

Las Piedras del Destino: Vol. 2

Sangre en las Tinieblas



Las Piedras del Destino: Vol. 2

Sangre en las Tinieblas

CRÉDITOS

EDICIÓN INGLÉS

Traducción del inglés: Elizabeth Davis Carter

Revisión y edición de la traducción por la editorial de destino: Elizabeth Davis Carter, London, Oxford y Nueva York

Ilustraciones de portada: David Colquhoun

Diseño de cubierta: Simon Kempster Ltd.

Mapas y diagramas: Ian Gower

Traducción de los capítulos: Tom, Richard y John Kempster
Paul Brown, Tony Campbell, Alison Smith

EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción del inglés: Tony Carter, Elizabeth Davis Carter, London, Oxford y Nueva York

Revisión y edición de la traducción: Elizabeth Davis Carter

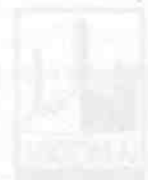
Ilustraciones de portada: David Colquhoun

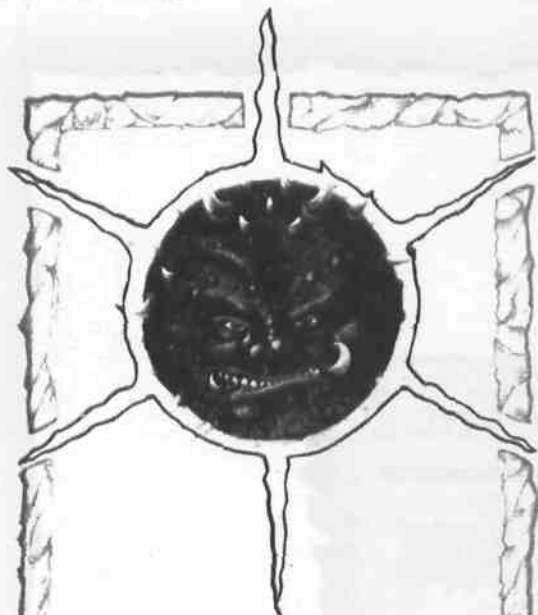
Diseño de cubierta: Simon Kempster Ltd.

Mapas y diagramas: Ian Gower

Traducción de los capítulos: Tom, Richard y John Kempster

Paul Brown, Tony Campbell, Alison Smith





**GAMES[®]
WORKSHOP**

ISBN: 84-8421-187-8

Depósito Legal: M-25016-2000

Este producto contiene dibujos, imágenes y personajes cuyos derechos son propiedad de GAMES WORKSHOP Ltd.

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2000 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso.

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso personal: 57, 58, 59, 60 y 61.

Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.

Warhammer Fantasía: El juego de rol es una publicación de La Factoría de Ideas s.l.

Junio de 2000.

La Factoría de Ideas

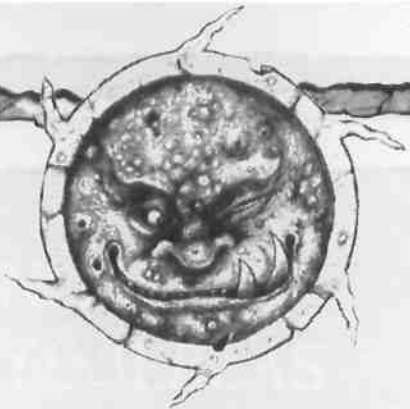
C/Plaza 15

28043 Madrid.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLESA •

Diseño del juego y desarrollo: Simon Forrest.

Desarrollo y material adicional para la edición de Flame Publications: Brad Freeman, Graeme Davis y Nigel Stillman.

Ilustración de portada: Dave Gallagher.

Diseño de portada: Kölner Graphik Büro.

Mapas y Documentos: Ian Cooke.

Ilustraciones interiores: Tony Ackland, Russ Nicholson, Paul Bonner, Paul Campbell, Adrian Smith.

• EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: José Ramón Gallo.

Coordinador de la traducción: Oscar Díaz.

Maquetación: Óscar Díaz y Javier Pérez Calvo.

Impresión: Graficinco, S.A.

Filmación: Autopublish.

Agradecimientos: A Manolo, Mario, Rosa y los dos Sergios, todos ellos buenos camaradas.

SUMARIO

SANGRE EN LAS TINIEBLAS

Introducción	5
Contenidos de este libro	5
Los tres capítulos	5
Los cristales del poder	5
Resumen del argumento	6
Los elementos en el juego	6

NOS VAMOS A CASA

Empieza la aventura	7
Experiencia y promoción	9
Pasamos por haki	10
El tesoro enterrado	10
Roglud ze larga	11
Empieza el viaje	11
El territorio	12
Las Tierras Deformes	12
Arpías	12
Hidra	12
Manticora	14
Géiser del caos	14
El campo de la matanza	15
El valle de las estaturas ululantes	15
El bosque	16
Araña gigante	16
Gusanos-látigo	17
Ermita	19

EN LAS MONTAÑAS

El viaje por las montañas	18
Mal tiempo	18
El precipicio	19
Desprendimientos y avalanchas	19
Encuentro opcional 1: el matatrolls	21
La búsqueda del santuario	22
La manera fácil	22
La manera difícil	22

EL SANTUARIO DE KADAR-HELGAD

El santuario	24
La historia de Korschner	25
El acercamiento al santuario	25
Los moradores del santuario	25
Diferentes aproximaciones	26
Un buen servicio...	26
Generalidades del santuario	26
Pasadizos	28
Escaleras	28
Estancias	28
Iluminación	28
El nivel superior	30
Entrada	30
Sala de guardia	31
Despensa	31
Escalera bloqueada	31
Habitación de los ogros	31

Pozo	32
Antesala	32
Aposento de Hradlyagg	32
Estancia de los goblins	32
Cámara sellada	32
Santuario superior	34
Aposento de Krodogg	36
Aposento de Rothmogg	36

