

Symbaroun



Localizaciones de aventura



Localizaciones de aventura

JÄRNRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson, Mattias Lilja

AUTOR (nº1):

Mattias Johnsson

PORTADA:

Martin Grip

AUTOR (nº2 y 3):

Paul Baldowski

MAQUETACIÓN:

Mattias Johnsson

TRADUCCIÓN:

Niklas Lundmark

MAPAS:

Tobias Tranell

VERSIÓN:

1.0.0

ISBN:

000-00-00000-00-0

COPYRIGHT:

Nya Järnringen AB 2018

El señor del pantano

EL SEÑOR DEL PANTANO es una localización de aventura diseñada para presentar la capacidad de las lindromas despertadas de evolucionar en dragormas y, con el tiempo, en dragones adultos. En su forma original, la historia tiene lugar en la Ciénaga de Breanegra con el legendario Skaramagos como protagonista. Sin embargo, tanto el entorno como los personajes centrales son fáciles de reemplazar, si el director de juego lo prefiere. En cualquier caso, los personajes jugadores son invitados a un lugar donde el conflicto principal es entre el Pacto de Hierro y unos representantes de la reina Korinthia, y donde ellos (como todos los demás del lugar) deben elegir un bando.

Introducción

ENTENDER QUÉ SUCEDE en la Ciénaga de Breanegra requiere un profundo conocimiento de la historia de la región del Davokar, y en particular de los esfuerzos del Pacto de Hierro para combatir los efectos del colapso de Symbaroum. Por supuesto, también es necesario un entendimiento de las relaciones de poder y conflictos más actuales.

Esta sección relata las partes relevantes de las épocas en cuestión, antes de concluir con sugerencias sobre cómo involucrar a los personajes en la trama. Sin embargo, en función de quiénes sean los personajes y qué objetivos persigan, de forma individual y como grupo, el director de juego debe estar preparado para ajustar la información siguiente (y también para improvisar, en caso de que los jugadores emprendan acciones inesperadas, o incluso imprudentes).

EL DESTINO DE LAS LINDORMAS

Después de la caída de Symbaroum, el príncipe Eneáno y su ejército de guerreros y místicos se vieron obligados a luchar contra muchas mons-

truosidades poderosas que causaban estragos entre las ruinas del imperio. Sin embargo, las que resultaron ser más difíciles de derrotar, y que se cobraron más juramentados de hierro que cualquier otra, fueron las bestias conocidas como Fofar el Destructor y Sakofal el Masacrador.

En su insaciable sed de poder, estos dragones pactaron con los sacerdotes symbaranos y fueron exaltados de forma voluntaria como dioses, o en otras palabras: se dejaron matar y resucitar como abominaciones consumidas por la corrupción. Además, se rodearon de hordas de dragormas y otras bestias que habían esclavizado y corrompido, por lo que los líderes del Pacto de Hierro tomaron pronto una decisión drástica: ¡había que interrumpir el ciclo vital de los dragones!

Como es natural, esto fue muy controvertido y dio lugar a acaloradas discusiones entre el príncipe y sus comandantes. Por principios, los elfos en general, y el Pacto de Hierro en particular, se oponen firmemente a cualquier intento de cultivar y vulnerar el orden natural. Aunque se han hecho

y se harán excepciones en situaciones en las que el fin parece justificar los medios. En este caso, la combinación de humanos y dragones se consideró peligrosa en sí misma; dos fuerzas destructivas que juntas amenazaban con destruir toda la creación. Al restringir el ciclo vital de los dragones, la amenaza podía manejarse sin que ninguna de las dos razas fuera aniquilada, y además, la decisión podía revocarse si más tarde se consideraba injustificada o resultaba tener consecuencias indeseables, un compromiso en que los líderes pudieron finalmente ponerse de acuerdo.

A partir de ese día, se tejieron melodías adicionales a los himnos cantados por los juramentados de hierro mientras recorrían la tierra devastada, arrullando la oscuridad para que descansara y plantando lo que ahora es el bosque del Davokar. Y desde entonces, todos los dragones de la región han quedado atrapados en su etapa larval, conocida por los humanos como lindormas, que también es su fase reproductiva. No obstante, hace unas dos décadas, poco después de la llegada de los ambrios a la Tierra Prometida, el príncipe Eneáno tuvo un sueño que alimentó la ya considerable preocupación del Pacto de Hierro por la disminución del número de juramentados de hierro y el ya perceptible oscurecimiento del bosque.

Está por verse si fue un acto de genialidad o de locura, pero el príncipe hizo que sus cantantes compusieran nuevos himnos que restauraran el ritmo natural de vida de los dragones. El Pacto de Hierro ya había forjado alianzas satisfactorias con muchas de las criaturas más antiguas del Davokar; entre ellas una decena de lindormas, y Eneáno estaba convencido de que también podían alcanzarse acuerdos similares con las serpientes más antiguas, serpientes que podían desempeñar un papel decisivo en la lucha para detener la embestida humana. Pero esto solo podía lograrse si los juramentados de hierro estaban allí para vigilar y proteger a las serpientes durante su hibernación transitoria y, poco después del despertar, empezar a alimentar su desconfianza para con los humanos y su gratitud hacia el Pacto de Hierro.

Como efecto secundario del antiguo truncamiento, el ciclo de vida de las lindormas de hoy en día se ha acelerado. En los últimos veinte años, más de cien individuos han entrado en su primera hibernación, y unos treinta de ellos han sobrevivido a la fase de transición; menos de seis meses de duración, posiblemente como resultado de la influencia de los juramentados de hierro en el proceso. Ocho individuos también han entrado en su segunda hibernación; dos de ellos han muerto, otros dos han despertado como dragones, mientras que cuatro todavía siguen dormidos.

Con muy pocas excepciones, el Pacto de Hierro ahora cree que ha reclutado con éxito dragomas despiertas así como dragones para su causa,

aunque algunos de sus miembros más cínicos enfatizan la necesidad de precaución. Todas las bestias son caprichosas, propensas a anteponer sus propios impulsos y deseos a cualquier pacto o alianza, por lo que esta aparente jugada maestra puede llevar a un verdadero desastre...

SKARAMAGOS EL GRANDE

Skaramagos ha gobernado la Ciénaga de Breanegra durante cientos de años. Sus súbditos han sido bestias, tribus de trasgos y trolls; ha logrado mantener su poder enfrentando a diferentes grupos entre ellos en un juego aterrador, donde gozaban de su protección, aunque vivían con el miedo constante a perderla. Cuando el bosque empezó a bullir con los rumores de que el ciclo de vida interrumpido de las lindormas había sido restaurado, Skaramagos esperaba sentir pronto la inminente transformación arder en el interior de su cuerpo. Sin embargo, nunca lo hizo, lo que se tomó como un insulto y una señal de que todavía no era lo bastante poderoso para merecer a exaltación.

Cuando las primeras expediciones ambrias partieron a lo largo del río Malgomor, Skaramagos vio la oportunidad de probar su grandeza. Los humanos fueron considerados intrusos, y masacrados hasta el último grumete. Pero aunque siguieron viniendo, mejor equipados y en mayor número, y aunque los masacró a todos, a la lindorma le fue negada la gloriosa bendición de la exaltación. Cada vez más acosado por los humanos, decidió adoptar una estrategia diferente: aceptar su invitación a negociar.

Este resultó ser un sabio movimiento. Los intrusos no solo estaban dispuestos a reconocerlo como señor de la Ciénaga de Breanegra, sino que también prometieron honrarlo con regalos principescos y rendirle homenaje por todos los objetos de valor descubiertos y los recursos obtenidos. Skaramagos estaba tan contento con el acuerdo que incluso hizo que sus ejércitos acudieran en defensa de los humanos, por ejemplo, cuando el Pacto de Hierro intentó poner fin a las plantaciones de damdra de la Ordo Mágica, y cuando los guerreros de la Promesa de la Soberana atacaban los puestos avanzados ambrios de la zona. Y tanto si se debió a la sumisión estratégica de los humanos o simplemente al curso de la naturaleza, después de una larga e impaciente espera, pudo sentir la llamada brillante y cosquilleante que le decía que había llegado el momento.

Tan pronto como la lindorma se metió en la tierra en una de las islas centrales de la ciénaga, llegaron los juramentados de hierro; diez guerreros estivales maduros junto con seis místicos de la misma edad, comandados por dos elfos otoñales llamados Eliriel y Aláoan. Su misión era proteger y cuidar a la serpiente en hibernación, y enseguida dejaron claro a visitantes y habitantes por igual que no tolerarían ninguna intromisión.

Quienes se acercan a la zona son recibidos primero por un elfo estival maduro desarmado que les dice, en elfo (y con gestos), que se den la vuelta, tras lo cual se hunde en el abrazo de la naturaleza. Si alguien no hace caso, recibe un disparo de advertencia, seguido de ataques de verdad.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Cuando, por alguna razón (ver más adelante), los personajes jugadores llegan a la localización de aventura, sugerimos que hayan pasado unos cinco meses desde que Skaramagos se durmió. Durante ese tiempo, las tensiones entre los pobladores locales se han ido deteriorando lentamente, y existe un gran riesgo de que la situación derive pronto en un derramamiento de sangre, sobre el que puedes leer más en el apartado Facciones y grupos de la página 5.

Existen varias razones por las que los personajes podrían querer visitar la Ciénaga de Breanegra: algunas les obligan a involucrarse directamente en el conflicto principal, y otras hacen que la presencia del Pacto de Hierro sea una complicación. Estas últimas podrían ser más interesantes, ya que llegarían sin saber de la guerra de desgaste entre los ambrios y el Pacto de Hierro. Aunque como siempre, el director de juego sabe lo que es mejor para el grupo de juego, y quizás sus jugadores apreciarán las indicaciones ofrecidas en una misión clara y centrada en una facción.

Refuerzos

Si el director de juego quiere que los personajes salgan en medio de la acción, pueden enviarlos al fango como refuerzos para el Pacto de Hierro o alguna facción ambria. En este último caso, podrían constituir una fuerza especial enviada por el ejército o el Sekretorium Real, en función de los contactos que tengan. Otra posibilidad es que los haya enviado un alto representante de la Iglesia del Sol, quien ha oído hablar del conflicto y quiere asegurarse de que los campeones de Prios jueguen un papel decisivo en el desarrollo de los acontecimientos.

No importa de qué lado terminen, pueden pasar muchas cosas una vez que lleguen y empiecen a entender lo que sucede. Tal vez han venido a participar en el ataque o la defensa de la isla de Skaramagos, pero descubren que preferirían hacer otra cosa. Las reuniones y conversaciones con representantes de varias facciones abren la puerta a varios objetivos y estrategias diferentes.

Pacificadores

Otra alternativa es que los personajes los hayan mandado como pacificadores. ¿Quizás alguna bruja bárbara, o incluso la propia huldra, los ha considerado un grupo capaz, adecuado para la tarea de rebajar las tensiones entre los ambrios y los elfos? ¿O quizás sea cosa de Sarvola, Deseba, o algún otro reformista de la Iglesia del Sol, que

teme que el conflicto en la Ciénaga de Breanegra conduzca a una guerra abierta entre el pueblo de la reina y las gentes del bosque?

En este caso, la primera tarea de los personajes será hablar con todos los involucrados, para calmar las aguas. Aunque en este caso, también pueden cambiar de objetivos a medida que adquieran un mayor entendimiento de la situación.

Búsqueda de tesoros

Si el grupo de juego es aficionado a hacer descubrimientos inesperados, el lugar podría ser el destino final de una búsqueda de tesoros. Si es así, el director de juego debe averiguar qué tipo de tesoro (artefacto, conocimiento o piedras preciosas) podría atraer a los personajes para organizar una expedición tan ardua; la información sobre el tesoro la pudieron comprarla de una fuente fiable en Fuerte Espina, o encontrarla en una aventura completamente distinta.

Desde luego, el tesoro que buscan resulta que se encuentra en las ruinas de la isla de Skaramagos o cerca de ellas; podrían saberlo desde el principio, o descubrirlo después de buscar en las ruinas de las islas circundantes. En cualquier caso, pronto resulta claro que no podrán alcanzar el tesoro hasta que se resuelva el conflicto entre el Pacto de Hierro y los ambrios, de una u otra manera.

Amigos y familiares

Por último, pero no menos importante, es posible que algún amigo o familiar de los personajes haya desaparecido, y que las pruebas apunten claramente hacia la Ciénaga de Breanegra. Una vez en el lugar, podrían averiguar que la persona desaparecida se ha unido a cualquiera de los dos bandos del conflicto principal, o está decidida a mediar entre las partes en conflicto.

Con este punto de entrada, el lugar también podría convertirse en la escena de un asesinato misterioso; el individuo es hallado muerto en el fango y los ambrios culpan al Pacto de Hierro, quienes a su vez afirman que nunca han visto a la persona en cuestión. Cómo se desarrolla la situación, y quién es realmente el culpable de la muerte del amigo/familiar, es algo que debe decidirlo el director de juego.

Daño por agua hirviendo

Caer en agua hirviendo causa 1D6 puntos de daño por turno, e ignora la armadura. Quienes vistan ropas pesadas o una gruesa armadura de cuero, no sufren ningún daño el primer turno dentro del agua, aunque sí después de volver a tierra firme, durante cuatro turnos o hasta que se quiten la ropa y la armadura.

La Ciénaga de Breanegra

APARTE DEL ARROYO principal, que el río Malmomor mantiene vivo, la Ciénaga de Breanegra es fangosa, de vegetación desbordante y, por lo tanto, no muy transitable. Es posible remar o avanzar a través de las aguas, pero uno tiene que asumir que dedicará mucho tiempo a cortar, serrar o quemar para abrirse paso. En realidad, algunas zonas tienen una vegetación tan abundante que los depredadores y otros antagonistas pueden cruzar el pantano a pie, correr entre islas o llegar a los botes que hayan quedado atascados. También cabe señalar que la temperatura del agua varía debido a las fuentes termales y a las bolsas de gas repartidas por la ciénaga; en algunos lugares, la temperatura es tan abrasadora que alguien que se caiga puede resultar malherido.

Lo que hace que la ciénaga siga siendo un destino tan atractivo son tres elementos distintivos: las ruinas, el alquitrán y las matas de damdra. La Ordo Mágica concluyó que una vez hubo una gran ciudad en la zona, y aunque sus edificios han sido reducidos a polvo, todavía es posible realizar descubrimientos asombrosos en las islas y en el fondo fangoso del pantano.

En cuanto al alquitrán, está presente tanto en forma cristalina como en forma líquida y espesa, concentrado este último cerca de las fuentes termales. La mayor parte de la sustancia la recogen los trasgos de la tribu Hurrularbbakk y la envían a Ambria, para utilizarla como material de unión y sellado en la construcción de casas y fortificaciones. Por último, el arbusto de damdra, que durante los últimos años los ambrios no solo han cosechado, sino que también lo han cultivado en la ciénaga. Las semillas pueden comerse tal cual o prensarse para extraer un aceite dorado y de alta concentración energética para utilizarlo como combustible de lámparas o para cocinar.

Esta sección presenta las partes centrales de la ciénaga, justo al este del gran canal. Se centra en varios lugares destacados, los grupos que operan actualmente en la zona y un puñado de individuos interesantes. El director de juego es bien libre de añadir, quitar o ajustar el entorno según sus preferencias y las del grupo de juego.

FACCIONES Y GRUPOS

Además de los elfos acantonados en la isla de Skaramagos, hay tres facciones importantes en la zona: los ambrios con su puesto avanzado, la tribu de trasgos Hurrularbbakk, y el troll cacique Golangarg, quien pretende conquistar la Ciénaga de Breanegra durante la ausencia de Skaramagos.

A continuación, presentamos una breve descripción de lo que quieren las facciones, las fuerzas de que disponen y cómo se relacionan entre sí.

