan sus cuchillos teratogénicos mientras entonan himnos oscuros.

Acontecimientos

DEPENDIENDO DE CÓMO aborden los PJ la situación, los siguientes eventos pueden ocurrir o simplemente servir de inspiración para describir lo que está sucediendo. En caso de que actúen de forma inesperada, el DJ deberá (como siempre) adaptarse a los cambios basándose en lo que sabe sobre los objetivos de los PNJ.

Estado de emergencia

CUANDO LOS PJ llegan a Kastor resulta obvio que algo terrible ha ocurrido y que hay una gran tensión en el ambiente.

Hay guardias de semblante serio apostados en las esquinas y junto a los edificios importantes. Si les preguntan algo responden brevemente y señalan que se ha declarado un estado de emergencia, tratando de ocultar que ellos mismos saben muy poco. Sin embargo, cualquier personaje que pase una tirada de *Persuasivo* puede obtener la siguiente información:

Cuatro miembros del Consejo fueron asesinados la noche anterior, incluida la alcaldesa Selima. Se llevó a cabo una reunión de emergencia en la que se nombró alcalde a Grendol, el representante de los comerciantes en el Consejo.

El nuevo alcalde está en el ayuntamiento con el resto del Consejo, protegido por una muralla de guardias de gesto sombrío. Apparently las víctimas

de asesinato fueron Selima (la alcaldesa), el padre Karstak (el sumo sacerdote), Ardetta (la tesorera) y Mullando (consejero de Limpieza e Incendios).

La iglesia del Sol sigue humeando tras el reciente incendio que redujo su anexo a cenizas. El templo no está protegido por la guardia de la ciudad, sino por unos seglares asustados y algunos sacerdotes novicios.

Si los PJ superan una tirada de *Atento* mientras hablan con la guardia, pueden ver que algunos llevan pequeños detalles azules entre su equipo, señal de que son mercenarios de la infame Compañía Azul.

Además, un éxito en una prueba de [*Atento* - 5] revela que parece haber entre los miembros de la guardia una elite secreta que se comunica mediante señales ocultas, sin que los guardias normales ni los espadas azules aparenten darse cuenta. Los que usan señales son en realidad unos sectarios que se infiltraron en la guardia de la ciudad hace mucho tiempo.

Investigaciones iniciales

LOS PJ FISGONES pueden recopilar mucha información, pero mientras que algunas pistas resultan obvias, otras solo serán evidentes para los sabios, los atentos o los bien conectados.

PREGUNTAS SOBRE DARDA

Cuando los PJ empiezan a buscar a Darda lo único que consiguen es que les manden a hablar con el padre Belago, el sustituto del fallecido padre Karstak.

Belago les habla del ataque contra la iglesia y de que Darda estaba con el sumo sacerdote cuando el enemigo incendió el anexo, con ambos aún adentro. El padre Belago reflexiona en voz alta: «El regreso de Darda fue muy triste. La quema de brujas le afectó mucho, por la hermana Garala y todo eso...».

Como los personajes probablemente no saben nada del tema, Belago continúa: La hermana Garala y otras cuatro personas fueron acusadas de brujería y de colaborar con demonios. Murieron en la hoguera hace tres años. Darda no se tomó muy bien la muerte de Garala y habría sucumbido a la desesperación si el padre Karstak no la hubiera puesto bajo su protección. Pero, a pesar de su apoyo, la joven tomó muchas malas decisiones (a lo que no ayudó su fascinación por la muerte). «Y ahora ambos se han ido...».

Si se le presiona, Belago admite que Darda nunca pareció feliz con su vida de sacerdotisa: «Prefería pasar el tiempo en las catacumbas, con los muertos...». Ten en cuenta que esta información es engañosa: Darda es miembro del herético Templo de los Muchos y, aunque

es verdad que al principio solo visitaba las catacumbas para estar cerca de la hermana Garala, luego lo usó como excusa para moverse por los subterráneos y acudir a reuniones secretas en la capilla de los Muchos.

SOBRE LOS NUEVOS MIEMBROS DEL CONSEJO

Se dice que Grendol (el representante de los mercaderes) ha sido nombrado nuevo alcalde. Los demás miembros supervivientes del Consejo son Illeva (la comandante de la guardia de la ciudad) y Kagliostro (el representante de los magos). Por lo visto no está claro quien reemplazará a Mullando como responsable de Limpieza e Incendios (que en realidad sigue con vida).

UNA TIRADA CON ÉXITO DE ATENTO MIENTRAS CAMINAN POR LA CIUDAD

Hay un número elevado de guardias alrededor de la torre de la campana, aunque no se sabe por qué. El propósito de la campana es advertir a la ciudad y a los asentamientos cercanos en caso de ataque. Los rumores

dicen que la campana es un artefacto de tremendo poder capaz de disipar la magia oscura y que en el pasado salvó a los habitantes de Kastor en muchas ocasiones.

UNA TIRADA CON ÉXITO DE ATENTO O TÁCTICO MIENTRAS CAMINAN POR LA CIUDAD

Hay una cantidad de guardias sorprendentemente grande para una ciudad de este tamaño. La población local puede confirmar que muchos de ellos son forasteros a los que nadie conoce (la Compañía Azul, los sectarios infiltrados y los asesinos llevan uniformes de la guardia). Una investigación más a fondo demuestra que suponen un 50 % de la guardia.

UNA RED DE CONTACTOS POCO RESPETABLES (COMO CAZATESOROS) O LAZOS CON EL EJÉRCITO

Se habla de una oleada de arrestos y de que unos «traidores» fueron detenidos y llevados a las mazmorras del ayuntamiento esta misma mañana.

Desarrollo

ESTA SECCIÓN EXPLICA lo que sucede cuando los personajes deciden seguir ciertas pistas o un camino en particular. En su afán por descubrir lo que ocurre en Kastor es muy posible que los jugadores encuentren alternativas completamente diferentes, en cuyo caso el DJ debe llevarlos de regreso al camino correcto de forma discreta y flexible.

PISTAS EN LAS ESCENAS DE LOS ASESINATOS

Es probable que los personajes jugadores quieran examinar lo que queda del anexo del templo quemado, donde se supone que estuvieron Darda y Karstak. La mayor parte de las paredes interiores eran de madera y quedaron reducidas a cenizas. Los restos chamuscados de cuatro cuerpos siguen en el centro del lugar (en la antigua cocina), ya que la comandante Illeva y su *medicus* aún no han podido pasarse. Es posible extraer las siguientes conclusiones:

- Basta pasar una tirada de *Atento* para darse cuenta de que solo uno de los cadáveres vestía una túnica de sacerdote. Parece que los demás llevaban armaduras de cuero ocultas bajo ropas de lana gruesa. Una tirada de *Inteligente* con la habilidad *Medicus* concluye que el sacerdote muerto era un hombre (Karstak).
- Una tirada de *Atento* con la habilidad *Medicus* sobre los demás cadáveres revela que fueron apuñalados repetidamente con un cuchillo. Además, una prueba de *Inteligente* con *Medicus* o *Veneno* revela que no fue el cuchillo

lo que los mató, sino el veneno con el que probablemente estaba untado. Un amante o amigo cercano de Darda puede recordar que solía llevar un par de dagas y que era una experta alquimista.

- Superar una tirada de [*Atento* - 5] sobre los cadáveres con armadura revela que sus rostros carbonizados eran deformes o que probablemente estaban cubiertos por algún tipo de máscara de cuero...