Los niveles inferiores

Notas generales	37
Xhardja	39
Los gusanos del lodo	39
Antesala	40
Despensa	40
Estancia con trampa	40
Aposento de los sacerdotes	40
Pasadizo con trampa	41
Sala principal	41
Biblioteca	42
Cámara de audiencias	43
El cubil de Xhardja	43
Antesala	44
Sala de sacrificios	44
La ceremonia	44
Pasadizo	45
El santuario interior	45
El hombre pétreo	47
El cristal de la tierra	47

Desenlace

¿Nos haríais un favor?	48
Combate con los orcos	48
Una firme amenaza	48

PUNTOS DE EXPERIENCIA

PERFILES

EL CRISTAL DE LA TIERRA

Utilización del cristal	54
Los poderes del cristal	54
Poderes automáticos	54
Poderes menores	54
Poderes mayores	55
Efectos secundarios	55
El cristal de la tierra en el juego	55
Combinación de los cristales de la tierra y el fuego	56
Poderes automáticos	56
Poderes menores	56
Poderes mayores	56
Efectos secundarios	56

APÉNDICES

Documentos	57
Cómo formar el cristal de la tierra	60
Recuento de monstruos y tesoros del santuario	62
Resumen de movimiento y combate en el santuario	63

SANGRE EN LAS TINIEBLAS

Sangre en las Tinieblas es la segunda parte de la campaña Las Piedras del Destino. En esta sección de la aventura, los personajes deberán buscar el segundo de los cuatro grandes Cristales de Poder: el Cristal de la Tierra. El rastro les conducirá a través de antiguas cavernas, páramos infestados de monstruos y montañas traicioneras. Los aventureros habrán de superar terrenos hostiles, monstruos agresivos y muchos otros peligros tan sólo para vislumbrar su objetivo. Las verdaderas dificultades empezarán después.

Borgin sacó de su bolsa el Cristal del Fuego y lo miró fijamente. La gema brilló con una intensa y furiosa luz escarlata que parecía latir desde su interior, iluminando débilmente la pared más próxima de la gran cámara octogonal donde se encontraban.

—Está por aquí, en algún sitio —dijo—. Muy cerca.

Una lluvia de chispas de la antorcha que enarbolaba Oleg se derramó sobre su espalda y se extinguió con un siseo al caer sobre el frío lodo. Moviéndose los pies, chapoteando un poco.

—¿Pero dónde? —preguntó—. Vosotros los enanos escondéis las cosas demasiado a conciencia. El barro tiene un espesor de más de tres metros. ¿Estará enterrado ahí? ¿En la pared? ¿En esta habitación? ¿Dónde?

Borgin se encogió de hombros.

—Si lo supiera no habría pasado estas tres horas cubierto de inmundicia hasta la cintura. Pero no cabe duda de que los antiguos enanos lo habrán escondido bien. Si los orcos no fueron capaces de encontrarlo, no sé qué podremos hacer nosotros.

—¿Eso es todo? —pregunto Anders, soltando su ballesta del hombro. El vendaje que cubría la profunda herida de su brazo estaba desgarrado y empapado de sangre—. Pasamos por todo esto, vemos morir a Giuseppi y Fiathiriel a manos de los ogros, ¿y ahora nos rendimos sólo porque un hatajo de enanos muertos fueron demasiado listos para nosotros? —Escudriñó a los demás con su mirada insegura. Después alzó la ballesta y disparó al pedestal bajo del centro de la habitación. El virote dio en la piedra y rebotó hacia la oscuridad—. ¡Maldito sea este lugar! —gritó—. ¡Maldito! ¡Maldito! Por la lengua de Ranald, ¿saldremos de aquí alguna vez?

Lars se dirigió enseguida a serenar al helmgartiano, sin que la profunda capa de barro frenara sus poderosas zancadas, pero antes de que lo alcanzara las puertas de la cámara se cerraron de un portazo, y se oyó un alarido espeluznante procedente del otro lado.

—¡Por la sangre de Olric! —exclamó—. ¿Qué es eso?

—Olvidalo —dijo Borgin con voz chillona—. Tenemos problemas más inmediatos —Señaló a las difusas imágenes

humanoides pintadas en las paredes. Se estaban volviendo más nítidas. Ante los ojos del nordico las seis formas se despegaron de la piedra, nebulosas e indistintas, y se acercaron flotando hacia ellos a través de la habitación cubierta de lodo.

• LOS TRES CAPÍTULOS •

Sangre en las Tinieblas se divide en tres fases o capítulos distintos:

Nos vamos a casa

Los aventureros hallan vestigios de la invasión orca del valle del Yetzin y una pista sobre la localización del Cristal de la Tierra.

En las montañas

Tras descubrir la situación aproximada del Cristal, los aventureros tendrán que hacer un arriesgado viaje por montañas agrestes para encontrar un santuario oculto.

El santuario de Kadar-Helgad

Después de un peligroso recorrido explorando las ruinas de un templo enano y de ocuparse de sus actuales moradores, hallar el Cristal de la Tierra y llevarse el no debería ser un problema, ¿o sí?

• LOS CRISTALES DEL PODER •

En los primeros días de la campaña de conquista de Torgoch en el Valle del Yetzin, después de que hubiera rapiñado el Cristal del Fuego del cadáver de un hechicero humano, pero antes de entender con exactitud lo que había encontrado, su división de la Alianza del Hacha Ensangrentada descubrió y saqueó precipitadamente el santuario enano de Kadar-Helgad, en el seno del valle.

Allí, la piedra roja que llevaba empezó a brillar; cuanto más descendía, más intenso era el fulgor. Torgoch no entendió lo que significaba este fenómeno, así que, intrigado, volvió a sus conquistas e indagaciones, y lo demás es historia.

Torgoch por entonces poco podía imaginar que el resplandor se debía a la proximidad del Cristal del Fuego al escondite del

Cristal de la Tierra, en una capilla secreta en las profundidades del templo.