El Pacto de Hierro

Las órdenes de Eliriel y Aláoan son claras: proteger y alimentar a Skaramagos durante la hibernación, y una vez despierte, ganarse su confianza en perjuicio de los ambrios. Tienen dieciséis elfos estivales maduros a sus órdenes; diez con estadísticas de elfo estival maduro en la página 203 del manual básico, y seis con las habilidades cambiadas a *Brujería* (maestro), *Tormenta de flechas* (maestro), y *Enredadera veloz* (maestro).

Los elfos otoñales nunca comprometerán la seguridad de Skaramagos, pero aceptarán con gratitud toda la ayuda que se les ofrezca, por ejemplo, a cambio del libre acceso a las ruinas de la isla de Skaramagos. Esto último es, por lo tanto, un posible camino a seguir para quienes pretendan infiltrarse entre los elfos para asesinar a la serpiente o espiar en nombre de otra persona.

Los juramentados de hierro se sienten acosados por todos lados. Mantuvieron negociaciones diplomáticas con los ambrios hasta hace aproximadamente una luna, negociaciones que se volvieron cada vez más acaloradas y finalmente se rompieron, derivando en un silencio hostil. Golangarg ha enviado a sus secuaces en un par de ataques de reconocimiento fáciles de rechazar; todavía no saben qué busca, aunque creen que pueden encargarse de los trolls siempre que no unan fuerzas con otros. En cuanto a los trasgos, Eliriel ha negociado un acuerdo de paz y un contrato que estipula que los hurrulos deben informar sobre las actividades de los otros grupos en el pantano, a cambio de objetos de valor para que los trasgos comercien con los ambrios. Sin embargo, ninguno de los juramentados de hierro confía en que el jefe Ilfolusk cumpla el acuerdo si se siente amenazado.

Los ambrios

Al sur de la isla se encuentra el puesto avanzado ambrio de Pantanal, que suele albergar a una veintena de personas, aunque ha crecido como resultado del conflicto con los elfos. Los ambrios tienen varios intereses en la zona, uno de los cuales directamente amenazado por la zona prohibida establecida por el Pacto de Hierro, es decir, la excavación en curso de la ruina de la isla de Skaramagos.

El proyecto lo dirige Odella, una maestra de la Ordo del capítulo de Kurun, y en la actualidad tiene dos objetivos claros: reanudar la excavación antes de que los elfos puedan robar o destruir la riqueza de conocimientos almacenados en los niveles inferiores, y matar a la serpiente dormida antes de que despierte y haga imposible seguir explorando la Ciénaga de Breanegra.



Los menhires

Campamento
del cacique

Hurrularbbakk

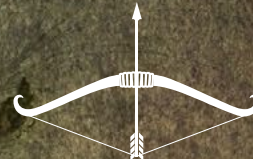
Isla de
Skaramagos

La pequeña sombra

Plantaciones
de damdra

0 | | | | | 200 M

N



La gran sombra

Plantaciones
de damdra

Pantanal



A pesar de las numerosas cartas al gran maestro, y luego al consejo de la reina, todavía no ha recibido permiso para ordenar a las tropas del ejército y de exploradores del lugar que ataquen. Odella está cada día más desesperada; pronto hará caso omiso de la política de discreción de sus superiores y tomará cartas en el asunto!

Tiene a su disposición una guardia de doce guerreros contratados del clan Odaiova, junto con dos adeptos de la Ordo (consulta el *Código de monstruos*, página 125) y unos diez trabajadores (con estadísticas de aventurero, de la página 213 del manual básico). Además, cuenta con refuerzos en forma de una escuadra de Exploradores de la Reina, compuesta por un capitán y ocho soldados (página 210 del manual básico).

Pantanal lleva mucho tiempo utilizando la tribu Hurrularbbakk como mano de obra, y también espera que los trasgos luchen en primera línea ante el inminente ataque. Además, el recién llegado troll cacique no es del todo contrario a una alianza, aunque a cambio pide que lo reconozcan como sucesor de Skaramagos como señor del pantano, en las mismas condiciones que aplicaban a la serpiente. En otras palabras, parece que los ambrios tienen dos opciones: colaborar con la lindorma exaltada o tratar más adelante con un troll cacique, una decisión nada fácil...

Los trasgos

Durante mucho tiempo, los hurrulos han vivido a la sombra de Skaramagos como sus leales súbditos. No ha sido una mala vida, comparada con lo que deben soportar a veces otras comunidades de trasgos en el Davokar. La serpiente los ha protegido, se ha asegurado de que los humanos les den trabajo a cambio de comida, y les ha dejado los restos de sus presas después de satisfacer su hambre.

Con la serpiente en hibernación, toda la tribu se siente perdida. El jefe Ilfolusk trata de mantener las apariencias, aunque los humanos exigen más trabajo a cambio de una compensación cada vez menor. La llegada de Golangarg y el Pacto de Hierro no mejoraron su situación. El primero ya exige un tributo como señor del pantano, lo que empeora aún más la ya de por sí escasez de alimentos. Los elfos les obligan a espiar a los demás, lo que aterroriza al jefe; si el troll cacique o los ambrios se enteran de ello, lo más probable es que sea el fin de la tribu.

Lo que más necesita Ilfolusk es consejo, y como no es un diplomático ni un estratega hábil, tiende a confiar en cualquier forastero que dé la impresión de ser amigable. Sus cuarenta súbditos tienen todas las estadísticas de bandido de la página 209 del manual básico, y quizás podrían ser muy útiles en la batalla, si se les proporciona una estrategia adecuada: como la división en varios

grupos más pequeños para emboscar a un (esperemos) enemigo desprevenido.

En cuanto a las relaciones, Ilfolusk y su gente tienen miedo de todo y de todos. Prefieren no morder la mano que los alimenta, pero también tienen miedo de huir de la zona y arriesgarse a terminar en una situación todavía más precaria. No, por ahora tratarán de llevarse bien con los grupos más poderosos del pantano, y esperan que Skaramagos, una vez despierte, vuelva a tomar su lugar como su protector.

Golangarg

Golangarg fue desterrado de un reino troll del Inframundo, y está decidido a levantar su propio reino en la superficie. Cuando oyó que Skaramagos había entrado en hibernación, vio la oportunidad de apoderarse del territorio de la serpiente, aunque con el Pacto de Hierro cerca, esto parece complicado de lograr. No se ha dado por vencido. Ya ha sometido a la tribu local de trasgos y ha dado a conocer su presencia a los humanos que se esconden detrás de su empalizada. Además, sigue atrayendo más súbditos en forma de bestias y trolls saqueadores, con el objetivo de reunir pronto una fuerza lo bastante grande para atacar.

Por el momento, Golangarg puede presumir de tener una fuerza de 12 trolls saqueadores que viven en grupo (página 205 del manual básico), cinco parias trasgos de diferentes tribus, ninguno de la de Ilfolusk (consulta el *Código de monstruos*, página 132), y tres lobos gigantes domesticados (consulta el *Código de monstruos*, página 147). Todos ellos obedecen sus órdenes; a menos que el director de juego prefiera otra cosa. Tal vez haya un posible desertor entre los trolls saqueadores dispuesto a traicionar a su cacique, por el precio adecuado...

En el caso de Golangarg, la única relación interesante es la que mantiene con los ambrios. Vinieron a hablar con él y trajeron regalos que le gustaron, pero hasta ahora, parece que no están listos para ofrecerle el mismo trato que tienen ahora con Skaramagos. ¡Golangarg no se moverá ni un ápice en sus demandas!

LOCALIZACIONES

El señor del pantano se centra en una pequeña parte de la Ciénaga de Breanegra, situada justo al este del canal más navegable del río Malgomor. El director de juego es libre de ampliar la descripción algo superficial de los lugares destacados de la ciénaga, en función de lo que mejor se adapte al grupo de juego y a los incentivos de los personajes jugadores.

Pantanal

El puesto avanzado del Pantanal está sobrepoblado ahora mismo, debido a los nueve exploradores

y al hecho de que la tensa situación asusta a los visitantes que antes pasaban la noche en sus embarcaciones o acampaban fuera de la empalizada.

El puesto avanzado consta de cinco casas y una torre con vistas a los marjales. Uno de los edificios sirve como comedor y enfermería, dos como barracones, y uno como capilla, dirigida por la joven sacerdotisa del sol Almertina. El edificio central está ocupado por Odella y sus adeptos, el capitán de exploradores Mandarol y la liturgista y medicus corta de vista del puesto, Kralga; también es el lugar donde se realizan las tareas administrativas y las reuniones. El comandante bárbaro, un guerrero con un hacha llamado Husk, vive con sus soldados en una de las otras casas.

Hurrularbbakk

Ilfolusk y su pueblo están diseminados por tres islas en la parte noroeste de la zona. La tribu está formada por casi ciento veinte individuos, muchos de ellos niños o ancianos. El jefe reside en una choza parcheada en forma de cúpula algo más grande situada en el extremo norte, y siempre se rodea de una veintena de hábiles cazadores. No lejos de Ilfolusk vive el chamán de la tribu, Algulff, quien no tiene ningún tipo de poder místico y apenas sabe cómo preparar unas hierbas curativas eficaces.

El campamento del cacique

El troll Golangarg ocupa actualmente una isla más pequeña al noroeste del lugar de descanso de Skaramagos, aunque por supuesto tiene la vista puesta en las ruinas bastante bien conservadas donde han acampado los juramentos de hierro. Vive en una cueva que sus súbditos tuvieron que construir recogiendo y apilando rocas, rellenando las grietas con grava y cubriendo el conjunto con tierra. Los otros trolls duermen afuera en el suelo, despreocupados por el clima.

La isla de Skaramagos

La isla donde se encuentra el montículo de la lindorma en hibernación, junto a la antigua excavación de la maestra Odella, está bajo el dominio del Pacto de Hierro. Se turnan para descansar, vigilan a Skaramagos, y patrullan la isla en parejas, incluidos los islotes que la rodean. Duermen dentro de lo que una vez debió ser un palacio symbarano, aunque ahora es una ruina decrepita, parcialmente engullida por el pantano. La excavación se centró en sus niveles inferiores, y el agujero de entrada, con su escalera de cuerda y su cabestrante, sigue ahí, en el mayor y mejor conservado de los salones del edificio principal.

La gran sombra

En la parte noreste del pantano hay una vasta extensión de tierra salvaje corrupta. En este caso,

el lugar en cuestión está plagado de una espesa niebla corruptora (consulta el *Códice de monstruos*, página 66), que rezuma desde el suelo a intervalos irregulares, aunque siempre emerge cuando seres vivos se mueven por sus aguas e islas. A veces la niebla también se desplaza a otras islas, lo que parece ocurrir a pesar de cuales sean las condiciones meteorológicas. La última vez que asoló Pantanal, trajo consigo abominaciones que mataron a un puñado de personas y mutilaron a otras tantas, antes de que Husk y sus guerreros pudieran restablecer la calma en el puesto avanzado.

La pequeña sombra

La otra zona muy corrupta en los alrededores se conoce habitualmente como la pequeña sombra, aunque es casi tan vasta como la grande. Debió cometerse algún crimen indescriptible contra la Creación en estas islas, a juzgar por la fauna extremadamente vengativa (consulta el *Códice de monstruos*, página 114). Se trata sobre todo de gnomos glotones y las ondinas asfixiantes, aunque también existen informes de que el suelo se ha abierto, arrojando furias insaciables; algo que ha obligado a la Ordo Mágica a posponer varias veces el cartografiado de las ruinas cubiertas de maleza de las islas.

Los menhires

Al norte de la zona hay un puñado de menhires parecidos a los que pueden verse en las partes más septentrionales de la Ciénaga de Breanegra. Los adeptos de Odella los examinaban cuando llegó el Pacto de Hierro, obligándolos a abandonar el proyecto. Y como Golangarg se ha apoderado de la isla donde trabajaba, parece que no podrá reanudar sus estudios pronto. La pregunta principal de si los menhires son esculturas, o algún tipo de gigantes convertidos en piedra, sigue sin respuesta, aunque perduran los rumores que sugieren esto último.

Las plantaciones de dambra

La Ordo Mágica tiene dos plantaciones de dambra en la zona, una de ellas en la isla más grande donde también se encuentra el puesto avanzado de Pantanal. No tienen problemas para acceder a sus propios cultivos, que todavía producen buenos rendimientos, pero por desgracia, no se puede decir lo mismo de la variedad silvestre que crece en una de las islas de la zona prohibida del Pacto de Hierro.

El adepto Malkomo está muy preocupado de no haber injertado los arbustos en mucho tiempo y de que hayan podido llegar semillas de maleza corrupta desde la gran sombra. Si al menos alguien lo acompañara, Malkomo trataría de llegar a la isla, a ser posible sin que lo vieran los elfos.

Otras ruinas

Hay muchas ruinas en la Ciénaga de Breanegra, y debido a la alianza entre Skaramagos y la corona ambria, los aventureros de visita han tenido dificultades para llegar a ellas. Sin embargo, la situación actual ofrece la oportunidad de colarse en las islas exteriores, y tal vez incluso llegar a las ruinas interiores si pueden llegar a un acuerdo con el Pacto de Hierro o el troll cacique. En realidad, un acuerdo con Odella también puede proporcionar acceso a áreas que ella considera menos interesantes.

Hay ruinas por todas las islas, aunque algunas están escondidas bajo tierra. Además, gran parte del Inframundo de la zona está inundado y es de difícil acceso. Sin embargo, existen excepciones en las que pueden hacerse muchos hallazgos interesantes. Como director de juego, eres libre de

usar las pautas del *Aventuras 1* o las reglas más detalladas que aparecen en *Karvosti – El martillo de monstruos*, a menos que prefieras sentar las bases tú mismo, para la búsqueda de tesoros de los personajes jugadores. En cualquier caso, puedes utilizar la tabla 1 para determinar de forma aleatoria qué encuentran, o como inspiración para las ideas del director de juego.

EL BRASERO DE ELDRED, ARTEFACTO

En una leyenda rara vez contada sobre la ciudad symbarana de Dakovak aparece el místico y jefe de interrogatorios Eldred, o tal vez Eloderad. Se dice que podía arrancar la verdad de cualquiera, incluso verdades que el interrogado había reprimido, olvidado, o que había sido obligado a olvidar. Quien se vincula a este brasero tiene acceso al antiguo secreto del místico.

Tabla 1: Tabla de tesoro

1D20	TIPO	DESCRIPCIÓN	VALOR
1–5	Escombros	Objeto dañado	1D10 táleros
6	Curiosidad	Bandeja de plata ennegrecida cubierta de símbolos cuneiformes, con el grabado de cáliz.	1D10+10 táleros
7	Curiosidad	Piedra preciosa carmesí del tamaño de un puño, agrietada y con venas negras.	1D10+10 táleros
8	Curiosidad	Guantelete de cuero revestido de hierro con anillos de sellos en todos los dedos.	1D10+10 táleros
9	Curiosidad	Torque de cuello de oro puro, grabado con serpientes ondulantes.	1D10+10 táleros
10	Curiosidad	Varita fina de piedra azulada con una cabeza de gato plateada en un extremo y una de perro en el otro.	1D10+10 táleros
11	Curiosidad	Linterna de cristal ahumado, que cambia de color de forma constante a la luz de una llama.	1D10+10 táleros
12	Curiosidad	Pequeña jarra de aceite facial que proporciona un brillo juvenil durante un día, después del cual, ruboriza terriblemente al sujeto.	1D10+10 táleros
13	Curiosidad	Jarra de cuerno de troll que cuando está llena, resulta que milagrosamente contiene el doble de líquido que se le vertió, aunque con un regusto insípido.	1D10+10 táleros
14	Curiosidad	Grumo gelatinoso e incoloro, del tamaño de un puño, que refleja la apariencia del observador, a pesar de su fealdad e irregularidad.	1D10+10 táleros
15	Tesoro místico	Medallón de una serpiente del tamaño de la palma de la mano, cuya cabeza parece viva. Al sostenerlo sobre la piel desnuda, la cabeza muerde, aunque nueve de cada diez veces inocula un antídoto débil; en el décimo supuesto introduce un veneno moderado. Lanza 1D10 cada vez que se usa; un resultado de 1 envenena.	1D100+100 táleros
16	Tesoro místico	Una hebilla de cinturón bronce con la forma de una cara sonriente de un oso, y ojos de ópalos negros. Si se lleva visible sobre la armadura, puede tener un efecto desorientador en las bestias. Una vez por escena el portador realiza una tirada de [10<Tenaz]; si la supera, la bestia no puede utilizar habilidades ni rasgos activos durante el siguiente turno.	1D100+100 táleros
17	Tesoro místico	Diadema de plata con perlas pintadas como ojos, lo que confiere a su portador una premonición de un peligro inminente; una segunda oportunidad de evitar ser sorprendido en emboscadas y por enemigos furtivos.	1D100+100 táleros
18	Tesoro místico	Un colgante en forma de búho dorado con las alas extendidas, que puede distorsionar la sombra del portador. Siempre que alguien utiliza <i>Ojo místico</i> para ver la sombra, lanza 1D10. Si el resultado es 1–2 la sombra del portador parece que tenga +5 puntos de corrupción total, 3–4 revela la verdadera sombra y 6–10 la sombra parece que tenga –5 puntos de corrupción total.	1D100+100 táleros
19	Artefacto	El brasero de Eldred, consulta el cuadro de texto	1D1000+1000 táleros
20	Artefacto	La cadena de Algsar-Mara, consulta el cuadro de texto	1D1000+1000 táleros

El brasero tiene el tamaño de un tazón de sopa, y es de cerámica agrietada con hilos de hierro entretejidos. Cuando se usa, hay que encender el aceite y sostener el artefacto en la mano ahuecada de su dueño, que sufre la corrupción al activarse los poderes.