Selima fue asesinada dentro del ayuntamiento (al que no se puede entrar) y parece que nadie sabe con certeza dónde murió Mullando (que en realidad fue encarcelado en el sótano del ayuntamiento). No obstante, los personajes son libres de examinar el lugar donde mataron a Ardetta.

En la escena del asesinato, justo al norte de la plaza de la ciudad, no encuentran nada más que una gran mancha de sangre seca en el suelo. Pero si deciden inspeccionar el lugar en busca de pistas relacionadas con los asesinos y pasan una prueba de *Atento*, descubren otra mancha de sangre seca en el extremo occidental de la plaza.

Una tirada con éxito de *Inteligente* con la habilidad *Medicus* revela que la sangre encontrada en ambos lugares se derramó casi al mismo tiempo; además, el tamaño de la mancha hace pensar que la segunda víctima podría seguir viva. En otras palabras, ¡es posible que haya un testigo del asesinato de Ardetta!

DARDA EN LAS CATACUMBAS

Puede que tras escuchar al padre Belago los PJ decidan ir tras Darda e intentar localizarla en las catacumbas del templo del Sol y las alcantarillas a las que están conectadas.

Encontrar un rastro requiere que alguien con el rasgo *Montés* pase una tirada de [Atento - 5]. No resulta fácil separar el rastro de Darda de los demás, ya que las catacumbas son un lugar muy frecuentado, especialmente cerca de la entrada, donde aún se traen velas y flores y se cuidan las tumbas de los antiguos sumos sacerdotes y otros fallecidos.

Si encuentran el rastro, deben seguirlo en la dirección correcta. Hace falta superar tres pruebas de [Atento - 3] para rastrear a Darda a través de las catacumbas hasta la capilla subterránea del Templo de los Muchos.

Si se falla la primera prueba, hay un segundo intento, pero en ese caso siguen el rastro hasta la cripta del hechicero. Darda solía ir allí a descansar y todavía vuelve en ocasiones a poner flores junto a la tumba de la hermana Garala. El problema es que un necromago atormenta el lugar. Darda lo sabe, pero tiene la protección de la hermana Garala y es inmune a él.

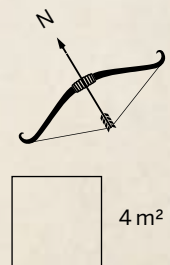
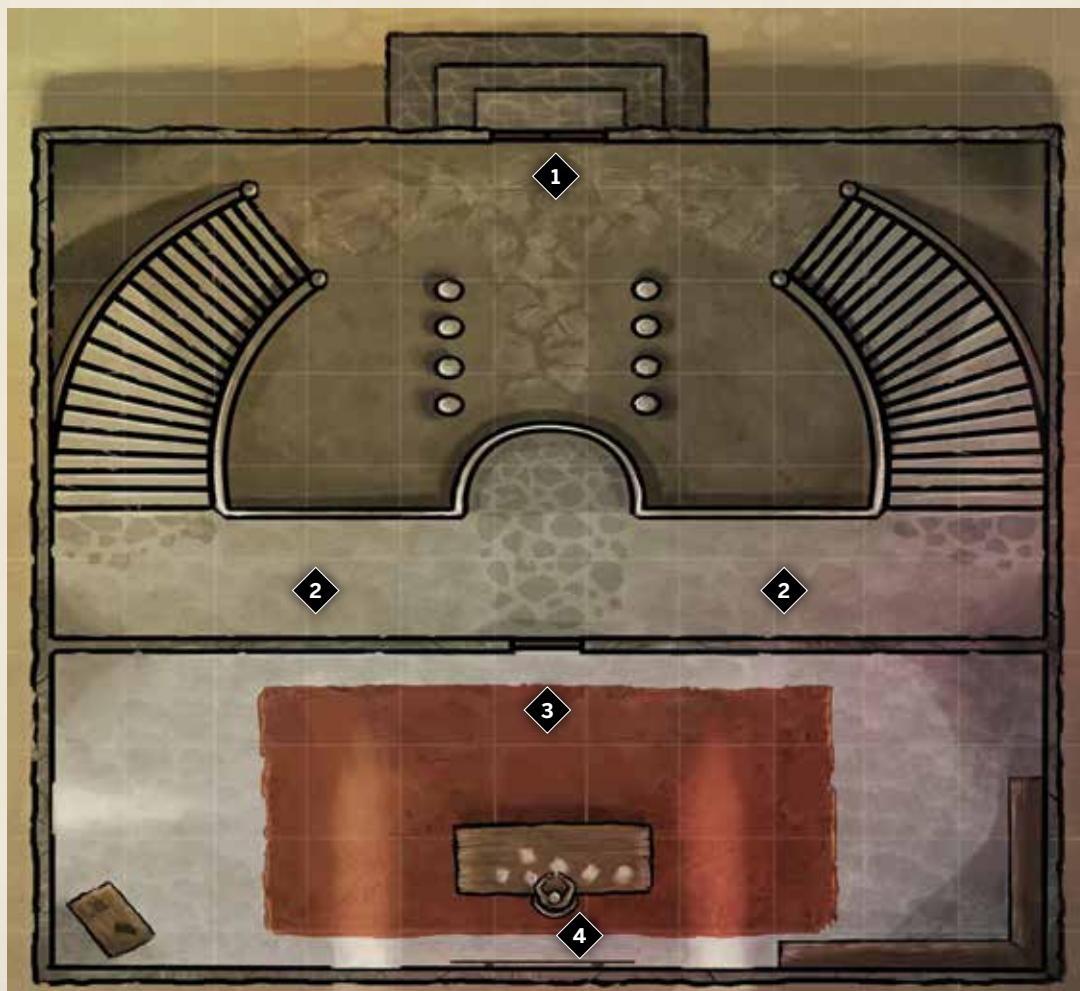
Puede que los PJ que lleguen al lugar no sean tan afortunados... (hay más información sobre el lugar en la descripción de Kastor, página 35).

EL AYUNTAMIENTO

Audiencia: Los personajes jugadores pueden pedir una audiencia con el nuevo alcalde, Grendol, en el ayuntamiento. Pero Kagliostro dice que está «terriblemente ocupado» y que será difícil que puedan verlo. Si insisten y pasan una prueba de *Persuasivo*, Kagliostro les permite ver al alcalde (o más bien, caminar hacia una trampa con el no muerto Grendol). Cuando los PJ entran al gran salón, los trasgos y sus ogros se acercan sigilosamente y les atacan por detrás, al igual que Kagliostro.

Entrada a la fuerza: Si los personajes jugadores intentan allanar el ayuntamiento, son recibidos por varios merodeadores de Harbassas (PJ + 2), que lucharán hasta que la mitad de ellos estén heridos. Luego huyen para reunir refuerzos: Kagliostro les había prometido poder y autoridad para abusar de los presumidos humanos y no esperaban encontrar una resistencia tan fuerte.

La planta inferior del ayuntamiento está vacía, pero Kagliostro usa el sótano como prisión (ver «¡Capturados!», página 49). En el gran salón del piso superior solo está el alcalde, firmando órdenes de arresto para las personas señaladas por Kagliostro como posibles «traidores». El alcalde no responde cuando se le habla. Si los PJ se acercan se dan cuenta de que algo va mal. Cualquiera que



EL AYUNTAMIENTO

1. Entrada
2. Balastrada
3. El gran salón
4. El alcalde Grendol

pase una tirada de *Atento* verá la empuñadura de una pequeña espada que sobresale de la parte posterior de la cabeza de Grendol. ¡Pero el alcalde sigue moviéndose! Es un no muerto, asesinado y reanimado por Kagliostro para seguir haciendo el papeleo necesario.