El Cristal del Aire también había ido a parar a Yetzin. Casi tres siglos antes, la Alianza del Hacha Ensangrentada estaba apostada en los confines septentrionales de Las Cuevas para hostigar la fortaleza élfica de Athel-Loren. El escondite del Cristal se encontraba justo en su camino, y el ejército elfo sabía que no llegaría a tiempo de defenderlo, así que un pequeño destacamento se llevó el Cristal al oeste con la esperanza de llegar a través del mar al amparo de las Tierras Élficas. Ni siquiera llegaron a la linde del bosque; diezmados por los continuos ataques de hombres-bestia y otras contingencias, fueron víctima de forajidos humanos, y el Cristal desapareció.

El jefe de los bandidos no era hechicero y no se dio cuenta de la verdadera naturaleza de la piedra azul de extraña forma que le había arrebatado al cadáver de un elfo. Lo guardó como curiosidad algunos años y, en ese tiempo—alrededor de un siglo antes de la llegada de Torgoch—, se hizo con unos dominios en el Valle del Yetzin y prosperó. Por fin entregó la piedra a un equipo de ingenieros enanos en pago por la construcción de una torre fortificada. Así el Cristal del Aire llegó a manos del Sabio Hadrin; los enanos de Yetzin se encontraron en posesión de dos cristales.

Uno de los poderes de los cristales es su facultad de percibir la cercanía de las otras piedras, así que cuando Torgoch llegó al Valle del Yetzin, Hadrin supo que uno de los Cristales de Poder se estaba aproximando. Los enanos no sabían que el grueso de la fuerza orca había abandonado a Torgoch, ni que éste desconocía la forma de usar la piedra e incluso su verdadera naturaleza. Si una gran fuerza de orcos con un chamán competente se hiciese con el control de otros dos cristales las consecuencias serían inimaginables.

Hadrin suplicó a los dirigentes de la comunidad enana del santuario que huyeran con los dos cristales, pero se negaron; su orgullo les impedía retroceder ante los odiados orcos, fueran cuales fuesen las consecuencias. Desesperado, entregó el Cristal del Aire al mago Yazeran y le exhortó a que escapara del valle y le encontrara un nuevo escondite. En **La Roca de la Muerte**, la tercera parte de la campaña de Las Piedras del Destino, se dará más información sobre sus viajes.

Poco después de que Yazeran se marchara con el cristal, Hadrin y un pequeño grupo de seguidores salieron tras él desde el santuario de Kadar-Helgad, para tratar de conseguir ayuda fuera del Valle del Yetzin. Habiéndose topado con una gran partida de exploradores orcos, los enanos se refugiaron en un pequeño complejo de túneles detrás de una cascada y enviaron a un mensajero para encontrar a Yazeran y dar la alarma, pero murió en las montañas. Los enanos fueron exterminados, e, irónicamente, fueron los propios libros de Hadrin los que mostraron a Torgoch cómo usar el Cristal del Fuego. Los aventureros habrán explorado por sí mismos este complejo de túneles en **Fuego en la Montaña**.

Pocas horas después de la partida de Hadrin, los orcos penetraron por una de las entradas que conducían a las Salas de los Reyes del santuario. Cundió el pánico entre los dirigentes enanos; privados de la sabiduría de Hadrin, sólo les quedaba la defensa del poder de uno de los cristales, que apenas dominaban. Por primera vez comprendieron la sensatez de sus advertencias.

Dándose cuenta de que todo estaba perdido, mandaron destruir el Cristal de la Tierra para evitar que cayera en manos de los orcos. Pero, ¿era posible destruirlo? Y, en ese caso, ¿cómo? Les quedaba muy poco tiempo, y los sacerdotes de Kadar-Helgad usaron el cristal para invocar a un poderoso elemental, con la esperanza de que protegiera su emplazamiento y lo destruyera o se lo llevara si el templo era conquistado. Tras invocar al elemental, escondieron el cristal en el lugar donde todavía permanece, aun- que Torgoch estuvo a punto de descubrirlo.

• RESUMEN DEL ARGUMENTO •

La trama de esta aventura se basa en la búsqueda del Cristal de la Tierra por parte de los aventureros. Deben hallar el templo perdido de Kadar-Helgad y ocuparse de algún modo de sus inquilinos actuales. Si encuentran el santuario interior y el escondite del Cristal, deberán traspasar las defensas mágicas con las que los enanos protegieron su tesoro. Habrán de luchar en muchas batallas y superar muchos peligros antes de obtener el Cristal de la Tierra.

Los acontecimientos se desarrollarán de la siguiente forma:

Siguiendo el río Yetzin (o navegando por él) en dirección a los Reinos Fronterizos, los aventureros descubrirán unos objetos dejados por un grupo de desertores que habían abandonado a Torgoch. Entre ellos se encuentran algunos con las que los enanos han robado a su propio jefe, incluyendo indicios sobre la presencia de un Cristal de Poder en el santuario enano ahora en ruinas.

Siguiendo estas pistas, los aventureros tendrán que ascender por el valle e internarse en las montañas para encontrarlo. Por el camino se enfrentarán a diversos peligros y tendrán la oportunidad de obtener más información sobre el santuario y sus ocupantes actuales.

Al llegar allí los aventureros deberán averiguar cómo entrar y explorarlo. Pueden elegir cómo enfrentarse a los ogros que ahora lo ocupan, pero hay antiguas trampas de los enanos contra los invasores orcos que todavía funcionan y los goblins que ocupan las zonas más apartadas del templo son una amenaza incesante.

Si los aventureros consiguen llegar al lugar donde está escondido el Cristal de la Tierra, tendrán que ocuparse de Xhardja, su último guardián elemental. Finalmente, lo único que tendrán que hacer es abrirse paso entre goblins y ogros para salir de allí...

• LOS ELEMENTOS EN EL JUEGO •

Probablemente ésta será la primera oportunidad que se les presentará a tus jugadores de usar el Cristal que han conseguido, así que conviene que releas "El Cristal del Fuego en el juego" en Fuego en la Montaña, página 77, antes de que empiecen a emplearlo por su cuenta. Los cristales son poderosos e impredecibles y resaltar las características de cada uno de ellos convirtiéndolo en el centro de su aventura correspondiente es la mejor forma de demostrar lo peligrosos que pueden resultar y la importancia que tienen en la campaña.