La penitencia del mentiroso: El dueño puede hacer una pregunta a alguien (abierta o de sí o no). Una vez respondida, el preguntado debe introducir su mano en la llama. Si el interrogado no dice la verdad, su mano se quema (daño de 1d4); de lo contrario, siente el fuego frío y agradable.

Acción: Un turno entero

Corrupción: 1D4

Evocar la memoria: El dueño puede encender el brasero para evocar recuerdos que el preguntado ha olvidado o reprimido, en respuesta a una pregunta o a una petición para describir una cierta situación o suceso. La persona mete la mano en el fuego y sufre un daño de 1d4, pero luego recordará el suceso/respuesta con perfecta claridad.

Acción: Un turno entero

Corrupción: 1D4

LA CADENA DE ALGSAR-MARA, ARTEFACTO

Por lo que se sabe, Algsar-Mara solo se menciona en un único verso, atribuido a Aroaleta, que solo hace referencia a su astucia, predisposición asesina y «cadena mordaz». Quién era realmente esta persona, y lo que le hizo merecedor de mención, es un misterio tan grande como la pregunta de si esta cadena realmente le pertenecía a él, o ella.

La cadena de eslabones finos, aunque muy fuertes, mide casi dos metros de largo, pero es tan ligera como una cuerda de la misma longitud, y parece que se ha infundido un poder anhelante, incluso voraz, en el metal. Además de los poderes siguientes, puede esgrimirse como un látigo largo con las cualidades de Articulada, Enredadora e Impacto agravado.

Enroscar: Una vez vinculado a la cadena y en caso de contar con Ventaja, el dueño puede realizar una tirada de ataque para lanzar el artefacto a un enemigo. No importa cómo la lance, la cadena se envuelve de inmediato alrededor de la víctima, restringiendo por completo sus movimientos durante el siguiente turno. Entonces es necesaria una tirada de $[10 \leftarrow \text{Fuerte}]$ cada turno para mantener el efecto; si la tirada falla, el enemigo se libera.

Acción: Activa

Corrupción: 1D4

Trampa trepadora: El dueño del artefacto puede colocarlo en algún lugar como una trampa viviente, cubriendo un área más grande (un palacio en ruinas, un claro o un campamento). La cadena buscará de manera automática a las criaturas que se aproximen, salvo las que ya hayan estado en contacto con ella, y se enroscará alrededor de

ellas como se ha descrito antes (hasta dos criaturas a una distancia de cuerpo a cuerpo entre ellas). La cadena traquetea lo bastante fuerte como para alertar al dueño, aunque esté dormido [Atento].

Acción: Activa

Corrupción: 1D4

PERSONAJES NO JUGADORES

Las cuatro personas siguientes son de interés para los personajes jugadores, sea cual sea el motivo de su visita a esta localización. Si son necesarias estadísticas para criaturas o individuos adicionales, puedes encontrarlas en la sección dos del *Códice de monstruos*.

Odella

«¡Ahora! ¡Hay que hacerlo AHORA!».

La maestra de la Ordo Odella tiene la misma edad que su maestro de capítulo, el famoso Argoi, y siempre ha vivido a su sombra. Con la excavación en la Ciénaga de Breanegra, espera que esto cambie, y ganar la fama y el reconocimiento que cree merecer. Todo su futuro está en juego, lo que puede ser un factor atenuante para quienes deben soportar su enfado, frustración y abusos verbales.

Conducta	Irritable y rostro sonrojado
Raza	Humana (ambria)
Desafío	Complicado
Rasgos	Contactos (Ordo Mágica)
Ágil 10 (0), Atenta 11 (-1), Diestra 5 (+5), Discreta 10 (0), Fuerte 7 (+3), Inteligente 13 (-3), Persuasiva 9 (+1), Tenaz 15 (-5)	
Habilidades	Anatema (adepto), Cascada de azufre (adepto), Estudioso (maestro), Imperceptible (adepto), Magia (adepto), Rituales (maestro: Círculo mágico, Clarividencia, Relato de cenizas, Romper conexión, Santuario, Zancada de siete leguas)
Armas	Vara 3 (Larga, Roma)
Armadura	Capa de la Ordo 2
Defensa	0
Resistencia	10
Equipo	Biblioteca portátil, herramientas de excavación, pipa y tabaco.
Sombra	Amarillo rojizo reluciente con rayas finas y oscuras, como una placa de cobre pulida, aunque con arañazos (Corrupción: 2).

Tácticas: Odella no lucha. En una situación de combate, utiliza *Imperceptible* para mantenerse a una distancia segura, desde la que, como mucho, apoyará a sus aliados con *Anatema*.

Golangarg

«Eres pequeño, eres débil; ¡Yo estoy al mando!».

Golangarg desafió al gobernante de un reino troll menor del Inframundo, y perdió. La regeneración ha curado las cicatrices de su cuerpo, pero las de su alma no se curarán hasta que haya creado su propio reino, lo bastante fuerte como para atacar y aplastar a los debiluchos que lo desterraron. Tendrá éxito, o morirá en el intento. Golangarg solo habla la lengua de los trolls, por lo que los personajes jugadores necesitan un *Estudioso* (adepto) para poder hablar con él.

Conducta	Sosegado y desconfiado
Raza	Troll (troll cacique)
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Arma natural</i> (I), <i>Duro</i> (I), <i>Longevo</i> , <i>Regeneración</i> (III), <i>Robusto</i> (II)
Ágil 9 (+1), Atento 7 (+3), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 18 (-8), Inteligente 10 (0), Persuasivo 11 (-1), Tenaz 10 (0)	
Habilidades	<i>Atributo excepcional</i> (Fuerte, maestro), <i>Berserker</i> (maestro), <i>Golpe de hierro</i> (maestro), <i>Proeza de fuerza</i> (principiante), <i>Sutileza a dos manos</i> (maestro)
Armas Fuerte	Martillo de guerra 16 (Difícil manejo, Gigantesca, Sangrante)
Armadura	Piel de troll 7 (regenera 4 puntos de <i>Resistencia</i> /turno, salvo que sea daño de fuego o ácido).
Defensa	+4
Resistencia	23 Umbral de dolor 9
Equipo	Joyas y baratijas (10 táleros).
Sombra	Negro y gris moteado, como granito húmedo y oscuro (Corrupción: 0).

Tácticas: A Golangarg no le importan mucho las tácticas o estrategias; confía en que el enorme martillo de piedra hará el trabajo, incluso si recibe algunos golpes en el proceso. ¡Disfruta de una buena tunda!

Ilfolusk

«¡No, no! ¿O... tal vez sí? ¿Quizás?».

El cada vez más demacrado jefe Ilfolusk está acosado por todos lados, también por su propia imagen, que exige que proporcione comida y refugio a su pueblo. Le aterroriza llegar a acuerdos que puedan molestar a otras facciones, pero al mismo tiempo, se da cuenta de que pronto tendrá que elegir un bando; sin un aliado fuerte, la tribu perecerá.

Al cabo de tantos años de colaboración con Pantanal, Ilfolusk habla un ambrio decente.

Conducta	Mirada errática
Raza	Trasgo
Desafío	Normal
Rasgos	<i>Paria</i> , <i>poco longevo</i> , <i>Superviviente</i> (II)
Ágil 11 (-1), Atento 15 (-5), Diestro 5 (+5), Discreto 10 (0), Fuerte 9 (+1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 13 (-3), Tenaz 7 (+3)	
Habilidades	<i>Líder</i> (adepto)
Armas Diestro	Garrote con pinchos 4
Armadura	2 (<i>Superviviente</i>)
Defensa	0 (escudo)
Resistencia	10 Umbral de dolor 5
Equipo	Manto del jefe hecho de plumas grises y negras, y cuatro galletas de almendras que raciona de forma estricta.
Sombra	Bermellón, como la madera de un tocón podrido (Corrupción: 0).

Tácticas: En batalla, Ilfolusk lucha al frente con su garrote con pinchos y escudo, listo para morir por su pueblo. Ni siquiera considerará rendirse hasta que esté solo en un mar de súbditos caídos.

Los elfos otoñales

«Contribuye, o vete. ¡O muere!».

Tanto Eliriel como Aláoan se mantienen firmes y orgullosos, dispuestos a hacer lo que sea para defender a Skaramagos y ganarse su confianza. Pertenecen a la facción belicosa del Pacto de Hierro, aunque están dispuestos a tragarse su furia hasta saber si el plan del príncipe Eneáno para conseguir el apoyo del dragón tendrá éxito. Si les atacan, no dudarán en acabar con cualquiera que haga peligrar su misión.

Conducta	Cortante e inflexible
Raza	Elfo (elfo otoñal)
Desafío	Difícil
Rasgos	<i>Longevo</i> , <i>Paria</i>
Ágil 13 (-3), Atento 15 (-5), Diestro 10 (0), Discreto 7 (+1), Fuerte 9 (+1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 11 (-1)	
Habilidades	<i>Acróbata</i> (adepto), <i>Puñalada de flecha</i> (maestro), <i>Combate con armadura</i> (adepto), <i>Tirador</i> (maestro), <i>Disparo rápido</i> (maestro), <i>Sexto sentido</i> (maestro)
Armas Atento	Arco largo de fabricación maestra 6 (Impacto agravado, Precisa), dispara tres flechas/acción de combate, e ignora la armadura.

Armadura	Coraza de seda lacada 4 (Flexible)		
Defensa	-5		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	20 flechas, 3 hierbas curativas, 2 dosis de elixir de vida.		
Sombra	Verde, que cambia de brillante a oscuro, como una hoja balanceada en las ramas bajas de un árbol (Corrupción: 0).		

Tácticas: Los elfos de otoño prefieren mantener la distancia, pero también pueden utilizar sus arcos en combate cuerpo a cuerpo si es necesario, y luchar espalda con espalda para evitar el flanqueo.

Desarrollo

LA IDEA ES que el desarrollo lo dicten en su mayor parte las estrategias e interacciones de los personajes jugadores con los otros individuos involucrados, factores que, a su vez, pueden variar de forma considerable en función de quiénes sean los personajes y qué esperan conseguir. El director de juego simplemente tiene que construir sobre lo que sabe de los personajes que forman el grupo de juego, y prepararse al máximo para las situaciones que puedan surgir al enfrentarse a la Ciénaga de Breanegra: combate, negociaciones, búsqueda de tesoros o visitas a islas corruptas.

Si los jugadores tienen dificultades para tomar sus propias iniciativas, puede que sea conveniente que les guíe una de las figuras de autoridad de la zona (lo más probable, Odella o los elfos otoñales juramentados de hierro). En general, el director de juego debe tener presente que los demás moradores de la ciénaga se mueven entre islas, y que pueden utilizarse para iniciar escenas o complicar las actividades de los personajes.

A continuación, presentamos algunas sugerencias sobre las negociaciones y la resolución del escenario. Aparte de eso, el director de juego debe ser perspicaz e intentar presentar al grupo de juego retos interesantes. ¡Lo importante es que todos se diviertan!

LA FORMACIÓN DE ALIANZAS

A pesar del motivo que haya llevado a los personajes a la Ciénaga de Breanegra, tarde o temprano se verán envueltos en los conflictos que rodean a la lindorma en hibernación. En el momento en que se dan a conocer, los grupos involucrados los ven como una amenaza o como aliados potenciales.

Si el grupo de juego tiene acceso a *Karvosti – El martillo de monstruos*, las reglas de intrigas (consulta la página 58) pueden resultar muy útiles para hacer que el juego social sea interesante y desafiante. Así pues, las relaciones previas de

los personajes con, por ejemplo, la Ordo Mágica y el Pacto de Hierro también afectarán al resultado de las negociaciones. Sin embargo, si el grupo de juego prefiere manejar las intrigas de una forma más sencilla, puede realizar tiradas sin modificar de *[Persuasivo←Tenaz]*, o sin tirada alguna.

A modo de orientación general, es posible afirmar que Odella y los elfos otoñales quieren que los personajes jugadores de su lado, mientras que Golangarg preferiría verlos muertos o aliados de los juramentados de hierro; esto último porque una alianza de los personajes con los ambrios podría significar que más adelante Odella no podría negociar nada con él. Ilfolusk y su pueblo es probable que sean meros peones entre los demás grupos, incluso si (con la ayuda de los personajes jugadores) pudieran librarse de la opresión del troll cacique.

LA SERPIENTE DESPIERTA

Huelga decir que, con el tiempo, Skaramagos despertará. Hay dos formas de que el director de juego pueda manejar este dramático suceso.

Si el grupo de juego se centra en la exploración y la intriga (más que en el combate), podría suceder cuando los personajes jugadores ni siquiera estén cerca. Quizás se encuentren en medio de una negociación o estén ocupados cavando en alguna ruina, cuando de repente se oiga un poderoso rugido desde la isla custodiada por el Pacto de Hierro. En este caso, el despertar de Skaramagos se convierte en un punto de inflexión en la historia, donde las facciones dejan de centrarse en los demás y tratan de ganarse el favor de la dragorma. El campo de juego social cambia, y pronto los personajes también tendrán que arrodillarse ante el señor del pantano, o aliarse con los trolls o los trasgos en un intento de liquidar al tirano.

Sin embargo, para los grupos de juego que disfruten del combate, el despertar debería utilizarse de otra forma, junto a algún enfrentamiento activo entre los defensores de la isla y sus atacantes, quizás al cabo de algunos turnos de combate. Si los personajes se encuentran en el bando atacante, deben elegir entre concentrarse en la serpiente o en los juramentados de hierro, y si se han unido a los defensores, la serpiente recién despertada podría atacar a cualquiera que tenga al alcance, al menos en un principio.

Aparte de cómo decidáis introducir el despertar de Skaramagos, tiene las estadísticas de una dragorma, página 37 del *Código de monstruos*. Por supuesto, el director de juego es libre de ajustar la capacidad de la serpiente en función de las habilidades de los personajes jugadores, pero si lo hace, recomendamos hacer una pausa para reflexionar: Skaramagos es el señor del pantano, y sus habilidades, rasgos y estadísticas deberían reflejar su asombroso poder.