AUDIENCIA CON LA COMANDANTE DE LA GUARDIA

No resulta difícil obtener una audiencia con Illeva, la comandante de la guardia de la ciudad, ya que sospecha que hay algo raro en todo el asunto. Illeva piensa que los asesinos podrían haber recibido ayuda desde dentro; ¿de qué otra forma sabrían tanto sobre los líderes de la ciudad y dónde encontrarlos? También se ha apoderado de las máscaras de monstruos de los sectarios halladas en el asesinato de «Ardetta». Illeva aún no se las ha mostrado a nadie, pero podría enseñárselas a los PJ si le piden ayuda y pasan una tirada de *Persuasivo*.

La comandante también sabe que el cadáver que yace en una camilla bajo el cuartel general de la guardia no es el de Ardetta, sino el de una viuda llamada Gerda, una ávida bebedora y jugadora que había malgastado toda la fortuna de su difunto esposo. Que los asesinos mataron a la mujer equivocada es algo que solo saben Illeva y Klarag, el médico de la guardia. La comandante prefiere que sea así, por miedo a que los asesinos intenten acabar de nuevo con la antigua tesorera.

Si los PJ la convencen totalmente de que dicen la verdad y que puede confiar en ellos, les pide ayuda para encontrar a Ardetta (Illeva sospecha que ella misma está siendo vigilada por quienquiera que esté detrás de los asesinatos). Llegado el momento, estará dispuesta a encabezar a la mitad de la guardia, la original, contra la otra mitad (la Compañía Azul, los Merodeadores de Harbassas y los sectarios) en un asalto al ayuntamiento o a la torre de la campana, por ejemplo.

LA RESIDENCIA DEL ALCALDE GRENDOL

Entrar en la residencia privada del alcalde es una tarea sencilla, ya que está atrapado en el ayuntamiento y nunca va por casa. Los PJ que pasen una prueba de *Atento* en el dormitorio/oficina de Grendol,

encuentran su diario personal, donde describe en detalle los sueños que tuvo con la masacre y destrucción de Kastor.

El alcalde cuenta cómo intentó transmitir por todos los medios su preocupación al resto del Consejo. «El único que parece escucharme es el mago Kagliostro, ¡pero no me fío de él!». La última entrada data de hace tres días: «He recibido una carta anónima. Alguien desea verme y ofrecerme un trato. No sé si puedo escuchar una conspiración más de esta ciudad, porque esta noche por fin he visto la realidad. ¡La muerte vuela sobre alas oxidadas!».

LA MISTERIOSA CAMPANA DE KASTOR

Darda, o alguno de los magos de la ciudad (como Purgida), sabe que la campana es un poderoso artefacto, pero no ha podido estudiarla en detalle porque los cuidadores y encargados de tocarla (la familia Burukh) nunca se lo han permitido. Ahora los enanos han sido «enviados a casa» y la guardia no permite que nadie excepto Kagliostro entre en la torre.

La casa familiar de los Burukh, cerca de la torre de la campana, está vacía. Hay claros indicios de que el clan ha sido secuestrado usando la violencia. Los enanos están cautivos en el sótano del ayuntamiento, junto con el resto de los «traidores» (consulta la complicación «¡Capturados!»).

La Compañía Azul ha asumido el control total de la torre y su líder, la capitana Tredella, lo ha convertido en su cuartel general. La puerta está protegida en todo momento por varios mercenarios (PJ + 2), más otros tantos adicionales (PJ + 2) en cada una de las cinco plantas. En el piso superior se encuentran la legendaria campana y un solo mercenario.

Es posible escalar por el exterior de la torre hasta el campanario: los PJ con la habilidad *Acróbata* tienen éxito automáticamente, pero los demás deben pasar una prueba de *Ágil* para cada piso (5 pruebas). Un fallo significa que la persona no puede continuar y debe entrar en el piso más cercano a través de una ventana o retroceder. Si un PJ llega al último piso y arroja una cuerda para ayudar a los demás, estos pueden trepar con éxito automáticamente, con o sin *Acróbata*.

Resistir en el piso superior contra los mercenarios que ataquen desde el interior es todo un desafío. Sin embargo, la estrecha escalera solo deja espacio para dos enemigos a la vez, mientras que los que controlan el campanario pueden atacar desde todas direcciones. Los mercenarios no están interesados en misiones suicidas, por lo que si sufren diez bajas se conforman con bloquear la escalera e informar a Kagliostro de que hay unos traidores en la torre.

El combate en el Gran Salón

Sobrevivir a un combate contra Kagliostro, los trasgos y sus ogros, y el alcalde no muerto es una empresa complicada. Los PJ pueden intentar huir saltando a través de las ventanas (una caída de cinco metros), rendirse o caer derrotados. En este último caso los desarman y los encierran en el sótano del ayuntamiento para interrogarlos (ver «¡Capturados!», página 49).

Complicaciones

ES PROBABLE QUE LOS PJ se tengan que enfrentar a muchas complicaciones durante sus investigaciones. A continuación describimos varias de ellas.

ARDETTA LES PIDE AYUDA

La consejera Ardetta tuvo la suerte de escapar de los ataques y está escondida en el segundo piso del Dragón Oxidado. Cuando los PJ pasan por allí, se fija en los recién llegados y decide pedirles ayuda, ya que no se atreve a confiar en los habitantes de Kastor.

Contacta con ellos a través del posadero Ramigal, quien se ofrece a ayudar a los personajes a encontrar a Ardetta. Si aceptan su oferta, les lleva ante ella. La consejera les relata lo sucedido la noche de los asesinatos y responde a cualquier pregunta sobre la ciudad y su historia. Si los PJ le piden detalles sobre los asesinos, responde pensativamente: «Bueno, creo que llevaban máscaras de monstruos para cubrir sus caras, pero... Estaba algo borracha, ya sabéis, y estaba oscuro y... estaba bastante asustada, así que podría equivocarme».

La piel del cuello de Ardetta se ha vuelto escamosa por el efecto del veneno que usaron los asesinos. La tesorera está muy asustada y pide ayuda a cualquier PJ con habilidades médicas o alquímicas. Aunque no es posible ayudarla, la salud de Ardetta está mejorando a pesar del problema de la piel. Sin embargo, ahora no solo es un objetivo de los sectarios de Terato, sino que a largo plazo también lo será de los cazamonstruos.

Un personaje entrenado en alquimia puede extraer el veneno de la herida si supera una tirada de *Inteligente*, lo que además permite aprender su prohibida y muy valiosa fórmula. Para más detalles sobre el veneno, ver «Fermento de terato» en el apéndice (página 56).

CRIATURAS DE OJOS VERDES

Tras el ataque, Darda huyó a la capilla subterránea de la ciudad donde los demás miembros del movimiento herético le informaron de lo sucedido y pronto quedó claro que el ataque no tenía nada que ver con el Templo de los Muchos.

Darda usa *Préstamo animal* para espiar al gobierno local y recabar más información, por lo que es probable que se dé cuenta de la llegada de sus amigos, los PJ. Los personajes deben pasar una tirada de [Atento -1] para darse cuenta de que están siendo observados por animales; si la superan por 5 o más, también perciben que el animal en cuestión (una paloma, un cuervo, un perro o un gato) tiene ojos verdes.