Sangre en las Tinieblas trata sobre la búsqueda del Cristal de la Tierra y, apropiadamente, transcurre en su mayor parte bajo tierra. Los principales PNJs son ogros: criaturas enormes, toscas y viles con el porte de solidez y permanencia que se asocia a las criaturas de la tierra; el propio Xhardja es una criatura compuesta de tierra. Si consigues transmitir estos motivos a los jugadores, comprenderán que persiguen un importante artefacto relacionado con el elemento de la Tierra y no solamente otro poderoso objeto mágico para luchar con sus enemigos.

Lo mismo se puede decir del Cristal del Fuego. Cuando los personajes lo empleen, o simplemente lo miren, llámales la atención respecto a algo relacionado con el fuego: la luz de las antorchas, el sol, hollín o cenizas. Recalcando cómo el elemento de cada cristal se refleja en el entorno y la búsqueda de los aventureros aportará una nueva dimensión a toda la campaña de Las Piedras del Destino y a la diversión de los jugadores.



NOS VAMOS A CASA

En este capítulo los aventureros descubrirán vestigios de la ocupación del valle del Yetzin por los orcos. Hallarán, entre otras antigüedades, un documento que menciona un poderoso artefacto mágico (un Cristal de Poder) y da indicios sobre su situación. Deberán atravesar el valle y dirigirse a las montañas del nordeste para llegar al escondite del Cristal.

• EMPIEZA LA AVENTURA •

Sangre en las Tinieblas comienza cuando los aventureros se tropiezan con un escondite de objetos descrito más adelante en la sección titulada *Pasamoz por hakí*. El *Mapa 1a* muestra el valle del Yetzin y la situación del escondrijo. El *Mapa 1b* muestra el valle en relación con El Imperio y Bretonia.

El desenlace de **Fuego en la Montaña** sitúa a los PJ muy cerca del lugar del descubrimiento que los pondrá sobre la pista del segundo Cristal de Poder.

Un corto tramo del camino comercial discurre junto al río Yetzin en el extremo sur del valle. Los acontecimientos de esta aventura comenzarán en este lugar cuando los personajes pasan por el camino o por el río. Puedes anunciar arbitrariamente que los aventureros han llegado al lugar correcto, o tal vez prefieras llevarlos allí de una forma más apropiada. La mejor solución es, como siempre, hacer que los jugadores piensen que viajar en esa dirección fue idea suya.

Si los aventureros acaban de terminar **Fuego en la Montaña**, no tendrán motivos especiales para encaminarse en ninguna dirección concreta. Al principio de esa aventura todos se dirigían a los Reinos Fronterizos por sus propias razones, así que podrían retomar este camino. Por otra parte, tras haber luchado heroicamente y conseguido el Cristal del Fuego, bien podrían querer descansar, recuperarse e investigar el objeto antes de seguir adelante. Podrían intentar llegar al asentamiento elfo de Sith Fascoluinne y reestablecer el contacto con Erimayfin, por ejemplo. Si hay algún sacerdote druida en el grupo, quizá desee quedarse un tiempo para rehabilitar el complejo profanado bajo el círculo de piedras, e incluso orar pidiendo orientación.

Descanso y recuperación

Queda a tu albedrío como DJ si los aventureros disfrutarán o no de un respiro antes de seguir con **Sangre**

en las Tinieblas. Si lo han pasado mal y necesitan descansar y recuperarse antes de arrostrar otro viaje por el bosque, puedes dejar que se queden unos días en Sith Fascoluinne. No obstante, el Cristal del Fuego pondrá nerviosos a Erimayfin y los otros elfos, por lo que empezarán a hacer insinuaciones sobre seguir adelante. Incluso podrían intentar implicar a los aventureros en una cruzada para limpiar las Tierras Deformes de criaturas del Caos.

Antes o después, habrán de encaminarse en una u otra dirección. Cuando lo hagan se encontrarán el cayado de bronce en la orilla del río y empezarán con la primera parte de la aventura: ver más abajo *Pasamoz por hakí*.

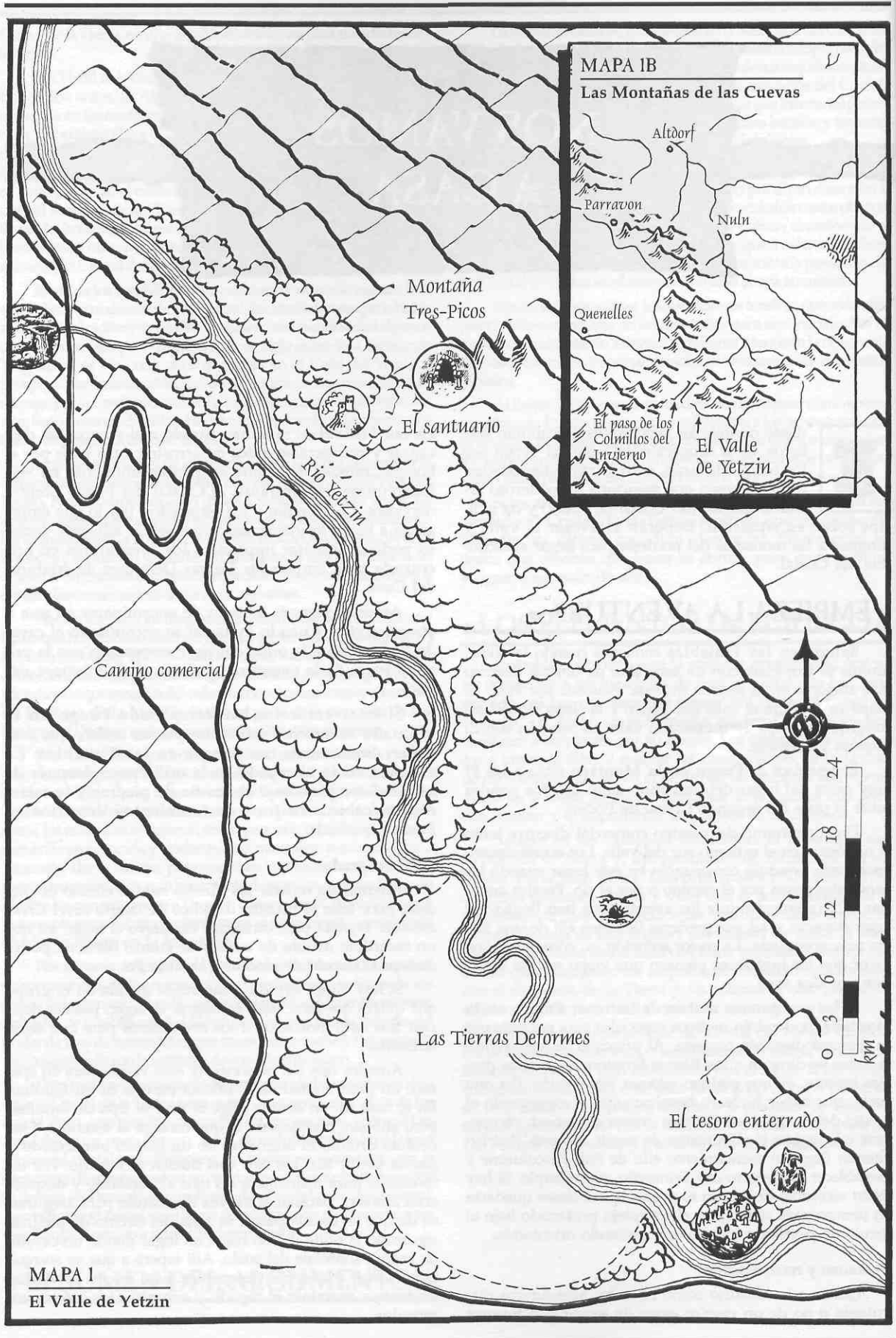
Si los aventureros han completado **Fuego en la Montaña** sin muchos problemas puedes decidir que continúen directamente con **Sangre en las Tinieblas**. En ese caso verán el cayado en la orilla poco después de salir del complejo bajo el círculo de piedras y se meterán de cabeza en los acontecimientos descritos en *Pasamoz por hakí*.