El abismo de Erdugald

LOS MAYORES PELIGROS y secretos más traicioneros del Davokar no provienen de la oscura maleza virgen o de las retorcidas torres de antiguas ruinas, sino de los inesperados y cambiantes individuos que parecen materializarse de la nada y desaparecer sin rastro o aviso alguno. Cualquier cazatesoros que merezca ese nombre no se aventurará a la ligera ni mal preparado, y ninguno hará caso de los embaucadores y charlatanes que afirman tener mapas fiables de riquezas incalculables. Los pocos puntos de referencia que perduran ya han sido vaciados de toda riqueza. Esas reliquias de épocas pasadas que conservan riqueza que saquear todavía no han sido descubiertos o solo ahora son accesibles y puede que no permanezcan abiertos mucho tiempo. Además, a veces surgirá algo más peligroso de las profundidades, que ofrezca la más rara de las oportunidades a quienes estén dispuestos a arriesgar sus vidas.

Introducción

EL DAVOKAR CONSUME, el Davokar provee. Para el viajero común eso puede significar tanto el peligro como la promesa de riquezas. Aplicado a las ruinas del gran bosque, eso puede significar la diferencia entre ausencia o acceso, como es el caso de Erdugald, que ha yacido bajo el limo y el musgo durante una década, como parte del Inframundo troll. El Davokar nunca descansa y los terremotos envían ondas a través del suelo que envían a la oscuridad hacia la luz.

Hace unos meses, una parte de lo que fue Erdugald resurgió del abismo. Este lugar pudo ser

parte de un puesto avanzado o alguna extensión distante del Inframundo, pero el terremoto lo llevó a la superficie en las profundidades del Davokar. El ascenso desde abajo trajo consigo otras estructuras perdidas, incluido el nido de sañas.

Los supervivientes continuaron con sus vidas, conscientes gracias a siglos de experiencia, de que estas cosas ocurren. Los trolls continuaron estudiando, viviendo, descubriendo, pero las sañas tenían otros planes. Los parásitos acechaban los salones y utilizaron la infestación de arañas tramperas para ocultar sus actividades. Se alimentaban

de los capullos, buscando el huésped más fuerte, matando a algunos, y anidando en otros. El veneno convirtió a los trolls maduros y estudiosos en animales furiosos de una estatura inusual, similares a los parientes hambrientos y desesperados que a menudo acechaban la superficie.

Los no afectados trataron de hacer algo al respecto, pero la furia de los infectados ardió con fuerza y los trolls se dieron cuenta de que la fuente de la “enfermedad” podía infectarlos fácilmente. Eran capaces de sentir que sus amigos y colegas estaban enfermos, pero no perdidos...

Y entonces una de las sañas encontró a Ahaxrys, el architroll. Una vez infectado, se desató el infierno.

PERSONAJES JUGADORES

Los estudiosos y viajeros que se han topado con el nombre de Erdugald están en absoluto desacuerdo sobre el origen y la identidad del individuo, o incluso de si se trata de una persona. ¿Tal vez podría ser el nombre de un lugar, una reclamación, o incluso una advertencia críptica. A continuación, se ofrecen algunas sugerencias sobre cómo podrían involucrarse los personajes jugadores en la búsqueda y profundización de la verdad sobre Erdugald, aunque el hallazgo puede revelar solo una parte de la historia.

Erdugald la Gris

Un relato afirma que Erdugald fue una de las primeras colonas, una de las primeras que cruzó los Titanes desde Alberetor, incluso antes de que la Gran Guerra hubiera envenenado la tierra. Quizá fue una espía o un miembro de las fuerzas expedicionarias del rey; en cualquier caso, se dice que Erdugald compiló docenas de informes y dibujó numerosos mapas de sus viajes antes de encontrar un final prematuro en las profundidades de una grieta en el oscuro bosque, llevándose sus diarios a la tumba.

El señor de Fuerte Espina o uno de los duques de las regiones septentrionales pagaría una buena suma por el hallazgo de esos diarios, y un cazatesoros ebrio que regresó hace poco de una expedición afirma haber descubierto el lugar de descanso de Erdugald en un sitio virgen en el límite de Davokar la Oscura.

Erdugald la Plaga

Otro relato de advertencia afirma que el Erdugald fue, y sigue siendo, una maldición élfica lanzada sobre un tesoro perdido en las profundidades de lo que una vez fue un puesto avanzado clave del Imperio Symbarano. Esta fortaleza sobrevivió a la primera gran purga que arrasó con la mayor parte del imperio. Como resultado, el sitio se convirtió en el blanco de un ataque coordinado y brutal de unas fuerzas que lo sellaron y protegieron para siempre con un artefacto de una potencia inaudita.

El erudito teúrgico Tello ha descubierto prue-

bas de que parte de los tesoros perdidos incluían artefactos saqueados del Templo del Sol. Tello cree que la Palabra de Prios, una piedra preciosa del tamaño de un puño humano que manifiesta la esencia del dios, se encuentra en una ruina recién descubierta, y que según parece lleva las marcas del sol. El erudito tiene muchas razones para creer que los elfos protegerán ese lugar, por la fuerza y con magia, pero la recompensa en caso de que la Palabra sea descubierta sería importante para todos los involucrados.

Erdugald el Sabio

Otro relato, de dudosa validez, dice que Erdugald hace referencia a un sitio de importancia mística anterior a cualquier historia a la que los estudiosos ambrios hayan tenido acceso. Hace referencia a una especie de puerta que se adentra en los reinos inferiores, un antiguo escondite abandonado, o simplemente olvidado, lleno de incalculables secretos.

La Ordo Mágica de Fuerte Espina tiene como misión alentar a las expediciones al Davokar para confirmar o desmentir los rumores que surgen a menudo en torno a la riqueza de conocimiento en las profundidades del bosque. Entre los muchos retazos de conocimiento, Erdugald sigue siendo una esperanza insatisfecha, la promesa de conocimiento que recuerda un tiempo anterior a cualquiera de los pueblos conocidos de esta época.

El asunto puede salir a la superficie a través de un contacto dentro de la Ordo Mágica o como un trabajo sacado del montón de la Madre Mehira que coincide con los talentos que ofrecen los personajes jugadores. Los informes de un reciente terremoto en las profundidades del Davokar han despertado el interés de explorar el territorio virgen en busca de cualquier artefacto o conocimiento perdido que el sitio pueda ofrecer. Regresa con algo de valor y recibiréis las tarifas habituales de los contratos.

Superviviente erudito

Al viajar por el Davokar, los personajes se encuentran con Damaka, un troll caído, débil y delirante por la falta de alimento, que parece que haya vagado sin rumbo por el bosque. Aunque la mayoría evitaría a un troll hambriento, Damaka lleva una vestimenta de gran calidad marcada con extraños glifos y adornos.

Con agua y un poco de comida, recupera el sentido y algo de fuerza. Pide ayuda y explica cómo teme que un terrible destino se haya llevado a sus compañeros; una maldición o alguna extraña enfermedad de los sentidos, algo que justifique la participación de alguien con habilidades en las artes místicas, el saber de las hierbas o la medicina.

Si todo lo demás falla, necesita ayuda para rescatar a sus compañeros y puede pagar en oro. Quiere rescatarlos vivos, ya que son eruditos y no soldados; su valor se mide por su riqueza de conocimientos y experiencia.

Erduwald

EN EL PASADO lejano, la parte del Inframundo que ahora está expuesta a la superficie sirvió como una fundición de artefactos arcanos raros. Los trolls buscaban un medio para almacenar su riqueza de saber y conocimiento, aunque en una forma irreconocible para los ambrios. Una gran torre de largos escalones se hundía profunda en la tierra con corredores radiales que salían a intervalos regulares y precisos. La construcción y ubicación exacta de los lugares creaba una resonancia perfecta dentro de la fundición, que permitía a los trolls elaborar obras de cristal excepcionales. Dentro de cada una, almacenaron un fragmento del catálogo de canciones trolls, un registro personal de saber antiguo en cada exquisita horquilla de cristal. A pesar del talento de los canteros para construir este lugar, utilizaron materiales y conocimientos que hicieron que la acústica del interior estuviera perfectamente equilibrada. Los artesanos y eruditos que trabajaron en la fundición pudieron crear estos registros con la claridad absoluta del cristal.

Los trolls que residieron aquí más recientemente intentaron revivir el acceso al catálogo, creando cada uno un registro metódico y una referencia cruzada de todo el material que contenía. Sin embargo, un gran terremoto procedente de las entrañas de la tierra levantó toda la estructura, empalándola a través de otras, tanto desde arriba como desde abajo. Muchos de los cristales se han perdido, así como las vidas de muchos eruditos, o sus rumbos, en la gran sacudida. Y las cuidadosas elaboraciones del lugar fueron interrumpidas para siempre.

Los restos parecen un desastre de estilos y arquitectura, y todas las superficies están plagadas de grietas o atravesadas por fragmentos de otras estructuras, por encima o por debajo. Los respiraderos y las grietas de las paredes revelan tierra blanda, raíces anhelantes, huecos insondables, o lagunas de agua azul verdosa. No hay dos superficies que presenten ángulos cómodos a la vista o al oído interno, de modo que el paso a través de los pasadizos y salones requiere una atención minuciosa, para evitar los escombros o derrumbes repentinos, o simplemente para mantener el equilibrio.

La enorme alteración de la estructura ahora también supone que la claridad natural del lugar genera ecos y reverberaciones extrañas: cada paso provoca una extraña disonancia y cada palabra una rara discordancia. Las llamadas o gritos de auxilio no llegan siempre a la distancia que uno esperaba, o terminan con un repentino y abrupto eco.

LA CASA DEL GUARDA ESTRANGULADA

El flujo y la curva natural del bosque se interrumpe de repente con la aparición de una columna cuadrada de piedra que se eleva inclinada.

Damaka, el Guarda

«Os pediría que mirarais más allá de la mera apariencia y entenderais nuestra difícil situación...».

En circunstancias normales la mayoría de individuos se lo pensarían dos veces antes de acercarse a Damaka, un troll saqueador de tamaño considerable, y piel gruesa marcada y surcada de cicatrices. Sin embargo, Damaka ha estado en el Abismo bajo la Casa del Guarda, tratando de rescatar desesperadamente a los de dentro y una malla de tenues cicatrices lo muestra. Sospecha que la infección puede contenerse y controlarse si es posible interferir con la infección de la colmena. Y lo que es peor, teme que pueda ser el responsable de la catástrofe ocurrida en el puesto avanzado y la paranoia le corroe.

Conducta	Mirada triste y protector
Raza	Troll
Desafío	Difícil
Rasgos	Arma natural (I), Duro (I), Longevo, Regeneración (II), Robusto (II), Visión nocturna
Ágil 9 (+1), Atento 7 (+3), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 17 (-7), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 11 (-1), Tenaz 10 (0)	
Habilidades	Artesanía de artefactos (adepto), Atributo excepcional (Fuerte, adepto), Berserker (adepto), Combate sin armas (maestro), Estudioso (adepto), Herrero (principiante), Rituales (principiante: Forma falsa)
Bendiciones/Cargas	Archivista (I), Pesadillas, Secreto oscuro
Armas	Garras 10 (Corta), 2 ataques al mismo objetivo 10/7
Armadura	Piel de troll 7 (regenera 3 puntos de Resistencia/turno, salvo si el daño es de fuego o ácido)
Defensa	+8
Resistencia	17 Umbral de dolor 9
Equipo	Material de escritura, piedra de reunión, piedra de destello, antídoto débil, capa pesada, joyas y baratijas artesanales (20 táleros).
Sombra	Rojo oscuro con tenues rayas de óxido (Corrupción: 2).

Tácticas: En la interacción social, Damaka utilizará una Piedra de reunión, una baratija y una nota escrita para atraer el interés con una propuesta y una pizca de riqueza. En persona, utilizará Forma falsa al principio para parecer menos amenazante, aunque no esconderá demasiado tiempo su origen verdadero, al saber que tal engaño no ayuda a las necesidades de su pueblo.

La columna consiste en dos niveles completos, como una torre, con el nivel superior más estrecho que el inferior. La parte superior luce una corona de árboles floridos asentados en capas de tierra suelta y sotobosque, de los que cuelgan copiosas raíces retorcidas que se unen alrededor del nivel, casi ahogando la pálida superficie de piedra en una telaraña de verde y marrón. Al pie de la estructura, un umbral lo bastante grande como para admitir al mayor de los trolls, se abre como una boca bostezante, medio obstruida por raíces colgantes y trozos de mampostería resquebrajada, como los dientes de un gigante.

Una tirada de *Atento* (o experiencia con artilugios de asedio o la defensa de castillos) identifica puntos en la cima que sugieren una fortificación, elementos que podrían utilizar arqueros. Cualquiera que tenga al menos un nivel de adepto en *Estudioso* o *Artesanía de artefactos*, identifica elementos de más de una cultura en la cantería, algo que choca con el sentido común. Una tirada de *Inteligente* de alguien con *Montés* o *Conocimiento de la naturaleza* identifica el crecimiento de raíces torcidas, como una reacción a la presencia de la columna. La torre no lleva mucho tiempo aquí y puede que tampoco permanezca demasiado.

Hay duendes cerca, cautelosos con los intrusos, curiosos de la estructura recién surgida, pero inexplicable y profundamente asustados de lo que hay debajo. Un elfo estival maduro, Oranhai, lidera el grupo. La casa del guarda le produce una extraña sensación: le pone los pelos de punta, como raspar las uñas en una pizarra.

Los duendes no entienden aún el verdadero peligro de los parásitos que infestan esta parte del Inframundo, en especial con su especie. Oranhai ha puesto un vigía en la casa del guarda a esperar el regreso de su compañero, Thenak, y un pequeño equipo de rastreadores, que llevan fuera un par de horas.

Los personajes jugadores tienen un 50% de posibilidades de encontrar un rastreador elfo estival verde comprobando la casa del guarda. El elfo tiene órdenes de revisar los alrededores, explorar por encima el interior e informar. Oranhai y unos cuantos se han dispersado por el lugar en busca de formas alternativas de acceso al Inframundo, mientras que otros han ido a buscar refuerzos. Si los personajes jugadores llaman la atención, el rastreador hará sonar una alarma para que vuelvan los otros duendes. Cuando los personajes salgan de las profundidades, se encontrarán con Oranhai y los duendes esperándoles, furiosos por la intrusión.

ESCALONES LLOROSOS

Dentro de la casa del guarda, un centro hueco desciende hacia la oscuridad total. Una escalera enroscada a izquierda y derecha de la puerta,

una hacia arriba y otra hacia abajo. La espiral ascendente izquierda sube al segundo nivel de la estructura, mientras las raíces de los árboles empalan las paredes. La humedad gotea de esta maleza como una lluvia constante, que cubre las paredes interiores y favorece el crecimiento de hongos. Finos haces de luz atraviesan el espacio desde lo alto.

Este lugar podría ser un punto perfecto para una emboscada, ya que la luz ofrece iluminación al atacante, pero no suficiente para los defensores. Los personajes jugadores atrapados en estas condiciones atacan y defienden como si lucharan a ciegas, con las antorchas chisporroteando bajo la constante ducha de humedad. La luz mágica o una linterna cerrada ayudarán, aunque habrá que mantenerla en alto para atravesar la penumbra de arriba.

Un herbolario que suba a las cubiertas de raíces del edificio podría encontrar ingredientes para un elixir o un brebaje de hierbas entre la humedad. Las tiradas de *Inteligente* de los alquimistas realizadas en este lugar, tienen un +3.

La espiral derecha de la escalera desciende; los escalones son altos y anchos, claramente diseñados por y para criaturas de tamaño troll. Una tirada de *Atento* con un -3 detectará la extraña falta de eco natural mientras la estructura agrupa y distorsiona el sonido de una forma rara. Ni los pasos ni el eco del tintineo de la humedad, que una vez regresa, suena distinto y extraño. Quienquiera que suba o baje con prisas la escalera debe realizar una tirada de *Ágil* con un -1. Y, sí, el grito ahogado al tropezar y caer también sonará raro.

En la base de la escalera, varios pasajes oscuros se alejan. Solo uno tiene un rastro claro, hecho supuestamente por la partida de rastreo de los duendes. Cualquier investigación de los otros pasajes puede llevar a un callejón sin salida, una búsqueda infructuosa por un tiempo, o a una tirada en la tabla de Rastros en el Inframundo.