Un PJ con la habilidad *Versado en criaturas* solo necesita una tirada de *Atento* para ser consciente

de que hay animales observándoles y del extraño color de sus ojos.

Cualquiera que conozca a Darda, recuerda que tiene ojos verdes. Además de esto, los PJ con la habilidad *Rituales* que pasen una tirada de *Inteligente*, recuerdan que los místicos que realizan el ritual *Préstamo animal* pueden permitir que el animal refleje ciertos aspectos de su apariencia como una forma de comunicarse con el mundo. En este caso parece que el místico le ha dado a los animales el color de sus ojos.

REDADA DE LA GUARDIA

Si los PJ siguen dos o tres pistas, Kagliostro enviará varios grupos de sectarios para realizar algunas redadas. Los cultistas van provistos de gruesos fajos de órdenes de arresto para «traidores», firmados por el «alcalde Grendol».

Cada grupo está compuesto por tantos sectarios como PJ más un líder iluminado, todos ellos vistiendo uniformes de la guardia de la ciudad. Los nombres de los personajes se encuentran entre la lista con las órdenes de arresto. Entre los detenidos se encuentran Belago y Ardetta (a quienes encuentran y capturan si los PJ no intervienen), así como la comandante Illeva y Purgida (si llegaron a ayudar abiertamente a los PJ).

Los «traidores» capturados son arrastrados al espacioso sótano del ayuntamiento a través de una puerta trasera. Allí, Kagliostro y sus matones les preguntan acerca de la ubicación de la mina perdida. Para más detalles, ver la complicación «¡Capturados!».

¡CAPTURADOS!

Es posible que los PJ sean capturados por los esbirros de Kagliostro si, por ejemplo, son derrotados en combate o fracasan en su intento de introducirse en el campanario o el ayuntamiento.

Los PJ son llevados al sótano del ayuntamiento junto con los demás «traidores» ya arrestados. Si los personajes están heridos o al borde de la muerte, les vendan sus heridas para evitar que mueran, pero no les curan. Kagliostro fue muy claro: cualquiera atrapado husmeando probablemente sepa algo y debe ser interrogado.

Entre los prisioneros se encuentran la familia Burukh y Mulando, el consejero de Limpieza e Incendios, a quien Kagliostro encarceló nada más hacerse con el poder porque no le servía de nada. Es posible que las siguientes personas también estén en el sótano, todo depende del tiempo que transcurra y lo que suceda hasta la llegada de los PJ:

- **Ardetta:** La tesorera es capturada en una redada a menos que los personajes acudan en su rescate.

- **Belago:** El sacerdote solar es arrestado si llama la atención (por ejemplo, ayudando a los PJ) o si se cree que conoce el emplazamiento de la mina.
- **Illeva:** La comandante termina en la mazmorra si se pone abiertamente del lado de los personajes.
- **Purgida:** La adepta también es arrestada si muestra demasiado interés en lo que ha sucedido en Kastor o si ayuda a los PJ.

Kagliostro reside en una habitación del sótano a cierta distancia de la mazmorra y deja todo el trabajo sucio a los trasgos del clan Harbassas y sus ogros. Los trasgos amenazan, golpean e intimidan a los prisioneros y los arrastran uno a uno hasta Kagliostro, quien realiza el ritual *Interrogatorio mental* para averiguar dónde se encuentra la guarida de Margumal.

Si los PJ terminan en la mazmorra de Kagliostro, tendrán ayuda para salir de allí. Darda les ha estado observando y decide intervenir, para lo que entra en el ayuntamiento a través del sistema de alcantarillado conectado con las catacumbas (donde se oculta desde el intento de asesinato). Mientras esperan en

el calabozo, los PJ reciben la visita de una rata de ojos verdes que lleva una pequeña palanca en la boca.

Cuando se hacen con la herramienta oyen un sonido: se trata de Darda, cavando desde el otro lado de la pared. Si los PJ no se delatan de alguna manera obvia, no tardan en poder pasar por la abertura y reunirse con Darda, quien los conduce a través de las alcantarillas hasta la capilla de los Muchos, un lugar relativamente seguro.

KAGLIOSTRO SE DIRIGE A LA MINA

Kagliostro descubrirá la ubicación de la mina tarde o temprano. Es irrelevante de quién obtenga la información, pero cuando suceda, el sectario y sus seguidores abandonan la ciudad en dirección este. Mucha gente lo verá irse acompañado por una veintena de sectarios. El grupo cubre sus huellas lo mejor que puede y alguien con el rasgo/bendición *Montés* (PJ o PNJ) debe pasar tres pruebas consecutivas de *Atento* para poder rastrearlos hasta la mina, situada cerca de unas pequeñas colinas a tres horas de marcha al este de Kastor.

Desenlace: En la guarida de la serpiente

UN POSIBLE CLÍMAX de la aventura es el enfrentamiento con Kagliostro y sus sectarios en la mina, donde el teratomante está a punto de liberar a la lindorma Margumal de su prisión en el Ultramundo. Evitar que Kagliostro complete la ceremonia requiere varias escenas de combate.

LA EMBOSCADA

Los trasgos y ogros que hayan sobrevivido hasta ahora planean una emboscada aprovechando el terreno boscoso del camino que conduce a la mina. Por suerte para los PJ, los trasgos y los ogros están peleándose constantemente entre ellos y son incapaces de mantenerse en silencio.

Si los personajes pasan una prueba de [*Atento* + 3] escuchan un sonido de disputas junto a susurros que piden silencio. Si no pasan la tirada, son sorprendidos por el ataque de los trasgos.

Los que pasen la prueba detectan a los trasgos a tiempo y pueden espiar su conversación: están discutiendo si apoyar o no al «rey monstruo» (el nombre que le han puesto a Kagliostro) para liberar a la «serpiente asesina» (Margumal). El líder del clan, Harbassas, es quien más insiste en completar la misión ya que aún no les han pagado. También le apoya cualquier ogro que siga vivo. El resto de los trasgos se oponen enérgicamente a la idea y recurren a todo tipo de excusas para buscar otro trabajo: desde ampollas en los pies hasta miedo al dragón o a los PJ (si fueron derrotados por estos).

Los personajes jugadores tienen varias opciones: atacar de frente, acercarse sigilosamente y lanzar un ataque sorpresa, negociar con los trasgos o avanzar hacia la mina rodeando el lugar.

Ataque frontal: Los trasgos no son sorprendidos y el combate se desarrolla con normalidad.

Ataque sorpresa: Cualquiera que intente acercarse a los trasgos debe pasar una tirada de [*Discreto* + 3]. Aquellos que elijan no hacerlo, comienzan a una acción de movimiento de distancia de los arbustos donde se esconden los trasgos.

Negociación: Si los PJ deciden negociar tienen que persuadir a Harbassas con una prueba exitosa de [*Persuasivo* - 1]; si ofrecen igualar lo que Kagliostro les ha prometido, tienen que pagarle

Cautiverio como deus ex machina

Puede que el DJ prefiera usar el cautiverio como un deus ex machina a dejar morir a los personajes jugadores derrotados en combate. Durante una prueba de juego sucedió que todo el grupo de PJ fue derrotado mientras asaltaba el ayuntamiento. En lugar de morir asesinados, se despertaron en el sótano del ayuntamiento con un solo punto de Resistencia...