Deber sagrado

Además de reparar los túneles bajo el círculo de piedras, hace falta el hechizo druídico de cuarto nivel *Crear arboleda sagrada* para consagrar de nuevo el lugar, así que un sacerdote druida de menos de cuarto nivel no podrá dedicar el círculo de piedras a la Vieja Fe.

Si hay algún druida o sacerdote druida en el grupo que quiera quedarse para consagrar el lugar, puedes dejar caer una sutil indicación a los aventureros para que sigan adelante:

Ante los ojos del personaje (y sólo visible para él) aparece un gran animal de la misma especie de su familiar. En el caso de un druida elige al azar el tipo de familiar, pero anótalo, porque será el que consiga al ascender a sacerdote druida. El animal es de un blanco inmaculado y parece emitir luz: los ojos casi duelen al mirarlo. Por un momento mira fijamente a los ojos al personaje y después echa a andar, parándose de vez en cuando para asegurarse de que sigue sus pasos; se aleja del círculo de piedras, siguiendo la orilla del río hasta un lugar donde un cayado de bronce sobresale del suelo. Allí espera a que se acerque el personaje y después desaparece. Esto es una invitación evidente a examinar el cayado y encontrar los objetos enterrados.



ABREVIATURAS

A	Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
CO	Corona de Oro
CEI	Campaña del Enemigo Interior
Des	Destreza
Dj	Director de Juego
D	Daño
Em	Empatía
F	Fuerza
FE	Fuerza Efectiva del Arma
Fr	Frialdad
FV	Fuerza de Voluntad
H	Heridas
HA	Habilidad de Armas
HP	Habilidad de Proyectiles
I	Iniciativa
Int	Inteligencia
Ipto	Impacto
Ld	Liderazgo
M	Movimiento
P	Parada
PES	Puntos de Experiencia
Pj	Personaje Jugador
PM	Puntos de Magia
PNJ	Personaje No Jugador
R	Resistencia
SSB	Sombras Sobre Bogenhafen
Tcd	Tiempo de Carga y Disparo
WFJR	Warhammer Fantasía, El Juego de Rol

• EXPERIENCIA Y PROMOCIÓN •

Si esta aventura se juega justo después de **Fuego en la Montaña**, tal vez quieras dar a los jugadores la oportunidad de gastar los puntos de experiencia que habrán acumulado. Técnicamente se encuentran "en campaña" entre las dos aventuras, así que hay ciertas restricciones respecto a lo que pueden hacer:

Promociones

Las promociones se pueden realizar con toda libertad en este punto, ya que reflejan la progresión continua de un personaje en la práctica de su carrera, y no requieren entrenamiento.

Habilidades

Los aventureros no tendrán oportunidad de entrenarse en este momento, así que no se pueden aprender habilidades que requieran instrucción. Si una habilidad necesita práctica, tendrás que juzgar por ti mismo si un personaje tiene ocasión de realizarla.

Cambios de carrera

En estas circunstancias cambiar de carrera es muy difícil, debido a la falta de tiempo e instructores. Hay tres opciones viables para permitir cambios de carrera:

- Se puede permitir a los personajes instruir a sus compañeros en sus propias carreras, si consideras que hay tiempo suficiente durante el viaje por el valle.
- Si un cambio de carrera es una "progresión natural" (de mercenario a capitán mercenario, por ejem-



plo) puedes permitirlo si consideras que hace falta poco o ningún adiestramiento.

- También se puede permitir a un clérigo o druida hacer la tirada en la *Tabla de Promoción* correspondiente en este momento de la aventura, puesto que la promoción depende de la gracia divina en vez del adiestramiento. Puedes aplicar modificadores a la tirada para reflejar el hecho de que el personaje no se encontrará orando en un templo.

• PAZAMOS POR AKÍ •

Por una u otra razón, en consecuencia, los aventureros se encuentran en el extremo sur del valle del Yetzin, cerca del río. La aventura comienza cuando distinguen un extraño objeto en la orilla nordeste, lejos del camino comercial.