EL SALÓN ROTO

Entre los escalones llorones y este lugar hay una buena cantidad de salas abandonadas, pasadizos mohosos y cámaras enterradas. El aire huele a tierra recién cavada, embriagadora y ligeramente picante. Los pasajes vacíos conducen a una vasta estancia de paredes rotas y pilares destrozados, en la que la vida vegetal se filtra por las grietas y suelos inclinados en ángulos extraños.

Cualquiera decidido a investigar estos pasadizos debería tener un encuentro, resultado de la tabla de Rastros en el Inframundo.

Las peculiaridades estructurales y auditivas del lugar parecen más evidentes aquí. El salón roto da la impresión de un espejo quebrado sujeto a una elegante bóveda, con el suelo y las paredes onduladas y fracturadas, y extrañas masas

de mármol y piedra finamente trabajada. Moverse por los pasillos que rodean la sala es como navegar por los retorcidos y destrozados pozos de una mina olvidada, con algunas partes dobladas 90 o 180 grados, de tal manera que un cazatesoros podría andar por la pared o tener encima de la cabeza elaborados suelos de cuadros.

La sala tiene paredes labradas y majestuosas pilares que se elevan en la oscuridad. Las raíces y las telarañas bajan de la oscuridad como cortinas ondulantes, robando a la cámara el verdadero sentido de la escala. Gruesos hilos de telaraña pueden servir como puentes improvisados a través de las grietas del suelo, mientras que en otras partes gruesas raíces cuelgan de las sombras como dedos demacrados. La sala amortigua el sonido: los gritos son cortos y los susurros prácticamente se pierden.

Azulejos de colores variados derraman patrones extraños y centelleantes por el suelo. Algún antiguo terremoto ha roto la superficie convirtiéndola en ondas irregulares y dentadas intercaladas con hundimientos y abismos en la oscuridad.

Cientos de capullos extraviados ocupan dispersos la cámara, alrededor de las paredes y el suelo, como diáfanas estatuas abandonadas. Una tirada de *Atento* revela que, aunque muchos capullos yacen desgarrados y vacíos, algunos contienen cadáveres retorcidos y malformados, con la carne lacerada y las gargantas cortadas. El daño parece intencionado; algunas de las heridas se asemejan a quemaduras o mordeduras, prueba de las muchas arañas tramperas que han elegido esta despena como su nuevo hogar subterráneo.

Recorrer la sala requiere cierta reflexión o consideración, ya que ninguna superficie está en su sitio, y el extraño efecto desconcertante del entorno causa un desequilibrio natural de los sentidos. Sea cual sea el plan, las tiradas de los jugadores tienen un -3 y los fallos provocan caídas de 1d6 puntos de daño.

Una investigación cuidadosa a la mitad de la sala, con una tirada de *Atento*, descubrirá telarañas rotas y señales de lucha, junto con dos cadáveres de duende en el fondo de un agujero en el suelo.

Las arañas tramperas hacen sus nidos en la sala, alimentándose de la carroña. Y lo que es peor, el salón roto brinda la primera oportunidad de presentar a los exploradores un troll enfurecido por una saña. Skane se acercará por detrás, salido de entre las telarañas y las raíces, y es necesaria una tirada de *Atento* con un +5 para darse cuenta. Si pasa desapercibido, el troll ataca con *ventaja* de forma gratuita antes de tener en cuenta la iniciativa.

Skane tiene sangre en las manos y en el rostro, así como vísceras en su andrajosa ropa. Considere a Skane como un troll saqueador, hambriento (consulta el manual básico, en la página 205).

El enfrentamiento con el troll exige una tirada de *Ágil* cada turno para seguir de pie sobre un suelo tan desigual. Skane tropieza cada turno par. Quien falle una tirada tropieza y cae de rodillas o da una voltereta, perdiendo su acción activa para ese turno.

Un personaje que se tome el tiempo de observar al troll y realice una tirada de *Inteligente* puede ver pruebas de enfermedad, un brillo de sudor, una decoloración de la carne, y la papada distendida. Solo después de matar o someter al troll será evidente la horrible verdad: unas larvas se deslizan dentro de un saco opaco en la extraña deformación de la horquilla del esternón y el cuello. Un personaje con *Versado en criaturas* a nivel experto o superior reconoce la forma clavada en la horquilla como la púa de un aguijón, aunque incluso un maestro tendrá problemas para asociarlo con una bestia conocida.

Si no se tocan, las larvas continuarán alimentándose del cadáver. El fuego o un antídoto las matará.

LA SIMA

Un pasadizo situado en un ángulo inquietante y empinado, que sirvió como pozo vertical se adentra profundo en el inframundo de los trolls. Masas de roca caída, mampostería y tierra suelta llenan los huecos de la sima, y posibilitan atravesar la ruta angular con rapidez, si bien no con absoluta seguridad.

Todo el pozo huele a tierra húmeda, como si estuviera recién cavado, dulce y pesado en los pulmones. Cualquiera que esté cerca de la sima puede oler el creciente olor de la tierra (lo que elimina cualquier penalización en las tiradas de *Atento* para volver allí).

En la entrada superior, más allá del salón roto, la sima se extiende un pequeño tramo hacia arriba, con un elaborado balcón lleno de tierra y raíces. En este punto, los personajes pueden ver que esto fue un pozo circular. Siete metros y medio más abajo, las grietas cubren las paredes, unas paredes que se inclinan por debajo de ese punto. Cada diez pasos más o menos, el efecto se agrava, las paredes se inclinan más y el peligro resulta más obvio. Más allá de la marca de 150 metros, si alguien llega tan lejos, el ángulo de la sima se vuelve vertical de nuevo, las secciones de los balcones desaparecen del todo y cae en la oscuridad.

Los personajes jugadores que entren en la sima notarán que la tierra suelta muestra signos de algo arrastrado, con salpicaduras de sangre aquí y allá. El rastro lleva conduce descendiendo de forma imposible hacia los andrajosos laterales de la sima más de setenta y cinco metros, antes de desaparecer en un pasadizo lateral lleno de escombros. El descenso parece más una caída controlada o un salto accidentado que un descenso seguro. Los personajes pueden utilizar las raíces y la mampostería saliente junto con una cuerda de longitud estándar para bajar de forma controlada.

0 | | | | | 50 M

N



Casa del guarda

Escalones
llorosos

El nido

La sima

El salón
roto

El estrechamiento



Rastros en el Inframundo

A CONTINUACIÓN, tienes media docena de sugerencias sobre lo que pueden encontrar los personajes al investigar Erdugald. El director de juego puede dejar que decida el azar (lanza 1d6) o elegir de la lista en función del estilo y preferencias de juego.

1. El rastreador

Encuentran un miembro del grupo de rastreo de duendes, herida pero viva. Todavía puede reaccionar en defensa propia y entrar en pánico, en un primer momento, y realizar un disparo de advertencia, ya que no tenía ninguna expectativa de rescate. Quizás pueda decir a los personajes que un enorme y furioso troll se llevó a Thenak y a otro prisionero duende. También puede ofrecer unas hierbas curativas, si alguien las necesita (ha utilizado unas para sus heridas).

2. El cazatesoros

El cadáver de un cazatesoros ambrio, tal vez muerto desde hace un mes y masticado por las alimañas. Los personajes podrían encontrar una curiosidad, o quizás una nota enigmática, sobre su persona, así como una espada de una mano útil.

3. La saña infectada

Un erudito troll infectado que trata desesperado de resistirse a la terrible psicosis causada por las larvas de saña que tiene dentro. Advierte a cualquiera que se acerque que se mantenga alejado, en troll o con frases rotas en un idioma que entiende, mientras extiende la mano para alejarlos. Si se le administra un medicamento adecuado (cualquier antídoto o algún poder místico, tal vez) se desmayará del dolor, aunque sobrevivirá. En caso contrario, al cabo de dos minutos de juego, atacará con las mismas estadísticas que el troll enfurecido del salón roto.

4. El cadáver

El cadáver de un troll desplomado boca abajo en un charco de líquido aceitoso y vómito, rodeado de varias botellas, frascos y ampollas vacías y rotas. Una tirada de *Alquimista* (o simplemente un personaje con nivel maestro en *Alquimista*) identificará el olor familiar de varias hierbas y preparaciones utilizadas en el tratamiento de toxinas, enfermedades y malestares del intestino. Es probable que el frenesí por consumirlas todas envenenara al troll. Cualquier investigación detallada (dar la vuelta al cadáver e inspeccionarlo de cerca, da tiempo para que una criatura del Inframundo tienda una emboscada rápida) revela las larvas medio licuadas y bien muertas del parásito saña en el cuello del troll muerto.

5. Draguls

Una horda de draguls, recién salida de las profundidades de la sima, se da un festín con un cadáver, ya sea un troll o un duende. La horda debe contar con suficientes caminantes pestilentes para resultar desafiante, aunque sin abrumar a los personajes jugadores.

6. La cámara

Una puerta cerrada y asegurada, que requiere una tirada de *Fuerte* con un -3 para abrirla (o algún otro enfoque para lidiar con la barricada puesta detrás). La pequeña sala que hay detrás, parece un antiguo taller, y contiene el cadáver de un troll solitario acurrucado en un rincón, pálido y frío al tacto. Parece que el troll murió de inanición. Sus pertenencias incluyen un veneno débil, un antídoto débil, un ovillo de hilo hecho con algún tipo de pelo y una horquilla de cristal transparente envuelta en una tela (que vale 1d6 táleros intacto, y al menos el doble para un troll).

Una tirada de *Atento* o alguien con *Rastreador* observa un rastro separado del ensangrentado que conduce a uno de los muchos pasajes laterales accesibles, aunque con dificultad, a través de una maraña de escombros y cascotes que obstruyen el balcón. Si los personajes investigan, tiran en la tabla de Rastros en el inframundo.

EL ESTRECHAMIENTO

Un pasadizo profusamente decorado con huecos accesibles para trolls de un par de metros de profundidad. Cada hueco tiene depresiones uniformes que contenían las delicadas varitas y horquillas de cristal. El terremoto movió y resquebrajó la sala y todo su contenido, esparciendo por el suelo fragmentos de cristal afilado bajo la roca desprendida, trozos de mampostería y tierra con raíces. En algunos puntos el pasadizo se estrecha y gira, aunque nunca tan estrecho como para que un troll (u ogro) no pueda pasar. De hecho, una inspección minuciosa de los estrechamientos revela sangre fresca y húmeda en varios sitios.

El terremoto debilitó la estructura del pasadizo y todos los pasillos radiales de la sima, de tal manera que los personajes que se muevan por el atolladero se arriesgan a que el suelo ceda o a que el peso de su pasa haga caer piedras sueltas desde arriba. Haz que los jugadores lancen 1d10 por sus personajes: un uno (1) indica un desprendimiento y un dos (2) un hundimiento.

En cualquier caso, el personaje puede realizar una tirada de *Ágil* para salvarse. Si es un desprendimiento, modifícala con un -2 por cada nivel de *Robusto*; en caso de hundimiento, modifícala con un +2 por cada nivel de *Robusto*. Sea como sea, el personaje recibe cinco (5) puntos de daño si falla la tirada o dos (2) si tiene éxito, menos la *armadura*.

Como sugiere el mapa, salen varios pasadizos estrechos del estrechamiento y si los personajes investigan, tiran o eligen una opción de la tabla de Rastros en el Inframundo.

La naturaleza del pasadizo también hace que este sea un lugar ideal para una emboscada de un troll enfurecido, o incluso de un duende enfurecido del grupo de rastreo desaparecido. Si el grupo ya se ha encontrado con los draguls y dejan a algunos con vida, también pueden utilizar el estrechamiento a su favor.

EL NIDO

Una robusta y casi intacta cámara, amueblada como una especie de hogar, con espacio para estudiar, descansar y preparar comida. El olor sugiere que los alimentos almacenados llevan mucho tiempo podridos. Hay cubos de agua estancada, un par de adornos de cristal delgados sobre un escritorio, y los restos de un capullo adheridos a la pared. En la pared del fondo, hay una gran losa, con un dintel y un marco elaborados, que sugieren una puerta, aunque sin ningún medio evidente para abrirla.

Al otro lado de esta puerta hay una larga y estrecha grieta en el suelo, a través de la cual la saña entró en Erdugald. Una forma de impedir que entren más es bloquear esta grieta, con suficientes piedras y grava para imposibilitar el paso de los insectos. Por supuesto, luego habrá que eliminar todos los intrusos que quedan en muchos rincones de la estructura antes de que Erdugald puede considerarse segura.

La tarea de cerrar la grieta es compleja porque Ahaxrys tiene el nido por hogar. Los personajes es probable que lo encuentren aquí, a menos que hayan hecho suficiente ruido en el estrechamiento para alertarlo de su cercanía, en cuyo caso los ataca mientras se apretujan por una de las secciones más estrechas del pasadizo.

Entre todos los trolls encontrados hasta ahora, Ahaxrys es el que parece más afectado: la carne negra con tonos verdosos de su papada está muy distendida, como si de un abominable sapo se tratara. Las larvas parecidas a gusanos son tan grandes como el dedo de un ogro, mientras se retuercen y doblan bajo la piel estirada.

Ahaxrys, la Furia

«iRaaaaaaaaaaaaaargh!».

Conducta	Furia insana
Raza	Troll
Desafío	Mortal
Rasgos	<i>Abrazo aplastante</i> (III), <i>Arma natural</i> (III), <i>Duro</i> (III), <i>Longevo</i> , <i>Regeneración</i> (III), <i>Robusto</i> (III), <i>Visión nocturna</i>
Ágil 7 (+3), Atento 10 (0), Diestro 10 (0), Discreto 5 (+5), Fuerte 18 (-8), Inteligente 5 (+5), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 13 (-3)	
Habilidades	<i>Alquimista</i> (maestro), <i>Atributo excepcional</i> (Fuerte, maestro), <i>Atributo excepcional</i> (Tenaz, maestro), <i>Berserker</i> (adepto), <i>Golpe de hierro</i> (maestro)
Cargas	<i>Pesadillas</i> , <i>Sed de sangre</i>
Armas Fuerte	Garras 16 (Larga)
Armadura	Piel de troll 10 (regenera 4 puntos por turno, salvo el procedente de fuego o ácido).
Defensa	+9
Resistencia	18 Umbral de dolor 9
Equipo	Ninguno
Sombra	Rojo azulado, como la sangre anóxica de las venas más profundas (Corrupción: 0).
Tácticas: Impulsado por la rabia y el dolor, Ahaxrys solo puede buscar alimento, sobrevivir y esperar mientras su parásito lo necesite. Antaño fue un erudito muy respetado, y en algún lugar en el fondo de Ahaxrys intenta recuperar el control con desespero.	

El valor de Inteligente

En condiciones normales tiene *Inteligente* 13, pero la saña ha privado a Ahaxrys de su intelecto, que regresará una vez liberado de su influencia mediante atención médica y un antídoto adecuado. Sin ayuda, se verá reducido a nada antes de morir debido a las larvas que lleva dentro.

Masacre en el Pico del Cuervo

LAS DURAS EXIGENCIAS de los viajes a través de cualquier tramo de naturaleza hacen que tanto los comerciantes como los conductores de caravanas busquen siempre nuevas rutas y oportunidades para facilitar su paso. Así como el cazatesoros puede hacer fortuna en las ruinosas profundidades del oscuro Davokar, los rastreadores viven de trazar rutas prácticas y viables. En medio de las montañas o en las profundidades del bosque, la guía de un rastreador capaz puede marcar la diferencia; la prudencia de asegurar una ruta, aunque sea costosa al principio, puede tener su recompensa con el tiempo. Por desgracia, no existe una ruta segura a través de ninguna zona salvaje, ya que siempre hay peligros imprevistos. Pese a los mejores guardias, el transporte más rápido y los preparativos más minuciosos, la curiosa sucesión de circunstancias puede convertir el comercio en una tragedia. Y lo que es peor, hay peligros que ni siquiera el mayor rastreador puede predecir o saber evitar, en especial cuando se silencian los hechos.