1

2

3

4



0 25 M

LA MINA

1. La entrada de la mina
2. La primera cámara
3. La sala principal
4. El portal

diez táleros por cada trasgo y ogro pero la tirada es solo de [Persuasivo + 5].

Si lo logran, los trasgos se marchan en pos de nuevas aventuras («¡Hay un templo del Sol lleno de oro cerca de Karvosti! ¡Vamos!»). Si fallan, los trasgos atacan de todos modos.

Un desvío: Tomar un desvío hacia la mina no requiere tirada alguna pero supone perder un valioso tiempo, de modo que cuando lleguen a la mina los eventos irán por la fase 2: Margumal comienza a liberarse. El director del juego debe explicar que el desvío llevará mucho tiempo, pero sin revelar las consecuencias que tendrá.

LA ENTRADA DE LA MINA

La entrada de la mina está protegida por tantos cultistas como PJ, encabezados por un sectario iluminado. Si los personajes deciden vigilar la entrada, un éxito en *Atento* les permite detectar al líder; si superan una tirada de [Atento - 5], también pueden ver a los demás sectarios, pero si fallan, son atacados por sorpresa.

Tras derrotar a los cultistas, los personajes que pasan otra prueba de *Atento* pueden escuchar varias voces entonando un cántico proveniente de las profundidades de la mina.

Los PJ con la habilidad *Rituales* se dan cuenta de que se está llevando a cabo una ceremonia, es decir, una especie de ritual de gran poder ejecutado en grupo. Los personajes pueden obtener la información sobre ceremonias que hay en la página 54. Un éxito en *Inteligente* permite al PJ recordar cómo cancelar una ceremonia: eliminando al líder o haciendo que suficientes participantes pierdan la concentración (por ejemplo, causándoles daño).

LA PRIMERA CÁMARA

Hay (PJ + 1) sectarios custodiando el lugar, pero están completamente fascinados por el milagro que está teniendo lugar en el interior de la mina. La atención de los cultistas está volcada en la sala principal y ninguno vigila la apertura por donde entran los PJ, por lo que pueden sorprenderlos automáticamente.

Un éxito en *Atento*: El suelo tiembla como si algo enorme se estuviera retorciendo y contorsionando dentro de la mina.

LA SALA PRINCIPAL

Aquí se celebra la ceremonia con la que Kagliostro pretende liberar y controlar a Margumal. Se supone que los personajes llegan a la sala principal cuando la ceremonia está llegando a su apogeo. La escena sigue una serie de fases, empezando el turno después de que los enemigos de la primera cámara sean derrotados.

La dirección de la ceremonia consume toda la atención de Kagliostro. A su alrededor hay cinco

sectarios iluminados ayudándole, más algunos iniciados (PJ + 2) que han formado un semicírculo alrededor de ellos para su protección.

La ceremonia se cancela si Kagliostro cae (alcanza o puntos de *Resistencia*) o si tres cultistas iluminados pierden su concentración [Tenaz - Daño]. Si detienen la ceremonia, esta se queda en la etapa 2, como se describe a continuación.

1. El suelo tiembla

Duración: 1 turno.

El suelo empieza a temblar con suficiente fuerza para que cualquier personaje lo note.

2. Margumal comienza a liberarse

Duración: 2 turnos

La cabeza y el tronco de Margumal consiguen atravesar el tejido que separa al Ultramundo de la realidad. La serpiente es incapaz de moverse, pero ataca a cualquier cosa al alcance de sus terribles colmillos y garras. Mientras siga parcialmente atrapada no puede usar sus rasgos y habilidades activos y su alcance está limitado a la mitad del pasillo principal, por lo es posible evitar sus ataques quedándose cerca de la pared izquierda. El enemigo también es consciente de esto y cinco sectarios se colocan junto a esa pared para defender el ritual.

Si logran detener la ceremonia en esta etapa, el ritual fracasa y los PJ pueden salir de la mina y destruir su entrada. En ese caso, lo último que se escucha mientras las rocas se derrumban sobre la abertura es el ensordecedor rugido de Margumal.

3. Margumal es liberado. Está desorientado, pero en control de sí mismo

Duración: 2 turnos

Margumal logra liberarse y dominarse a sí mismo, aunque solo por un instante. Si nadie detiene a Kagliostro, el místico controlará a la serpiente dos turnos después de haberla liberado. Sin embargo, si Kagliostro es derrotado, la serpiente será totalmente libre.

Mientras se lleva a cabo la ceremonia, la serpiente está desorientada y no atacará excepto en defensa propia. Si la lindorma es dañada, pierde la cabeza y ataca con furia al objetivo más cercano. Si hay varias personas a la misma distancia, elige una víctima al azar.

Los PJ deben decidir entre ignorar a la serpiente y continuar luchando contra los sectarios, atacar a la serpiente (una elección estúpida, pero es posible que los PJ no se den cuenta) o intentar negociar con ella. Si Kagliostro y los sectarios son derrotados, los PJ pueden elegir entre atacar a Margumal o dejar que se marche.

Ignorar a la serpiente: Margumal está desorientado. Gruñe y ruge, pero no lucha a menos que sea atacado.

Negociar: Aquellos que conozcan las lenguas bárbaras o élficas pueden calmar a la serpiente y convencerla de que el verdadero enemigo es Kagliostro, lo que requiere un éxito en *Persuasivo*.

La serpiente no atacará al personaje negociador, pero este solo tiene dos intentos, uno por turno; si falla ambas veces, la serpiente ataca y no es posible volver a negociar.

Dejar que se marche: Los PJ tienen la opción de retroceder si la ceremonia se interrumpe mientras la serpiente está suelta. En ese caso la serpiente no los ataca ni los persigue.

Tras alimentarse con los cadáveres de los sectarios caídos, Margumal escapa y aterrorizará al mundo hasta que alguien más poderoso le empuje de vuelta a Davokar (o a algún otro bosque).

4. Margumal es liberado y cae bajo el control de Kagliostro

Duración: 3 turnos, pero solo si se permite que la ceremonia siga su curso.

Si los PJ no logran detener el ritual, Kagliostro somete a Margumal a su voluntad y le ordena atacarles. El hechicero se suma al combate junto con cualquier otro sectario superviviente.

Es una batalla que los PJ no pueden ganar pero de la que podrían escapar, ya que Kagliostro prefiere poner en marcha su gran plan a perseguir a los personajes. Su objetivo es ir a Kastor a lomos de Margumal y establecer allí la capital del Reino de la Bestia, con la lindorma como dios y él mismo como sumo sacerdote.

KASTOR EN LAS GARRAS DEL ENCANTADOR DE SERPIENTES

Lo que ocurra en Kastor bajo el reinado de la secta no es parte de este escenario, aunque es uno de los resultados posibles si los PJ fracasan. La siguiente información podría ser útil para el DJ en caso de que la secta tenga éxito y los personajes quieran seguir luchando contra la amenaza. A grandes rasgos, la situación se desarrollará así:

Kagliostro obliga a los líderes de Kastor a someterse, tras lo que se autoproclama sumo sacerdote de la Iglesia de la Serpiente. Margumal se apodera de la torre, derriba los pisos inferiores y se instala en el campanario. Kagliostro se queda con el ayuntamiento y lo convierte en el principal templo de su monstruosa orden. Los adoradores de

La gratitud de una lindorma

Si los personajes jugadores logran convencer a Margumal de que Kagliostro es un enemigo mutuo y luego le ayudan a derrotar a los sectarios, la lindorma se considera en deuda con ellos. La serpiente rompe uno de sus colmillos y se lo entrega al PJ que hiciera de portavoz. El colmillo puede usarse como una flauta una vez se pudra o se extraiga la pulpa en el interior. «Sopla y apareceré», dice la serpiente antes de abandonar el lugar.