Tal vez quieras que todos los personajes hagan una prueba de *I* (*Visión Excelente* +10) para descubrir el extraño objeto; los personajes con *Visión Excelente* se darán cuenta de que parece un cayado de bronce cubierto de cardenillo y rematado con la figura de un águila. Los demás casi no serán capaces de distinguirlo de una rama o un árbol nuevo.

Evidentemente el objeto está allí desde hace tiempo, y los jugadores quizá se pregunten cómo es que nadie ha descubierto e investigado antes este objeto. La explicación la decidirás tú. Puede que un árbol centenario acabe de desplomarse, arrastrando la maleza de la linde del bosque y dejando al descubierto por primera vez el cayado. O podría ocurrir simplemente que a los mercaderes y viajeros que emplean el camino comercial les asuste cruzar el río: después de todo, en esa dirección se encuentra el área infestada por el Caos de las Tierras Deformes. Los mercaderes están muy ocupados dirigiendo sus caravanas ha-

cía las montañas y a través del paso de los Dientes del Invierno, y no están tentados de desperdiciar tiempo y esfuerzos en cruzar el río sólo para investigar algo raro visto a lo lejos.

El solo hecho de que el cayado evidentemente lleva allí algún tiempo debería intrigar a los aventureros e instigarles a hacer averiguaciones. Descubrirán que está hecho de bronce macizo y cubierto de cardenillo, de ahí su color verde. Sobresale más de un metro del suelo y la parte clavada en la tierra tiene más de medio metro.

Un personaje con la habilidad de *Metalurgia* advertirá que el cayado fue manufacturado mediante un procedimiento rudimentario basado en una combinación de fundición y labrado; quienes tengan la habilidad de *Arte*, si consiguen una prueba de *Int*, llegarán a la conclusión de que el cayado es de manufactura orca. Los personajes con *Sentido mágico* no percibirán ninguna aura mágica a su alrededor.

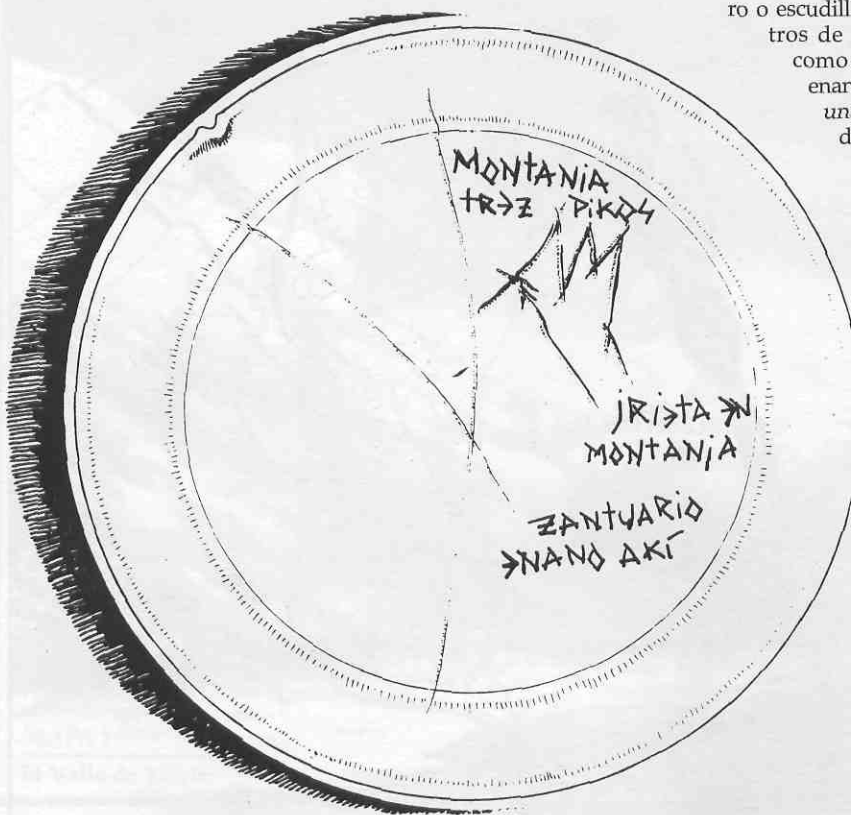
• EL TESORO ENTERRADO •

El cayado está clavado en lo alto de un montículo cubierto de hierba; al arrancarlo el suelo se remueve y se vislumbra un brillo como de metal. Si los aventureros escarban se encontrarán con los restos enmohecidos de un morral de cuero y dos o tres joyas que se han salido. Son también de manufactura orca y un personaje con las habilidades de *Teología* o *Historia* las identificará si consigue una prueba de *Int* como los adornos de un sacerdote-guerrero orco.

Son una pareja de alfileres para capa de oro y granate (valen 15 CO por separado y 45 CO emparejados) y un brazalete de oro trenzado con plata y cobre (vale 10 CO como antigüedad para un estudioso del periodo, o 5 CO al peso).

El morral contiene lo que parece un plato sope-ro o escudilla de bronce de unos treinta centímetros de diámetro y cubierto de cardenillo como el cayado. Parece de manufactura enana y en su parte inferior hay grabada una inscripción en khazalid, la lengua de los enanos, que dice en un estilo arcaico (y algo afectado) lo siguiente:

OFRECIDO POR ROGNI HIJO
DE MORDIN HIJO DE VAGNIR
HIJO DE BROGAR DE LA
CIUDADELA DE KARAK-
KADRIN EN EL AÑO DOS MIL
SETECIENTOS CUARENTA Y
DOS TRAS EL TÉRMINO DE
LA GRAN BÓVEDA DE KARAZ
A KARAK DONDE GROMBIN
DE NUESTRO CLAN ESTUVO
PRESENTE. OFRECE ESTE
PLATO REALIZADO CON SUS
PROPIAS MANOS AL GRAN
SANTUARIO DE KADAR
HELGAD PARA MAYOR
GLORIA DE GRUNGNI SEÑOR
SUBTERRÁNEO Y SMEDNIR
FORMADOR DEL MINERAL
COMO AGRADECIMIENTO
POR LA CONSUMACIÓN DE
SU APRENDIZAJE.