Introducción

AL ESTE DE MERGILE, en el territorio de Mervidun, un sendero complicado pero practicable recorre la costa norte del río Noora. Comparado con el camino del oeste, el sendero parece un añadido posterior... ¿quién querría alejarse de Yndaros? Los árboles crecen dispersos en las colinas bajas del norte y las aguas tranquilas del

sur hacen que el viaje sea menos estresante y peligroso, aunque los bandidos se encargan de asaltar las caravanas demasiado confiadas como para poner un guardia.

Las colinas se convierten rápidamente en picos bajos, y luego en montañas nevadas cuando el camino penetra más en los Cuervos. Puestos

avanzados ocasionales, la mayoría compuestos por poco más que antros de madera o cabañas de piedra, proporcionan refugio a lo largo del camino –y se rumorea que los enanos crearon esas robustas estructuras que han resistido el paso de los pasos en pie. Comparado con una noche a la intemperie en medios de los elevados picos, con el frío viento metiéndose en los huesos, el viajero agradece cualquier refugio, a pesar de su rudeza.

En el extremo oriental del lago, antes de que el sendero se divida (uno sigue al este hacia las tierras de más allá de los Cuervos, y el otro al sur a través del paso Cruel hacia Küam Zamok, antigua fortaleza de los enanos), una serie de antiguas piedras dispersas serpentea como migas de pan, a lo largo de una gran distancia, hasta una ruina situada al borde del agua. Una torre se alza nueve metros, revestida de piedra con un molde verde que reluce con costuras y flecos oscuros.

El suelo alrededor de la torre hasta muchos metros, muestra signos de otras estructuras desaparecidas hace mucho. La torre parece que estuvo en el centro de un asentamiento o una fortaleza. O también podría haber sido solo parte de una estructura mayor, ya que varias secciones de muro dividen la tierra entre la montaña y el lago. Varias piedras extrañas tienen zonas y manchas que hacen pensar en fuego o un conflicto.

El pico de la montaña se alza al sur; la cima parece extrañamente retorcida y doblada, agrietada y azotada como si la hubiera destrozado alguna magia antigua o un gigante inconcebible en un ataque de rabia. La curiosa forma le ha granjeado el apodo del Pico. La masa oriental del lago Gile ondula fría y gris hacia el norte, y la superficie retuerce y distorsiona los picos más allá de la orilla norte.

TRASFONDO

Algo del Ultramundo merodea en la brecha entre las realidades bajo las orillas del lago Gile. Melok, un demonio de gran poder, arrasó la fortificación y el asentamiento que vigilaba el paso antes de que una cábala de simbolistas encontrara la forma de expulsarlo. Ahora Melok ha encontrado una forma de regresar. Como un lazo de hilo suelto en el dobladillo de una prenda, la entidad recolectó y arañó, hasta que al fin se agarró a algo. Melok podría establecer una conexión con las emociones negativas fuertes, el trauma de la pérdida, la derrota y cosas parecidas. La gente desesperada en busca de familiares desaparecidos, veteranos atormentados de la Gran Guerra, viajeros asustados que huían de sus hogares destrozados; todos ellos dieron a Melok un poco más de fuerza y un mayor anclaje al mundo real.

Bajo la superficie del lago Gile yace una Antigua roca, conocida antaño como la piedra Cierre. La piedra se encuentra en el corazón de un laberinto de pasajes tallados en un tiempo hartó olvidado. La presencia de la piedra Cierre ha servido

como una barrera entre mundos, colocada por los practicantes de la tradición simbolista en el pasado lejano. Y, durante mucho tiempo, Melok ha realizado un intento tras otro para liberarse.

La simple erosión de la piedra ha debilitado lo suficiente la protección como para que la influencia de Melok llegue al mundo exterior. Ahora, Melok se alimenta del exquisito sustento de las pesadillas de la gente y halla fuerza en la oscuridad, convocando criaturas llamadas destellos al mundo real. Siempre que pasan viajeros, Melok alcanza a los atormentados por emociones negativas.

A menudo, Melok utiliza los destellos para debilitar a los objetivos, y una vez logrado, los atrapa. Los viajeros solitarios simplemente desaparecen, mientras que quienes viajan en compañía se alejan en la noche o desaparecen en una emboscada de destellos. Melok se alimenta de los capturados, acrecentando su fuerza, hasta el día que reúna suficiente poder para abrir la brecha entre mundos y regresar.

PERSONAJES JUGADORES

Mientras que el problema principal del borde oriental del lago Giles reside en las maquinaciones del demonio Melok, resulta improbable que exista alguna razón para aventurarse por este camino. A continuación, se ofrecen algunas sugerencias sobre ganchos y situaciones que pueden atraer a los personajes jugadores a visitar el puesto (situaciones tangenciales con sus propios retos y soluciones prácticas). Otra alternativa sería que un personaje jugador perdiera el contacto con alguien personal, un colega, mentor o un ser querido, alguien con un fuerte vínculo que decidiera cruzar los Cuervos.

Agua contaminada

La puerta del establecimiento frecuentado por los personajes se abre y una figura empapada en sangre cruza el umbral, con la cara llena de sangre y lágrimas. O al menos eso parece en un primer instante. Bajo una inspección más cercana, la mancha es de agua colorada, aunque el olor es de entre tierra y sangre, como el óxido húmedo.

Se trata de Anora, una predicadora de Prios (utiliza las estadísticas de un manto negro, página 212 del manual básico), quién bajó al río Noora para sus abluciones y encontró que el río corría rojo. Se zambulló para ayudar a alguien, un lugareño que perdió el equilibrio al asustarse. Ahora está convencida de que esto es un mal augurio y busca ayuda y apoyo; planea seguir el Noora hacia el este y descubrir la verdad de esta señal.

Los hechos podrían revelar que la fuente de la coloración proviene de un colapso parcial de las minas de arcilla de la orilla sur del lago, al este del Noora, aunque las pruebas podrían sugerir que la sangre tampoco se aleja tanto de la verdad. Anora quiere descubrir la Fuente del mal augurio y asegurarse de volver para mostrar que la Luz de Prios siempre prevalece.

Glorias de antaño

El duque Sesario ha dado al gremio de Ingenieros la tarea de elaborar planes de refuerzo de los caminos y apoyo marcial en Mervidun. Susurros imprudentes insinuarían que el duque no solo pretende convertir el dominio en el corazón del comercio de Ambria sino también en una fortaleza desde la que gobernar toda la nación, si algo le sucediera a Yndaros. El gremio ha encargado a varios ingenieros la presentación de planes y proyectos, dividiendo la tierra en terrenos y parcelas en las que centrarse cada uno.

El ingeniero viajero Bergo fue destinado a la orilla sur del lago al este de Mergile y partió en compañía de una sección de soldados destinada al este. Encontró unos mapas antiguos, de los primeros viajes de exploración a Ambria, que indicaban ruinas en las montañas y esperaba encontrar algo que poder recuperar. Eso fue hace semanas, y no se ha sabido nada más de él desde entonces. Y lo que es peor, el comandante local de Mergile no sabe nada de la unidad con la que partió el ingeniero. El gremio ofrece una recompensa por el regreso de Bergo, mientras que el comandante ofrece un favor a cualquiera que pueda proporcionar información sobre la unidad con la que viajaba.

La sección de soldados cayó ante los destellos de la orilla del lago, Melok los tomó a to-

dos como prisioneros, y ahora se encuentran en las celdas o los canales. Bergo (utiliza las estadísticas de aventurero, página 213 del manual básico) perdió la cabeza durante el ataque y deambula balbuceante e incoherente. La experiencia en sí misma podría ser suficiente para que Melok se centre en el ingeniero, y lo atraiga abajo.

Destello de desesperanza

Leria, la esposa y socia de un viejo comerciante llamado Fortha, busca grupos dispuestos a encontrar a su marido. Este salió de Mergile hace una semana y esta mañana ha llegado una misiva de una paloma mensajera. Leria teme por el bienestar y cordura de su marido debido al mensaje, plagado de incoherencias, vago y rezumante de terror.

*leria esposa amor odio
desesperación jaula sangre piedra miedo
oscuro calvario pérdida*

Leria teme lo peor, no solo por la naturaleza del mensaje, sino porque, aunque es su paloma y está firmado en su nombre, estas dolorosas palabras no han salido de su puño y letra. Algo va muy mal y Leria pagará por el regreso sano y salvo de su marido.

Pico del Cuervo

EL PUESTO

El puesto se encuentra a unos 120 kilómetros al este de Mergile. Una torre rectangular de piedra, tan alta como cinco ambrios, con dos niveles en el interior y ventanas estrechas que dan al lago del norte en ambas plantas. Los contrafuertes en arco a media altura sostienen las piedras que forman el suelo de la planta superior. Una estrecha ranura en el suelo y el techo superior en el lado sur permite encender un pequeño fuego y canalizar el humo hacia fuera sin debilitar las defensas.

Una puerta de piedra, con un intrincado mecanismo de bisagras, se abre hacia adentro con el fin de calzarla para cerrarla, aunque no para hacer inaccesible el interior de forma permanente. Los artesanos tenían la clara intención de que la torre sirviera como refugio y defensa, pero nunca para ser ocupada de forma permanente e irrevocable.

Una tirada de *Inteligente* señala que los muros exteriores presentan evidencias de puntos donde la torre estuvo adosada a otras estructuras. La hierba alrededor de la base muestra una clara decoloración donde antes había pasadizos y otros muros, y una tirada de *Atento* encuentra

una escalera de piedra llena de hierba alta y trozos de escombros, aunque muestra claros signos de paso reciente, ya sean huellas en el barro o tallos de hierba rotos.

La composición y el corte de la roca dentro de la estructura del puesto sirve como *Sello de destierro* contra las abominaciones, como si se hubiera lanzado a nivel maestro con *Tenaz 15*. El efecto irradia desde toda la torre; los elementos rotos no conservarán el efecto (es decir, un personaje jugador no puede agarrar una piedra del lugar y utilizar el efecto a distancia). Sin embargo, los simbolistas pueden usar una bolsa de polvo del puesto como componente físico para lanzar un *Sello de destierro* por su cuenta.

ESTABLOS

Hay un cobertizo de madera abierto que da a la parte trasera del puesto, destinado a proporcionar refugio a las monturas y otros animales. Los animales estarán a salvo de los elementos y del destello. La mente animal básica no proporciona el mismo potencial de manipulación, a menos que hayan sufrido maltrato o hayan sido testigos de actos violentos perpetrados contra otros.

Si cualquiera de estos casos se aplica a los animales de los personajes, saldrán corriendo a la primera oportunidad. Los intentos de calmar a los animales desconcertados por el destello serán difíciles (-3).

LA TORRE LEJANA

Las piedras y los cascotes yacen dispersos en la orilla, en ocasiones como una espina dorsal de roca desmenuzada o un pilar de mampostería destruido. A medio kilómetro del puesto, en una curva del sendero, hay otra torre, robusta e intacta. Físicamente, coincide con el aspecto del puesto, pero la torre lejana tiene un sótano y el interior ha sido acondicionado para un cierto grado de confort y uso a largo plazo. Al acercarse, los personajes olerán la fragante leña o los tentadores aromas de la carne a las horas de comer. La tierra alrededor de la torre está despejada de cualquier cubierta natural o escombros a unos cuarenta metros.

El jefe bandido Kenan y su banda han hecho suyo este valle, cuidando el sendero como un granjero cuida del ganado. Sin querer asustar a nadie, Kenan a menudo finge ser un guardia apostado junto a otros como un puesto avanzado de los territorios de la reina. Lleva el uniforme y las insignias de la división Mervidun del ejército de la reina.

Es un maestro de la persuasión y un puntal de confianza entre sus seguidores, aunque la extraña presencia alrededor de las orillas del lago lo asusta y lo emociona. En el pasado, Kenan y su banda se han aprovechado de los viajeros con la espada y el subterfugio, pero en los últimos meses la gente ha desaparecido sin explicación y ha dejado sus posesiones. Por desgracia, entre los desaparecidos se encuentran algunos de los suyos, pero ese es el precio que Kenan está dispuesto a pagar. Siente como si el lugar estuviera embrujado, aunque esto brinda una oportunidad demasiado buena como para dejarla pasar.

La lealtad de Kenan es flexible si los personajes jugadores pueden ofrecerle lo suficiente para que valga la pena. En este momento, los bandidos son tres veces más numerosos que el grupo de personajes jugadores, con las estadísticas de salteador bandido y jefe bandido (manual básico, página 209). La torre alberga provisiones y ganancias de los saqueos de caravanas en el sótano y una zona para dormir en la planta superior. Los bandidos tienen chelines en lugar de ortegs en sus bolsas, mientras que Kenan tiene táleros y no chelines; la banda lo ha hecho bien y a menudo viajan al este, o de vuelta al oeste, a Mergile, para gastar su manchado dinero.

Además de pertenencias y comida, el sótano también tiene un poste y grilletes para prisioneros y una puerta de hierro bloqueada con una barricada que da acceso a los túneles que hay debajo. Esta torre, como el puesto, tiene un establo, pero hay un 50% de posibilidades de que esté

vacío, y los caballos y los bandidos de patrulla, como diligentes miembros del ejército de la reina. Pueden constituir refuerzos convenientes si los personajes empiezan una pelea o no regresar si sienten la necesidad de aumentar la tensión y la sensación de peligro.

MINA

Medio tapada por un derrumbe de roca y el crecimiento de la maleza, la entrada a la mina se encuentra a unos 40 metros del puesto. El largo desuso ha hecho que muchos túneles estén derrumbados, inundados o no sean seguros. Una tirada de *Inteligente* identifica los túneles como parte de un pozo de arcilla, la probable fuente de los materiales de construcción de la fortaleza en ruinas.

Los inundados niveles inferiores de la mina proporcionan un medio de acceso a las cuevas bajo el lago Gile, y a pesar de no estar protegida, esta ruta supone uno de los accesos más peligrosos. Quien intente recorrer los túneles inundados no podrá superar el tamaño humano medio, deberá ir sin armadura y tendrá que superar tres tiradas de *Fuerte* para aguantar la respiración el tiempo suficiente como para cruzar a un hueco sin ahogarse –de lo contrario llega, aunque sufre 3 puntos de daño de *Resistencia* por cada tirada fallida, que la armadura no evitará.