La serpiente tarda 1D100 horas en llegar a la persona que sopla el cuerno (el director de juego es libre de elegir un período de tiempo más adecuado para la aventura). Cuando llegue, Margumal le hace un favor a la persona y desaparece, con lo que considera que la deuda está saldada. La serpiente puede unirse a los PJ en batalla (si hay esperanzas de victoria) o enseñarles uno de sus poderes místicos o rituales.

Pagar la deuda también libera a Margumal de cualquier vínculo sentimental con los PJ. Si vuelve a encontrárselos sería como si fuera la primera vez, excepto porque reconocería su olor y nombres y tendría una noción clara de sus capacidades.

monstruos son llamados a Kastor para comenzar la nueva era, pero los que acuden son ampliamente superados por aquellos que huyen de la ciudad. Kastor se convierte rápidamente en una sombra de sí misma y sus ciudadanos viven aterrorizados por la secta monstruosa y sus sacrificios.

La situación no pasa desapercibida para las demás zonas civilizadas y el duque envía tropas para liberar la ciudad. El asedio de Kastor es largo, ya que los sectarios cuentan con los gruesos muros de la ciudad más la ayuda de Margumal y la campana.

Después de un tiempo de ataques cautelosos e iniciativas diplomáticas fallidas, el comandante de las tropas decide que la única posibilidad es asaltar la ciudad mientras golpea simultáneamente el corazón del enemigo: el ejército del duque lanza un ataque al mismo tiempo que un pequeño grupo de soldados se introduce sigilosamente en Kastor para asesinar a Kagliostro o tomar el control de la campana.

Tal vez una incursión de ese tipo sería adecuada para los PJ, gracias a su familiaridad con la ciudad y el enemigo...

Apéndice

ESTA ÚLTIMA SECCIÓN del libro describe las nuevas reglas y artefactos místicos presentados a lo largo de sus dos aventuras, entre los que hay dos novedades que pueden necesitar una introducción. Primero está el concepto de Bendiciones y Cargas, un conjunto de características positivas y negativas a disposición de los PJ en el **Libro del Jugador avanzado**. Segundo, «La campana de Kastor» introduce las ceremonias místicas, un tipo de rituales colectivos que volverán a aparecer con más detalle en futuros suplementos.

Nuevas reglas

ALZAR MUERTO VIVIENTE

Tradición: Hechicería

El místico tiene la capacidad de conceder una no vida permanente a una criatura que no lleve más de siete días muerta. Una vez completado el ritual, el muerto viviente cae completamente bajo el control del místico si este supera una tirada de [Tenaz←Tenaz]. Si tiene éxito, el no muerto debe obedecerle como si estuviera atado por una runa de esclavitud y solo puede liberarse por la muerte de su amo. Si falla, el no muerto despierta con su voluntad intacta y puede elegir si sigue al místico o no.

La criatura conserva todos los atributos y habilidades que tuviera en vida y gana el rasgo monstruoso *Muerto viviente* (página 198 del manual básico) a nivel 1. La criatura no envejece pero tampoco vive eternamente, porque su cuerpo sufre un continuo y lento proceso de descomposición: el no muerto debe hacer una tirada de *Fuerte* todos los años y perder un punto cada vez que la falle. Cuando su valor de *Fuerte* llegue a 0, su cuerpo se cae en pedazos y muere definitivamente.

BALLESTA DE REPETICIÓN, ARMA

Coste: 40 táleros

La ballesta de repetición es una versión avanzada de la ballesta que cuenta con una palanca de empuje en su parte inferior para recarga rápida. Solo los herreros más hábiles son capaces de construir un sistema mecánico tan sofisticado. Una ballesta de repetición puede recargarse con una acción gratuita, sin sacrificar por ello la potencia de una ballesta normal.

BESTIAL, CARGA

El personaje tiene un llamativo atributo bestial, como por ejemplo ojos de jakaar, colmillos de

abojalí, escamas de lindorma en cuello y brazos, o cualquier otra cosa que resulte desagradable y dé miedo. Para ocultar los rasgos, el personaje debe pasar una prueba de [Discreto ← Atento].

Si falla, tiene una segunda oportunidad de fallar todas las tiradas de Persuasivo relacionadas con pedir ayuda o protección. Sin embargo, la apariencia bestial le otorga una segunda oportunidad para superar todas las pruebas de Persuasivo para amenazar o intimidar.

Los sujetos sometidos a la intimidación (tenga esta éxito o no) informarán lo antes posible a la guardia de la ciudad o autoridades similares de que el personaje podría ser una abominación.

CEREMONIAS MÍSTICAS

El ritual con el que Kagliostro pretende liberar y poseer a la serpiente Margumal es un tipo de magia llamada ceremonias: poderosos rituales celebrados en grupo, capaces de alterar permanentemente la geografía local y el propio curso de la historia. Tormentas de fuego, terremotos, enjambres de insectos, plagas devastadoras e incluso erupciones volcánicas y marejadas catastróficas han sido atribuidos a místicos brillantes y hechiceros adoradores de la muerte. Aunque en muchas ocasiones las historias sobre la magia ceremonial son exageradas, resulta innegable que son ritos que existen en todas las tradiciones místicas establecidas.

Es bien sabido entre los místicos que las ceremonias fueron utilizadas por los Señores Oscuros en la Gran Guerra y que su celebración o incluso planificación ha sido prohibida tanto en Alberetor como en Ambria.

Las ceremonias están concebidas como una herramienta dramática para el DJ. Aunque no son un recurso pensado para los jugadores, en teoría es

posible que un grupo de PJ realice una ceremonia por sí mismo o mediante una alianza con otras facciones. Sin embargo, la ceremonia mística está destinada principalmente a ser celebrada por un grupo o facción hostil que los personajes deben tratar de detener.

CONTROLAR MONSTRUO, CEREMONIA

La ceremonia que Kagliostro intenta realizar se describe en el tomo que lleva consigo. La ceremonia *Controlar monstruo* permite al místico convocar y poseer una criatura viva, al igual que hacen los demonólogos con los demonios, pero sin tener que pasar ninguna prueba para controlar a la bestia. La contaminación de esta ceremonia en particular es moderada: 1D4 puntos de Corrupción temporal para todos (y todo) lo que esté a menos de cien metros del lanzador.

DANZA DE LA MUERTE, RITUAL

Tradicición: Hechicería

El místico invoca una cadencia de ritmos pesados que seduce a los presentes en la zona. El eco de la música tiene un gran alcance, pero solo afecta a las personas a menos de cien metros. Aquellos con una disposición neutral hacia el místico deben pasar una tirada de *Tenaz* o sucumbir a la danza. Tanto sus aliados como sus enemigos directos también deben realizar una tirada de *Tenaz* para resistirse, pero disponen de una segunda oportunidad para tener éxito (tiran dos veces y usan el mejor resultado). El único inmune a la danza es el propio místico. Los bailarines de la muerte no están literalmente bajo el dominio del místico, pero son muy receptivos a sus órdenes y atacarán siempre que la violencia no vaya dirigida contra un ser querido. Los bailarines de la muerte pueden tirar contra *Tenaz* cada vez que maten a otra criatura y cada vez que sufran daño.