Los enanos o los que tengan la habilidad *Historia* se darán cuenta si consiguen una prueba de *Int* (*Talento mágico* +10) que la inscripción permite fechar el plato en 2.772 años antes de la actualidad, o -258 CI, antes del principio de la historia humana en el Viejo Mundo. Los enanos reconocerán que Smednir es el dios de la metalurgia; los no enanos también lo sabrán si pasan una prueba de *Int* (*Teología* +10).

Si examinan atentamente la parte superior del plato, advertirán que hay unos arañazos en la superficie que forman un dibujo (*Documento* 1). También hay un par de pergaminos húmedos y mohosos (*Documentos* 2 y 3).

Un examen detenido del plato revela un mapa tosco de la zona del valle del Yetzin. Aparece el monte con tres picos, pero si los jugadores no identifican el curso del río Yetzin, haz que sus personajes realicen unas pruebas de *Int* (*Cartografía* +10, *Orientación* +10).

• ROGLUD ZE LARGA •

Los personajes que han participado en *Fuego en la Montaña* tal vez reconozcan el nombre de Roglud al final de la nota; si no, refréscales la memoria con algunas pruebas de *Int*. Roglud era un lugarteniente de Torgoch que desertó junto con un grupo de guerreros mientras su jefe se dirigía al círculo de piedras. Su nombre también aparece mencionado en la inscripción del exterior de las cuevas de los minotauros en *Fuego en la Montaña*.

La creciente obsesión de Torgoch con el Cristal del Fuego le llevó a descuidar a sus tropas, así que muchas de ellas desertaron cuando se dirigía al sur en dirección al círculo de piedras. Roglud desertó cuando los orcos se detuvieron en el pequeño complejo de cuevas que ocupaban los minotauros en *FelM*, y llevó de vuelta a un grupúsculo de guerreros de Torgoch a las Tierras Oscuras.

Antes de marcharse, Roglud robó varios objetos mientras Torgoch estaba encerrado en un aposento con su piedra, y los enterró en este lugar: con esto esperaba soslayar la ira divina que, con toda seguridad, su jefe atraería sobre toda la tribu.

Por entonces, Torgoch había aprendido lo bastante sobre el Cristal del Fuego como para darse cuenta de que había estado muy cerca de otro Cristal de Poder cuando saqueó el santuario, y estaba hablando de volver a por él. Roglud tan sólo quería volver a casa, así que le robó el mapa que había trazado rayando la escudilla de bronce y unas notas garrapateadas relativas al santuario. Otro cristal, concluyó, no haría más que empeorar la locura de su jefe y la ira de los dioses.

Después de poner tierra de por medio, Roglud ocultó en este lugar los objetos robados. Puesto que la mayoría eran adornos sacerdotales, no tenía intención de quedárselos; sólo los había robado para debilitar a Torgoch. Incluso estaba un poco inquieto con estos objetos, no fuera a ser que su jefe pudiera dañarle de algún modo a través de ellos, de modo que los enterró y clavó el cayado encima. De alguna manera, esperaba que alguien encontrara el morral y consiguiera el segundo Cristal del Poder antes que Torgoch.

Roglud y su grupo de desertores nunca llegaron a las Tierras Oscuras. Fueron exterminados por un destacamento enviado por uno de los Reinos Fronterizos a raíz de sus incursiones a unas alquerías en busca de comida.

• EMPIEZA EL VIAJE •

Después de encontrar los objetos dejados por Roglud, los aventureros deberían llegar a la conclusión de que hay un segundo Cristal de Poder en un santuario enano abandonado en alguna parte de la ladera de la montaña de tres picos. La forma más directa de llegar allí es seguir el valle

TORGUCH ZE A BUERTO LOKO KON ZU
PIEDRA I ZU OJOZ JOJOZ EN LA
OSKURIDAD I DIZE KE BA A MATIA
HA LOZ SASERDOTEZ DE BUERTA
A KASA AZI QUE NOTROS LOZ
MUSHOXOZ NOZ EMOTE HIDO. ILLOZ
DIOSER ZE LO BAN HA KARGAHA HA EL
HA TODOZ LOZ ZUCOZE!! AZI KE LA
EMOTE VIRLADO HAZTE KOTAZ HAL
LARGARNOZ I BUENA ZUERTI HAL KE
LAZ ENKUEMTE. HEL KERITO NOTRA
PIEDRA HEN UN TENRO KAVANO DETAR
DE LAZ MONTANIDE I DIJO KE IVA HA
KONZEGIRLAZ TODA FERO NOZ EMOTE
YEBADO ZU PUTO KON ZUMAPA I
ZETA DKT. NOZ VAMOTE HA KASA I IHI
KE ZE FORTIDIZEN TORGUCH I ZU PIEDRA
DEZIRLE HA LOZ DIOSER KE NOTUMOTE
NOTOTROZ, KE FUE TORGUCH I KE
NOTOTROZ NOZ LAPIDAMOTE.
FIRMADO ROGLUD GEFE DEZIRIA
DE LA LINDA DEL ACHA ENZANGRENTADA
HI ZUZ MUSHOXOS.

PIEDRA VRIYO EN SANTUARIO
HENANO PORKE NOTRA ESTIVO
ZIRKA HOJLO LO UBIRASTIVIDO
ENTONCES TENGO KE BOIRER
HA POR EYO PERO LOZ MUXASHA
ZE ESTON LARGANDO TODA ZE BAN
HA HOZAPSENTIA KUDANDO BUERTA
A KASA HI LAZ HAJUTS LAZ KUENTIA
A LOZ SASERDOTEZ PORKE DEPUZE
LEZ TAKA HA HAJOT. TENGO KE
BOIRER KONO ZEA POR LA
NOTRA PIEDRA I LAZ KONZEGIR
TODAZ I NINGUN VIZETAYO PORAY
KONMIGO!!!
TORGUCH
GEFE DE LA LINDA DEL
ACHA ENZANGRENTADA
I GEFE DEL MUNDO!

hacia el norte hasta llegar a las montañas, sin que exista un desfiladero adecuado como el de los Dientes del Invierno que permita una ruta más cómoda. El resto de este capítulo trata del viaje al nacimiento del valle.