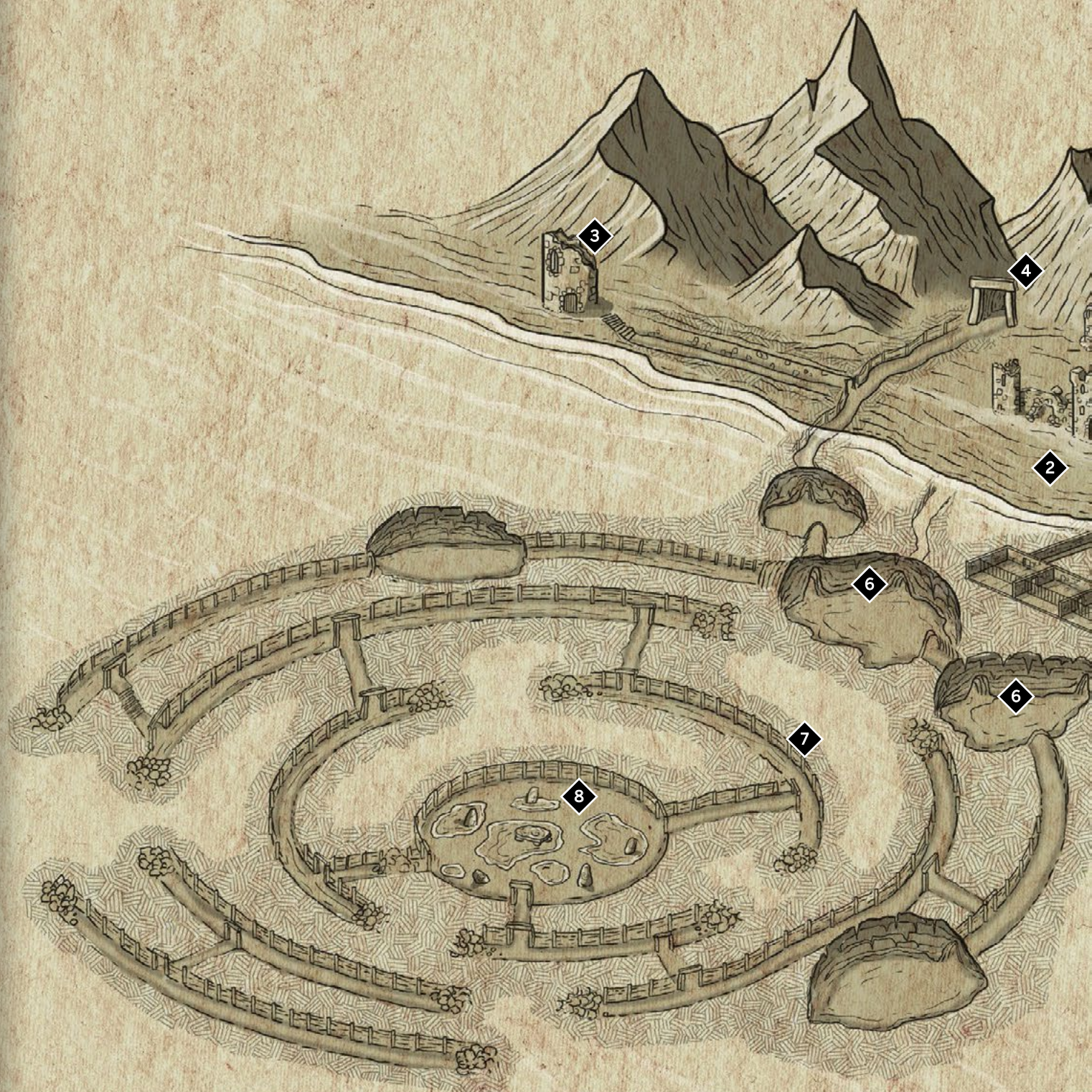
LA ESCALERA Y LAS CELDAS

Al buscar entre las ruinas y los montones de escombros alrededor del puesto, aparece una escalera de piedra, cubierta de hierba alta, maleza y escombros, que conduce a un pasadizo de dimensiones reducidas, acanalado con delgados soportes de piedra y con suelo de tierra compactada. Aunque los ogros y los trolls pueden bajar por este camino, todas las tiradas de actividades que requieren un movimiento rápido sufren la desventaja de una segunda tirada, sacando siempre el peor resultado.

El suelo del pasadizo se vuelve cada vez más fangoso y el agua gotea por las paredes. Extraños ecos recorren los túneles, sonidos como de conversación o gritos de voces distantes de alarma o discusiones acaloradas.

El pasadizo limita con habitaciones, túneles laterales, escaleras y pozos, un laberinto que requiere concentración para evitar lesiones. El personaje jugador con el *Tenaz* más bajo debe hacer una tirada para evitar una lesión de *Resistencia* de 1d4 puntos –la armadura protege la mitad del valor obtenido (redondear a la baja), porque los golpes y las lesiones son muchos y variados.

Los pasadizos se extienden a lo largo de la orilla a través de múltiples niveles, a los que se accede por túneles inclinados, escaleras y canales que antes tenían escaleras de mano. Si los personajes jugadores han visitado la torre lejana, la puerta del sótano también conecta con esta área laberíntica.



0 | | | | | 100 M



PICO DEL CUERVO

1. Caravana masacrada
2. El puesto
3. Torre de los bandidos
4. Mina
5. Torre de guardia
6. Cueva sumergida
7. Canales sin luz
8. Cueva de la piedra Cierre

Bajo la fortaleza

1. Un nido de araña trampera (consulta la página 217 del manual básico) en una sala con una docena de capullos pequeños de los restos en descomposición de alimañas, la mayoría drenados de sus jugos internos. Quien busque en la sala encontrará (lanza 1d6): 1 Una hebilla de cinturón de plata, 2 Una jarra con el dibujo de una lindorma, 3 Una figura de arcilla de un guerrero enano orgulloso, 4 Un broche de oro que muestra dos figuras élficas agarrándose, 5 Una bomba de esporas, 6 Una bolsa con 1d6 monedas de oro delgadas de origen cuestionable.

2. 1d4 bandidos del grupo de Kenan patrullan los pasillos. Intentan escapar y avisar a Kenan de la presencia de los personajes, si no lo sabe ya. Luchan para aprovechar los túneles estrechos. Tienen suficiente astucia para no revelar de dónde vienen, con la historia de que forman parte de una misión proveniente de Mergile para restaurar y reclamar la fortificación.

3. Un kanaran ataca desde la oscuridad, desde un túnel lateral inundado, o unos escombros de una sala abarrotada.

4. Un destello sale de las sombras por sorpresa, si el miembro más *Atento* del grupo de personajes falla una tirada difícil (-3).

5. Un Viejo almacén de comida, ahora plagado de moho y hongos. Quien investigue debe superar una tirada difícil (-3) de *Ágil* para evitar el equivalente a un ataque de una bomba de esporas.

6. Bodega con una multitud de botelleros llenos de botellas cerradas o rotas, y numerosos cristales en el suelo. Quedarse un rato y realizar una búsqueda minuciosa permite encontrar una botella de vino valorada en 10 táleros para un coleccionista o conocedor de vinos, aunque exige una tirada difícil (-3) de *Discreto* para evitar

llamar la atención. Lanza 1d4 en esta tabla para encontrar el tipo de atención atraída.

7. Embudo giratorio de pasadizos con trampas mecánicas moderadas (1d10 puntos de daño) para atrapar intrusos desprevenidos y que requieren una tirada desafiante (-1) de *Atento* para evitarlas y una difícil (-3) de *Inteligente* para desarmarlas.

8. Pasaje o sala derrumbada, que requiere que los personajes retrocedan en su ruta para encontrar un camino alternativo. La inspección del derrumbe pide una tirada normal de *Diestro* para evitar que caiga más pared o techo sobre el personaje; el fallo inflige 1d6 puntos de daño por la caída de piedra (ajustado por la armadura), mientras que el éxito descubre una curiosidad interesante (tira en la tabla de curiosidades del *Aventuras 1* o utiliza las opciones de la entrada de la araña trampera).

9. Celdas (1d4) con prisioneros de Melok. Al otro lado de la puerta sin cerrar de una celda, los personajes encuentran a los prisioneros vivos pero desnutridos e indiferentes. Apestan a sudor y a heces, y tienes sangre entre los labios. Una inspección de un personaje con *Medicus* identifica moretones y lo que parecen heridas internas bastante recientes. También tienen muchas heridas y cicatrices antiguas, lo que sugiere que todos han servido algún tiempo como soldados, mercenarios o actividades marciales similares. Melok los mantiene inconscientes con su influencia y esclavizados con los sueños creados por los destellos. Si los llevan de vuelta al puesto o los someten a un ritual de *Romper conexión*, recuperan la conciencia lo suficiente para contar que viajaban por la costa del lago cuando algo colmó sus sentidos. Desde entonces, han estado atrapados en una pesadilla viviente, prisioneros dentro de sus propias cabezas.

10. (o más) El acceso a la cueva sumergida.

Puedes utilizar las entradas de la tabla 1 para involucrar a los personajes en encuentros mientras registran los pasillos o tirar de forma aleatoria. En este último caso, lanza 1d8 y ajústala con un +1 acumulativo después de cada tirada. Si los personajes tienen una bendición, habilidad o poder místico útil, ajústala con un +1 adicional después de la primera tirada.

CUEVA SUMERGIDA

Una caverna llena de aire, accesible desde el lago (a nado), los pasillos a los que se llega desde la escalera, o buceando por los túneles inundados del pozo de arcilla de la mina. Las estalagmitas surgen del agua que llena dos tercios del suelo, mientras las estalactitas cuelgan como colmillos empapados de sangre. Los personajes que vadeen el agua no pueden ver bajo la superficie, debido al sedimento carmesí del agua. En el agua viven anguilas cantoras que se alimentan de alimañas y que, al igual que los personajes, no pueden ver como se acercan dentro del agua turbia y fría.

LOS CANALES SIN LUZ

Un pozo desciende una docena de metros y luego se inclina hacia el norte en un laberinto circular de pasajes de piedra interconectados bajo el lago. Frescos y secos, los canales se curvan suavemente y quien tenga experiencia como albañil puede decir que se ha invertido mucho tiempo y esfuerzo en la creación de estos pasajes. Incluso sin luz, el suelo relativamente liso hace que el viaje, a un ritmo razonable, sea seguro. Con una fuente de luz, quienes caminan por el canal pueden ver patrones de círculos concéntricos, líneas y otros símbolos tallados en cada superficie.

Un *Estudioso* principiante o adepto no entenderá los patrones como un lenguaje, pero puede confirmar que no son signos élficos, trolls o del Imperio de Symbaroum. Sin embargo, un *Estudioso* maestro puede discernir ciertos puntos en común con los trabajos rúnicos de hechiceros de Symbaroum sobre teorías de otros planos de existencia. Asimismo, un practicante de la tradición simbolista reconocerá las formas y los dibujos.

A medida que los personajes avanzan por los canales, el aire fresco se enfría y todos tienen que realizar una tirada de *Tenaz*. Quien fracase siente como una presencia penetrante hurga en los límites exteriores de su mente y experimenta fogonazos de recuerdos personales violentos.

Es Melok en busca de anclas frescas para crear una cabeza de playa en el mundo de los personajes. Es posible que cualquier personaje que haya experimentado sucesos más traumáticos que Fortha sea del interés del demonio.

Los retorcidos pasajes forman un laberinto de pasadizos curvos, cavernas abiertas y algunos

callejones sin salida. Aquí y allá, acurrucados y casi invisibles en las sombras, los personajes encontrarán más prisioneros de Melok, todos en un estado lamentable. Todos parecen desnutridos y catatónicos, indiferentes incluso con atención médica. Algunos murmuran juramentos medio inteligibles o breves balbuceos, con los ojos yendo y viniendo detrás de los párpados cerrados.

ENTRADA Y CIERRE

Cuando los personajes del jugador llegan al final del canal sienten el descenso de la temperatura y escuchan el goteo rítmico del agua. El canal termina en una caverna, aproximadamente circular, con un estanque poco profundo de agua opaca en el suelo, alimentada por una cascada irregular que gotea desde arriba. Un par de grietas finas, en el centro del techo, permiten el lento paso del agua del lago de arriba.

Varias piedras planas se alzan orgullosas de la superficie del estanque creciente, cada una tallada con los mismos patrones de círculos y líneas. En el centro de la cámara, una piedra más grande, equilibrada como una mesa sobre un par de rocas más pequeñas, tiene un simple patrón de tres espirales una al lado de la otra, atravesadas por una línea que sobresale a ambos lados. Parece un pequeño fragmento de una cadena, con las espirales como eslabones.

El agua que gotea desde arriba golpea esta piedra central y, al inspeccionarla, cualquiera puede ver que la corriente constante ha dejado la superficie picada, rompiendo una línea vertical entre la segunda y la tercera espiral.

La cámara tiene una quietud anormal y cualquier personaje con un *Diestro* inferior a 9 experimentará una leve sensación de vértigo en el interior. Una vez dentro de la cámara, un personaje que sufre este efecto debe realizar una tirada de *Tenaz* para emprender cualquier acción activa hasta el final de la escena o hasta que abandonen los canales sin luz, lo que ocurra antes.

Los símbolos de las piedras coinciden con los que se ven en los canales sin luz. Si los personajes tienen arcilla o vuelven a buscarla pueden arreglarlo con facilidad. Un *Fuerte* combinado de 50 basta para deslizar toda la piedra superior de sus soportes y fuera del flujo de agua, una acción que no interrumpe la protección generada por los símbolos.

Cualquier intento de destruir la piedra o de desfigurarla aún más complicará el problema actual y el director de juego puede aprovechar libremente tales actos para lanzar unos cuantos demonios intrusos a los personajes jugadores (consulta la página 167 del *Código de monstruos*). El grupo puede huir del lugar, pero pondrán en marcha una amenaza mucho mayor e inmediata para Ambria.

Incidentes

SEA CUAL SEA el gancho que atraiga a los personajes jugadores, se encuentran en un viaje al este, a lo largo del Noora en el corazón de las montañas del Cuervo. Verán que mientras varias caravanas comerciales se dirigen al este, la mayoría toma rutas más al norte para cruzar las montañas, mientras que otras solo visitan los asentamientos locales de este lado de los Cuervos, abasteciendo a los trabajadores de la madera y las canteras.

Más allá de Mergile el clima cambia, y la temperatura baja considerablemente (cualquiera que sea la época del año). Un día más allá de Mergile, el estado del camino empeora con una persistente lluvia fina. El sendero se vuelve fangoso y bacheado, lo que aminora el avance a medida que los picos de los Cuervos se elevan a su alrededor.

Los personajes jugadores encuentran tráfico local en la primera mitad del viaje, los habitantes de un pequeño asentamiento en las colinas que buscan madera o cazan para alimentarse, pero no mucho una vez que se adentran en medio de las montañas propiamente dichas. Hay muchas otras rutas a través de las montañas, la mayoría más al norte, por lo que los personajes jugadores hallarán pocos viajeros que se acerquen por el este.

EL ÚLTIMO PUESTO

A un kilómetro del puesto, los personajes ven unos restos en el camino. Parecen partes de varios carros tirados por el suelo, así como varios cuerpos, todos ambrios. Los restos tienen ya han recibido los picotazos y mordiscos de aves carroñeras y depredadores, lo que dificulta la identificación de los muertos. Depredadores podrían seguir allí cuando los personajes llegan y ser suficientes en número para querer proteger su comida y plantar cara a medias antes de huir.

Una tirada sencilla de *Atento*, o alguien con *Medicus*, puede determinar que todos los cuerpos han sido desgarrados una vez muertos. Ninguno muestra signos de heridas causadas por un arma, solo la profanación de los depredadores que acudieron pronto tras su muerte.

Un personaje con *Táctico*, experiencia como cazador, o una historia de tiempo dedicado al campo de batalla puede realizar una tirada de *Inteligente* para darse cuenta de que el suelo no muestra señales de enfrentamiento, más bien de pánico o de huida. Las pisadas aparecen confusas y vuelven sobre sí mismas, como si los viajeros hubieran sido presas de la confusión o la histeria (el atacante era un destello, página 26 del *Código de monstruos*).

En la distancia, los personajes jugadores pueden ver la achaparrada torre del puesto y unos cuantos rastros claros que huyen del campo de

batalla en esa dirección. Hacia el puesto, la marcha se vuelve más fangosa y una tirada de *Atento* revela el revoltijo de piedras que sugiere los restos de alguna antigua estructura abandonada.

SORPRESA Y REFUGIO

A unos 50 metros del puesto, los rayos de luz danzan sobre la superficie del lago, como si atravesaran la nube, atrayendo las miradas de los personajes, aunque no hay ningún claro en las nubes. El destello ha salido, atraído por la presencia de los viajeros, y frustrado por la incapacidad de alcanzar a los que se esconden en el puesto.

Luchar contra el destello es parecido a combatir a muchos enemigos de cara a la luz cegadora del sol, a cosas que solo se ven a medias, entre tirones y golpes. La presencia de la abominación evoca una inexplicable sensación de angustia.

Si alguien corre hacia el puesto, la puerta se abrirá en el último momento y no antes. Dentro de la torre, los personajes jugadores encontrarán una escena mugrienta y desesperante, una docena de supervivientes de la caravana desesperados y exhaustos, y con signos de deshidratación por falta de agua. La mitad de ellos están dormidos, demasiado cansados para hacer otra cosa.