La *Danza de la muerte* está ligada al místico y le sigue a donde quiera que vaya.

El baile dura tanto como desee el místico, pero los bailarines pierden 1D4 Resistencia por hora.

El ritual se puede detener completamente con un *Romper conexión*. El ritual *Exorcismo* permite sacar a bailarines concretos del trance, pero el poder místico *Anatema* podría ser más efectivo.

ESPEJISMO, RASGO

La persona tiene un don místico que le permite tejer a partir de la nada pequeños espejismos momentáneos, como llamas frías saltando entre sus manos, diminutas figuras de luz que bailan en el aire, guijarros que se convierten en monedas brillantes, etcétera. Los efectos del espejismo desaparecen a los pocos minutos, pero sirven para engañar y entretener a la gente. *Espejismo* permite hacer una tirada de *Persuasivo* para que alguien acepte mercancías falsas o monedas ilusorias como pago, hasta un «valor» máximo de cien táleros. *Espejismo* también otorga +1 a *Persuasivo* cuando el personaje jugador amenaza a alguien con su «poderosa magia».



FERMENTO DE TERATO, ELIXIR

Para los teratomantes, los monstruos son sagrados y los rasgos monstruosos son señales de haber sido elegidos por los dioses; así, la carga *Bestial* puede usarse entre los miembros del Amanecer de Terato de la misma manera que el rasgo/bendición *Privilegiado*.

Una forma de exaltación propia de los miembros del culto es inyectarse voluntariamente un veneno teratogénico que otorga la bendición *Sangre oscura* junto con la carga *Bestial*. Desafortunadamente, también es muy probable que el veneno acabe siendo letal, pero en eso consiste la prueba del sectario: en averiguar si los dioses le han elegido o si merece morir por su arrogante acto. Este mortífero efecto secundario hace que la secta lo use como veneno contra los infieles: aquel que sobreviva y quede monstruosamente marcado no merece morir, ya que los poderes de la monstruosidad lo han señalado como uno de los elegidos.

Este fermento es un elixir de nivel maestro totalmente prohibido. Hacerlo causa 1D4 puntos de Corrupción temporal y solo se puede comprar en el mercado negro, a 6 táleros por dosis.

Los afectados por el veneno sufren 2 puntos de daño durante 2 turnos y desarrollan un rasgo monstruoso de forma inmediata. El jugador elige el rasgo más adecuado para su personaje con ayuda del director de juego (ver la carga *Bestial* en la página 54).

Aquellos que pasen una prueba de [*Fuerte* ← la *Astucia* del alquimista] no sufren más efectos y el rasgo *bestial* se desvanece en 1D6 días. Los PJ que fallen reciben 4 puntos de daño durante 4 turnos. Si la *Resistencia* del PJ cae a 0, el jugador debe decidir si acepta la «exaltación» del personaje o si se arriesga a morir. En el primer caso no realiza ninguna tirada de muerte y el PJ empieza a curarse a partir de 0 *Resistencia* según lo normal, pero gana de forma permanente la bendición *Sangre oscura* y la carga *Bestial*, además de un punto de Corrupción permanente por la experiencia.

Si el jugador no quiere que el PJ sea marcado por el elixir, debe hacer las tiradas de muerte correspondientes.

El director de juego decide qué ocurre con los PNJ afectados por el veneno, ya que los efectos del fermento son en ocasiones inestables e impredecibles.

RECIO, RASGO MONSTRUOSO

El monstruo posee una vitalidad notable, posiblemente nacida de su fuerte vínculo con el poder infinito

de la naturaleza o por una conexión con la inagotable fuente de la Corrupción.

La *Resistencia* de la criatura es superior a su atributo de *Fuerte*, aunque su *Umbral de dolor* no se ve afectado y sigue calculándose según lo normal (*Fuerte*/2).

I **Pasivo:** La Resistencia del monstruo es igual a *Fuerte* × 1.5.

II **Pasivo:** La Resistencia del monstruo es igual a *Fuerte* × 2.

III **Pasivo:** La Resistencia del monstruo es igual a *Fuerte* × 3.

SANGRE OSCURA, BENDICIÓN

El personaje tiene sangre oscura corriéndole por las venas, ya sea por una maldición, por haberla heredado de un antepasado o porque simplemente naciera en la parte equivocada de Davokar en el momento equivocado. La sangre oscura siempre viene con algún tipo de estigma físico, representado por la carga *Bestial*. El personaje puede adoptar los siguientes rasgos monstruosos como si fueran habilidades ordinarias: *Arma natural*, *Duro*, *Robusto*, *Regeneración* y *Alado*.

SED DE SANGRE, RASGO MONSTRUOSO

La criatura tiene sed de sangre caliente y su mirada le permite poner a una víctima en trance antes de darse un festín con sus fluidos vitales.

I **Activa.** La criatura puede encantar [*Tenaz* ← *Tenaz*] y morder a su víctima en una sola acción de combate. Si tiene éxito, el monstruo le extrae sangre por valor de 2 puntos de Resistencia por turno, ignorando armadura. Hace falta superar una tirada de [*Tenaz* ← *Tenaz*] cada turno para mantener el trance. Dañar a la criatura chupadora de sangre también puede romper el encantamiento, [*Tenaz* – *Daño*].

II **Activa.** Igual que a nivel principiante, pero la criatura recupera tantos puntos de Resistencia como extraiga de la víctima.

III **Activa.** Igual que a nivel adepto, pero el monstruo extrae 3 puntos de resistencia por turno y no necesita hacer una tirada de [*Tenaz* ← *Tenaz*] cada turno para mantener el trance.

TINTURA ÍGNEA, ELIXIR

La tintura ígnea son sales que cambian el color del fuego en el que se arrojen. Pueden utilizarse como entretenimiento o para mandar señales. Cada dosis produce su propio color distintivo. La tintura ígnea es un elixir de nivel principiante.

Artefactos

LA CAMPANA DE KASTOR, ARTEFACTO

Nadie sabe quién forjó la campana ni cuándo llegó a Kastor, pero los estudiosos creen que está montada en una torre mucho menos antigua que el propio artefacto. En cualquier caso, es una poderosa arma defensiva para aquellos con la suficiente audacia y

conocimientos para emplearla. Se podría argumentar con razón que una colonia pequeña y relativamente indefensa como Kastor le debe su supervivencia a la campana, ya que se dice que su tañido fortalece a los defensores, debilita a sus enemigos e incluso disipa la Corrupción. Lo primero es verdad, pero lo último

es un ligero malentendido: la campana realmente no disipa la Corrupción, sino que la absorbe y cuando esté completamente llena de Corrupción explotará en cuanto se vuelva a tocar de nuevo. La batalla contra Margumal podría ser el momento en que la campana alcance su límite y estalle, bañando a la ciudad en Corrupción. Los PJ deben decidir si la lindorma representa una amenaza lo suficientemente grande como para arriesgarse a provocar tal catástrofe.

En la actualidad la campana contiene una cantidad tan grande de Corrupción que se romperá si absorbe 10 o más puntos adicionales durante una sola escena. La Corrupción acumulada se reduce a la mitad al final de cada escena más 1 punto adicional por cada semana que pase, hasta que su límite para romperse vuelva a ser de 10. La Corrupción no bajará más allá de ese umbral.