Los más dinámicos y habladores son Birtas, un guerrero bárbaro, y Aranja, una predicadora. Birtas está seguro de que su asaltante es una abominación, una criatura de corrupción, y que debe haber un foco que detener o destruir. Aranja teme que la luz vengadora haya surgido como una manifestación de la animadversión de Prios hacia los infieles. Ambos explican que los miembros de la caravana con la que viajaban han desaparecido, se desvanecieron en el ataque de su caravana o se marcharon durante la noche. Entre los desaparecidos se encuentra, por supuesto, cualquier individuo que los personajes puedan haber venido a buscar, por ejemplo, Bergo o Fortha.

Antes de seguir explorando, los viajeros agradecerán que compartan las provisiones, la adquisición u ofrecimiento de agua fresca y cualquier ayuda médica. Los intentos de reanimar a los ocupantes del puesto, proporcionarán ayuda a los personajes jugadores de parte de los viajeros que han permanecido conscientes, incluidos los tres miembros ya nombrados de la caravana. En caso contrario, lucharán, debilitados en contra de su encarcelamiento forzoso. Los jugadores pueden utilizar a los personajes nombrados como ayuda, pero sin suministros hacen todas las tiradas con una segunda oportunidad de fallar.

DESARROLLO

Lo que ocurra en esta localización depende únicamente de los jugadores y sus personajes, en

parte en función de por qué están allí. Si han venido en busca de algún desaparecido, tendrán buenas razones para contactar con los bandidos (los individuos que se esconden en el puesto los han visto desde lejos y creen que tienen un campamento en algún lugar de los alrededores) y encontrar el acceso a lo que se esconde debajo. Si llegan por alguna otra razón, deben decidir si les interesa resolver la situación: ayudar a los necesitados, combatir la corrupción y/o hacerse un nombre podrían ser razones suficientes para algunos. Otros podrían estar motivados por la información de que el duque Sesario está dispuesto a pagar una buena suma por asegurar y reforzar los caminos que atraviesan los Cuervos.

Mientras se mueven por el lugar, la amenaza del destello está siempre presente. Incluso si siempre aparece uno cada vez, el número de destellos que acechan la zona son tantos como necesite el director de juego. Sin embargo, este no debe abusar de esta amenaza. Mantener a los personajes en alerta de vez en cuando, hacienda que noten un resplandor de una pieza de metal o cristal es algo bueno, pero entre el primer encuentro y el clímax de la Aventura no debería haber más de dos enfrentamientos con la criatura (y siempre debe ser posible la retirada). Nuestra sugerencia es que el destello surja cuando los personajes se encuentran en una discusión acalorada con Kenan y su banda.

Los bandidos son un factor de complejidad. El jefe se debate entre estar agradecido y absolutamente aterrado por el destello. Si los personajes admiten que su objetivo es encontrar una forma de librar la zona de la abominación asesina, el primer impulso de Kenan será tratar de detenerlos, amenazándolos con matarlos si no abandonan la zona de inmediato. Muy buenos argumentos o promesas de una gran recompensa pueden hacer que cambie de parecer, y posiblemente incluso convencerle de que eche una mano. Sin embargo, lo más probable es que solo finja ayudar, con la esperanza de conducir a los personajes a un encuentro en el que mueran, y así poder saquearles todas sus pertenencias.

¡Sea cual sea la decisión de los personajes, asegúrate de que se sientan perseguidos e inseguros mientras exploran el lugar, desde el momento en que descubren la caravana masacrada hasta que llegan al centro de los canales sin luz!

VIEJAS HERIDAS, CICATRICES FRESCAS

Cuando se acercan a la piedra Cierre, los personajes jugadores están expuestos a un lugar entre mundos, alimentado con sus propias pesadillas. El chapoteo del agua y el golpeteo de las gotas se convierte en un distante choque de acero y la marcha fatigosa de soldados exhaustos. Ya no se encuentran en la caverna subterránea, están de pie en un campo de batalla crepuscular.

Los personajes están en medio del encuentro más salvaje de sus aventuras recientes, la experiencia que los haya puesto más a prueba, en especial si esa batalla les produjo heridas graves o la pérdida de un compañero. La pesadilla repite la misma batalla, en una espeluznante recreación de las condiciones, pero calmada de los presagios y el horror de conocer el resultado. Si un personaje tiene una pérdida trágica enterrada en su trasfondo, ese también podría ser un objetivo para Melok.

Si los personajes no han experimentado semejantes derrotas, se encuentran en las pesadillas de otro, como Fortha (combatiendo en los campos de batalla de Alberetor contra los Señores Oscuros) o Birtas (luchando contra abominaciones en las sombras del Davokar). Cualquiera que sea la naturaleza del encuentro, el reto debe aumentar con la presencia de Melok; un fragmento del poder manifiesto del demonio que presiona los raídos márgenes del mundo real.

Si los personajes convencen a alguno de los personajes no jugadores para que se les unan en su búsqueda de los túneles bajo el lago, también pueden ayudarles en el campo de batalla. El director de juego debe jugar con los temores de los personajes jugadores, a sabiendas de que esta batalla terminó mal antes. Si la batalla proviene de los recuerdos de un personaje no jugador, juega con el conocimiento que tienen los personajes jugadores sobre la Gran Guerra o los horrores vividos frente a las abominaciones desbocadas. La experiencia debe ser tanto una oportunidad para los conflictos narrativos como para el combate directo con espada y escudo.

En términos mecánicos, los detalles del conflicto dependen del nivel de experiencia de los personajes, pero para usar los términos establecidos en la guía de Desafío de combate equilibrado, debería ser un combate duro. Una idea razonable es que el fragmento de Melok sea por lo menos un oponente difícil, y que los otros antagonistas de la pesadilla completen las cifras para que el reto sea adecuado. Si Melok estuviera realmente presente, sería un oponente legendario; esta manifestación dentro del mundo de la pesadilla es simplemente un reflejo o eco de ese poder mayor. Utiliza las estadísticas de un lindorma (página 221 del manual básico) o del socarrón (página 102 del *Códice de monstruos*).

Derrotar a la pesadilla (y lo más importante, a Melok) reduce su alcance al Ultramundo. En la experiencia onírica compartida, debería manifestarse como que la forma de Melok es absorbida por una brecha oscura flotante. La herida rezuma y burbujea con la negra corrupción, y luego se cierra, precedida de un grito de desesperación de Melok. La piedra Cierre manifiesta este encierro como una costra negra irregular que cubre el agujero en la superficie. Los destellos se desvanecen y los prisioneros recobran sus sentidos, aunque necesitan ayuda, apoyo y sustento para poder recuperarse.

CERRAR LA PUERTA

Mientras que las acciones de los personajes en el enfrentamiento de la pesadilla hacen retroceder a Melok, el demonio persiste en la periferia del Ultramundo. Melok hurga en el cisma entre mundos y comienza de nuevo, infectando las pesadillas de los viajeros de paso para restaurar el puente que cruza la división.

La única forma de que los personajes puedan evitar que Melok aproveche la debilidad de la realidad es reparar la piedra Cierre erosionada de la cámara bajo el lago. Este acto no es una simple acción, ya que los poderes que crearon la piedra Cierre han desaparecido hace mucho tiempo. El equivalente más cercano sería que un maestro artesano preparara arcilla de la mina cercana con *Artesanía de artefactos*. El lanza-

miento de un *Anatema* de nivel maestro dentro de un ritual *Trampa de conjuros* preparará la arcilla enrarecida como material para reparar el patrón. Trabajar la arcilla en la piedra Cierre como parte de un *Rito de sellado* corta el vínculo y cierra el camino para Melok por esta vía.

Por supuesto, el hecho de intentar bloquear a Melok de forma permanente puede llamar la atención de demonólogos deseosos de utilizar el poder del demonio o de adorarlo como fuente de vida y poder eternos. Estas tramas encontrarán su origen en sueños inexplicables, enviados por el propio demonio y que solo se tendrán el tiempo necesario para completar una fuga del Ultramundo. Cómo se desarrolla esta serie de acontecimientos es algo que debe decidir el director de juego.

Personajes no jugadores

Birtas, rastreador vajvodeo

«Cada amanecer trae tanto tristeza como júbilo».

El único superviviente entre sus hermanos, después de que una abominación arrasara su tribu, Birtas del clan Vajvod juró purificar la tierra de toda corrupción. Su habilidad con el hacha de doble filo de su padre y sus agudos sentidos lo han hecho inestimable como guía y espada de alquiler, que Fortha ha contratado hace poco.

A pesar de su exterior severo, Birtas tiene una mente confusa y atribulada, atormentada por la pérdida de su familia. Cree que todavía puede hablar con su padre a través del hacha que lleva, y que este empuñó durante muchos años. Cuando duerme, discute con voces imposibles de escuchar y pide perdón por su fracaso a la hora de salvar a su familia y a su tribu; algo nada difícil de entender, dado que Birtas debía ser un niño, aunque no puede perdonarse a sí mismo.

Birtas encuentra fascinantes los asuntos del mundo de los espíritus y renunciaría a todo para contactar con su familia. Si encontrara alguna forma de volver a librar esa batalla, la perseguiría con tesón. Es posible que la piedra Cierre sea algo que le otorgue tal poder, aunque si eso significa protegerla o destruirla no estará claro para el bárbaro.

Birtas, de largas extremidades largas y atlético, tiene el pelo corto y anaranjado y el ceño fruncido constantemente. Su supervivencia incomoda su sentido de valía y honor, pues de alguna manera siente que decepcionó a su tribu. Ahora actúa como si cada nuevo grupo de viajeros que vigila fuera su familia.

Ten en cuenta que las *Pesadillas* de Birtas y el *Alma gemela* están ligadas, ya que el bárbaro atribulado sigue escuchando las palabras de su padre, Gand.

Conducta Frunce el ceño, deseoso de ayudar

Raza Humano (bárbaro)

Desafío Complicado

Rasgos Montés

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

Habilidades *Armas a dos manos* (adepto), *Combate con armadura* (principiante), *Golpe bajo* (principiante), *Golpe de hierro* (principiante), *Viento de acero* (principiante)

Bendiciones/Cargas *Alma gemela*, *Código de honor*, *Pesadillas*, *Rastreador*

Armas Fuerte Hacha de doble filo 7 (Impacto agravado), lanza arrojada 4, golpe bajo 3

Armadura Armadura laminada 5 (Reforzada)

Defensa 0

Resistencia 15 **Umbral de dolor** 8

Equipo Trampas de caza, 2 lanzas arrojadas precisas, hacha de doble filo de su padre *Costillera*, 5 táleros.

Sombra Verde como la maleza veteado por el sol (Corrupción: 0).

Tácticas: Birtas tirará primero una lanza arrojada y luego se lanzará al combate cuerpo a cuerpo, confiando en el salvaje filo de *Costillera*. Masculla oraciones durante la batalla. Mantiene un intenso e intimidante contacto ocular con el enemigo, algo que tiende a poner nervioso a cualquiera, salvo al más robusto de los adversarios civilizados.

Fortha, comerciante anciano

Fortha ha sido comerciante desde tiempos del rey Ynedar y la vida en el camino siempre ha encajado con su temperamento. Quiere mucho

a su esposa y familia, y confía en sus tres hijas para que se ocupen del negocio mientras viaja, aunque rara vez se queda en casa mucho tiempo y disfruta del aire libre y del camino. Tal vez, con treinta años menos, Fortha habría sido un aguerrido cazatesoros. Sin embargo, ahora se aferra a la poca juventud que le queda, y algunas mañanas se siente mejor que otras. Melok encontró en el anciano comerciante un blanco fácil y su cuerpo yace ahora insensible en la cámara de entrada y Cierre.

Fortha, de pelo blanco y bien bronceado, lleva un bigote encerado y una barba trenzada. Sinuoso hasta el punto de que no parece tener ninguna grasa que quemar, muestra una energía inagotable. Es un hombre anciano, y por lo tanto tiene buenos y malos días, aunque si se siente acorralado o perdido, siempre tomará la espada.

Utiliza las estadísticas de seguidor cultista (página 209 del manual básico), con el añadido de que Fortha tiene la carga de *Anciano*. Si falla su primera tirada, sufre un -1 en todas las tiradas de lo que queda de escena.

Aranja, misionera sombría

«¡Solo te pido que creas!».

Aranja parece ser una fiel seguidora del Portador de la Luz, celosa de su fe y centrada en la difusión de la Luz. Tiempo atrás fue alfarera, y mientras llevaba una vida precaria en el extremo noreste del barrio de los artesanos del sur en Yndaros, Aranja tuvo una revelación. Mientras trasladaba el material del almacén se dio un golpe en la cabeza y no despertó en una semana. Cuando al fin recuperó la conciencia, Aranja explicó, confiada, que se había perdido en la oscuridad hasta que vio una luz lejana. Estaba segura de lo que significaba esa luz y esa comprensión la transformó.

Aranja tiene una buena razón para ser parte de esta caravana y tiene los ojos puestos en un premio mayor que el rescate de unas pocas almas descarriadas. Aranja ha sido contratada para investigar las acusaciones del ejército de la reina de que Fortha es un desertor y colaborador del «enemigo», que pasa contrabando e información a través de los Cuervos a un contacto del atribulado poder del este. Su asociación con gente como Birtas sencillamente agrava estas sospechas, dadas las caóticas creencias del clan Vajvod influenciadas por quienes moran más allá de las montañas.

Conducta	Habla suave, ceño fruncido
Raza	Humana (ambria)
Desafío	Complicado
Rasgos	Contactos (ejército ambrio)

Ágil 15 (-5), **Atenta** 11 (-1), **Diestra** 5 (+5), **Discreta** 10 (0), **Fuerte** 7 (+3), **Inteligente** 9 (+1), **Persuasiva** 13 (-3), **Tenaz** 10 (0)

Habilidades *Acróbata* (principiante), *Combate con armadura* (principiante), *Combate con cuchillos* (maestro), *Inquebrantable* (principiante)

Bendiciones/Cargas *Manipulador* (I), *Mentiroso* (I)

Armas *Ágil* Bocado del Carnicero 3 (Corta, Oculta, Sangrante)

Armadura Chaleco de cuero elástico 3 (Flexible)

Defensa -5

Resistencia 10 **Umbral de dolor** 4

Equipo Vela de ponzoña, antídoto potente.

Sombra Cobre bruñido (Corrupción: 0).

Tácticas: Aranja siempre buscará la mejor posición y atacará de forma inesperada, sorteando los esfuerzos del enemigo para hacer lo mismo con un rápido quiebro o una agachada repentina. Una vez inmersa en el combate, el aspecto de Aranja la misionera desaparece y queda claro que, en lugar de vender cerámica, seguramente luchó en los callejones de Yndaros.

ANGUILA CANTORA

Raza Anfibio (bestia)

Desafío Complicado

Rasgos *Anfibio*, *Duro* (I), *Sed de sangre* (I), *Arma natural* (II), *Visión nocturna*, *Recio* (I)

Ágil 9 (+1), **Atenta** 10 (0), **Diestra** 11 (-1), **Discreta** 15 (-5), **Fuerte** 10 (0), **Inteligente** 5 (+5), **Persuasiva** 7 (+3), **Tenaz** 13 (-3)

Habilidades *Oportunista* (principiante)

Armas *Diestra* Mordisco quebrador 4

Armadura Piel gomosa 2

Defensa +1

Resistencia 15 **Umbral de dolor** 5

Sombra Verde pálido como el cieno de un estanque (Corrupción: 0).

Tácticas: Las anguilas cantoras aprovechan la oscuridad y el factor sorpresa para atrapar a su presa con la guardia baja. La mayoría de las alimañas tienen una visión en la oscuridad comparable a la de las anguilas, pero no los personajes jugadores, así que las bestias atacarán primero a quienes llevan antorchas. Una vez regresa la oscuridad, siguen atacando mientras sus presas entran en pánico; la única evidencia de su presencia es una 'canción' trémula y etérea que entonan mientras rodean las aguas y que reverbera por toda la cámara.