La campana de Kastor tiene un rasgo extremadamente raro (si no único) que permite usarla sin vincularse a ella, por lo que cualquiera puede tañerla y obtener su poderosa protección. Los poderes que posee se revelan a la persona que la toque.

Alguien con la capacidad *Estudioso* debe pasar una prueba de *Inteligente* para analizar y comprender completamente los peligros de la campana: el artefacto puede absorber la Corrupción pero tarde o temprano se romperá provocando una catástrofe.

Campanadas de coraje: La persona que toque la campana puede invocar sus poderes en combate y hacer que tanto ella como todos sus aliados puedan repetir una tirada a su elección. Los usos adicionales de este poder solo otorgan repeticiones adicionales a aquellos que ya hayan usado la tirada extra que tenían.

Acción: Activa

Corrupción: 1D6, acumulada dentro de la campana.

Parálisis atronadora: Aquel que toque la campana puede pedirle ayuda para derrotar a un enemigo cercano. Si el PJ supera una prueba de *Tenaz* puede bloquear uno de los rasgos, habilidades o poderes del enemigo durante el resto de la escena. Para ello, el personaje debe pronunciar el nombre del enemigo y saber que posee el rasgo o habilidad en cuestión. Los rasgos y habilidades pasivos son inmunes a este poder.

Acción: Activa

Corrupción: 1D6, acumulada dentro de la campana.

Engullir Corrupción: La campana también puede absorber la Corrupción temporal de los místicos en las cercanías, que no recibirán ninguna Corrupción por el uso de poderes, habilidades o rituales. Todos los místicos dentro de la torre (PJ y PNJ) pueden usar esta habilidad cuando lo deseen.

Lluvia negra: Cuando la Corrupción en el interior de la campana alcance su capacidad máxima, la próxima vez

que se toque explotará en una cascada de oscuridad que provoca una lluvia de Corrupción pura sobre Kastor, negra y humeante como el aceite hirviendo.

La ciudad se ve afectada de tal manera que todos sus habitantes ganan 1D4 puntos de Corrupción temporal por cada día que pasen en su interior. Cada día cuenta como una nueva escena, es decir, se realiza una prueba por día sin modificarla por la jornada anterior. Eso significa que las personas que viven en la ciudad siempre tienen 1D4 puntos de Corrupción temporal y que los débiles de espíritu (*Tenaz* 8 o inferior) se corromperán tarde o temprano por el mero hecho de vivir en Kastor.

La ciudad nunca volverá a ser la misma y pasará a conocerse como La Ciudad de la Noche Eterna, un lugar donde los niños nacen deformes, los muertos se levantan de sus tumbas y criaturas voraces recorren las calles en busca de presas de sangre caliente. Pocos, a excepción de los místicos más curiosos y algunos cazamonstruos, querrán volver a poner un pie en la ciudad

Acción: Reacción

Corrupción: Cuando comience la lluvia negra todo aquel dentro de Kastor gana una cantidad de Corrupción proporcional a su propia Corrupción (ver tabla 3).

LA LANZA DEL CAZADOR ETERNO, ARTEFACTO

Esta arma está clavada en el costado de Gylta. El asta está rota y solo mide un metro de largo. Aunque esto no disminuye su eficacia en combate, sí priva a la lanza de su cualidad Larga. El arma solo caerá en poder de los personajes si Gylta es derrotada en batalla o si llegan a un acuerdo con ella y hacen un juramento de sangre para usarla contra el Cazador Eterno (negociando o en combate).

Cambiar el asta rota por una nueva requiere una madera y una mano de obra de excelente calidad. Si no hay ningún PJ capacitado (lo cual es probable) pueden contratar a alguien en el campamento de los buscadores. El trabajo cuesta un tálero y tarda un día en completarse.

Golpe final

Cuando la presa está gravemente herida, el portador de la lanza puede invocar los poderes de la muerte y terminar la caza con un poderoso golpe. Quien empuñe la lanza puede realizar una acción de combate extra por enemigo y batalla contra un objetivo que haya perdido la mitad o más de su Resistencia.

Acción: Gratuita

Corrupción: 1D4

Tabla 3: Corrupción de la campana rota

CORRUPCIÓN PERMANENTE	CORRUPCIÓN TEMPORAL POR LA LLUVIA NEGRA
0	1D4
1-3	1D6
4-6	1D8
7+	1D12









¿Mi querido amigo:

Ha pasado mucho tiempo desde que nos conocimos, pero no pienses que te he olvidado o que encontré alguien en quien confíe más. Kastor es una ciudad oscura, pero desde la quema de brujas se diría que las sombras que se ciernen sobre ella son más grandes que nunca.

Vuelvo a estar sola. Tras largas y numerosas indagaciones creo que sé qué ocurrió y quién está detrás de todo. Los culpables deben ser castigados, ¿pero cómo castigar a quien todo el mundo considera inocente? No sé qué es de ti, a qué dedicas tus días ni cuáles son tus planes. Pero te ruego que acudas en mi ayuda.

Darda :.



El bosque de Davokar tiene un pasado sombrío y tenebroso.

Pero lo que ha sido olvidado por la mayoría a veces es redescubierto por los curiosos y los codiciosos. Conflictos enterrados hace siglos vuelven a la vida, trayendo dolor y destrucción tanto a los ambrios como a los clanes bárbaros. La ambición de unos pocos despierta a dioses hambrientos de tiempos remotos, pero el sufrimiento recae sobre los inocentes.

En el bosque de Davokar hay una colina de barro donde unos osados exploradores cavan en busca de tesoros, protegidos tras una simple empalizada que quizás sea lo suficientemente resistente como para disuadir a los depredadores más pequeños, pero no para detener a los verdaderos peligros que rondan por las tierras salvajes. Vuestro grupo llega al lugar para unirse a la excavación o con el encargo de vigilar lo que sucede, pero no tardaréis en descubrir que lo que parece una inofensiva colina puede ser en realidad una amenaza para la seguridad de toda la región. ¿Tenéis la determinación y el coraje necesarios para hacer frente a los poderes de la antigüedad? Más aún, ¿seréis capaces de enviarlos de vuelta a la noche eterna?



AVENTURAS VOLUMEN 2 incluye dos escenarios independientes que tratan sobre lo que sucede cuando se cava con demasiada avidez y profundidad en el negro suelo del pasado de Davokar. La primera aventura, *La fiebre de la caza*, gira en torno a un yacimiento en algún lugar del bosque donde los exploradores corren el riesgo de resucitar una batalla milenaria que podría tener consecuencias desastrosas para los habitantes de la zona y sus alrededores. La segunda aventura lleva a los personajes jugadores a la ciudad de Kastor, donde el desenlace de un conflicto reciente ha permitido al bando ganador poner en marcha un diabólico plan. En ambos casos los personajes tendrán que enfrentarse a poderosos enemigos, determinando irremediablemente el futuro de Ambria y Davokar con sus acciones.

CONTENIDO

- Dos detalladas localizaciones para aventuras: la ciudad de Kastor y el yacimiento de Esperanza de Salindra.
- Mapas a todo color de las dos localizaciones.
- Dos poderosos artefactos místicos.
- Nuevos rituales, rasgos monstruosos y elixires, más una introducción a las ceremonias (rituales colectivos de gran poder).
- Más de una docena de PNJ y criaturas.

NOSOLOROL

 **JÄRNRINGEN**

www.nosolorol.com