Fuego en la Montaña incluye diversos encuentros situados en el valle del Yetzin que si te parece puedes usar ahora en caso de que no lo hayas hecho ya. En este capítulo hay también una selección de nuevos encuentros e incidentes para aplicar durante el viaje. Puedes emplear los que prefieras e incluso añadir otros inventados por ti, aunque no es conveniente debilitar demasiado a los aventureros, pues tienen por delante un viaje largo y arduo, con pocas oportunidades de descansar o curarse. Asístales todo lo que quieras, pero haz lo posible por no dejarlos demasiado maltrechos a menos que se lo merezcan de verdad.

• EL TERRITORIO •

El *Mapa 1a* muestra la geografía del valle del Yetzin. Se divide en cuatro zonas principales: el bosque, las Tierras Deformes, el camino comercial y las montañas. Los encuentros de este capítulo se dividen en dos grupos, que se corresponden con los dos primeros tipos de terreno. En cuanto los aventureros se internen en las montañas pasa al siguiente capítulo.

• LAS TIERRAS DEFORMES •

Como aparece en **Fuego en las Montañas**, uno de los efectos colaterales del fracaso de Torgoch fue la caída de un meteorito de disformidad en la parte meridional del valle del Yetzin. No se sabe qué ocurrió con este meteorito. Con toda probabilidad fue recogido por el siempre vigilante Skaven o por algún mago perverso que codiciaba su poder. No obstante, la zona en torno al lugar de su impacto ha quedado afectada de forma permanente y ahora los lugareños la denominan las Tierras Deformes. Y el camino de los aventureros pasa justamente por allí.

He aquí algunos incidentes y encuentros para emplear durante el viaje por las Tierras Deformes. Hay tres encuentros con criaturas y tres encuentros de terreno; en **Fuego en la Montaña** hay más, y si quieres puedes añadir otros de tu propia cosecha. Como siempre, ten cuidado de cómo aplicas estos encuentros. Trata de buscar un equilibrio para que los aventureros no queden demasiado debilitados para el resto de la aventura y la dificultad no sea irrisoria.

• ARPIAS •

Los aventureros llegan a un pequeño claro en el que un grupo de arpías hacen emboscadas. Si quieres insinuarles que están entrando en un área peligrosa, diles que en un radio de unos cuantos metros el terreno está plagado de huesos y fragmentos de armadura.

El grupo está formado por seis arpías, y a pesar de su baja inteligencia han desarrollado una técnica muy efectiva para tender emboscadas. Esperan la llegada de víctimas escondidas en las ramas más altas de los árboles en torno al claro y dormitan casi todo el día. Cuando un posible almuerzo entra en el claro, levantan el vuelo y se lanzan en picado.

Cuando hay un gran grupo de víctimas potenciales (por ejemplo un grupo de aventureros) cuatro de las arpías atacan inmediatamente, mientras que las otras dos se elevan y se quedan esperando para lanzarse sobre cualquier personaje que se aparte más de 3 ó 4 metros del resto del grupo.

La primera señal del ataque será un batir de alas y el susurro en las ramas altas cuando las arpías levantan el vuelo. A partir de este momento los aventureros tienen un asalto

para prepararse antes de que aparezcan las arpías. En el segundo asalto, las cuatro primeras se abalanzarán sobre los aventureros (su primer ataque se considera una *carga*) y lucharán durante D3+2 asaltos. Una arpía se retira si queda reducida a 5 H o menos, o si todas las demás se han ido.

En cuanto un personaje se separe del resto del grupo más de 3 metros, las otras dos arpías se lanzarán sobre él; si hay varios en esta situación, se abalanzarán sobre el menos corpulento. En este ataque obtienen la bonificación de +10 HA por *carga*. Si ambas lo consiguen agarran al personaje (aunque no le hayan hecho daño) y empiezan a levantarlo en el aire. Mientras transportan a una víctima su velocidad de vuelo se reduce a la mitad: pueden elevarse 10 metros por asalto. Cuando las arpías con su presa lleguen a la altura de las copas de los árboles (20 metros), las otras se retirarán. Los aventureros disponen en ese momento de un asalto para lanzarles proyectiles antes de perderlas de vista.

Un aventurero capturado puede atacar a las arpías que lo llevan si tiene al menos un brazo libre. Si una de las criaturas queda reducida a 5 H o menos, soltará a su presa (la otra también, puesto que no puede transportarla sola). Si un personaje cae sobre el claro sufrirá daño normal por caída; si lo hace sobre la copa de los árboles se considerará que las ramas lo frenan y que la caída corresponde a una altura de tan sólo D4+2 metros.

Si las arpías consiguen capturar a una víctima se la llevarán a un lugar apropiado sobre las copas de los árboles para el festín y todas las que hayan sobrevivido se reunirán allí. La víctima tiene derecho a hacer una prueba de I (Escapismo +10) para escapar de sus garras antes de que empiecen a devorarlo. Si lo consigue, caerá desde una altura de D4+3 a través de las ramas sin que las arpías puedan ir tras ella. Si falla la prueba, el personaje sufrirá los ataques de todas las arpías supervivientes, y cada asalto, si sigue vivo, podrá repetir la prueba de I para escapar.

• HIDRA •

Este encuentro comienza cuando los aventureros oyen un estrépito a cierta distancia en el bosque. Decide aleatoriamente la dirección del ruido usando un D8: 1 es la dirección en la que van, 2 es delante y a la derecha, 3 es a la derecha, 4 es detrás y a la derecha, etc. Si quieren, pueden intentar evitar este encuentro: si van en dirección contraria al origen del ruido durante tres turnos inmediatamente después de percibirlo, la hidra no se dará cuenta de su presencia.

Si los aventureros no eluden el encuentro, el estruendo se hará cada vez mayor y más cercano. La hidra los ha olfateado y los está siguiendo a través de la espesura a toda velocidad. No va mucho más lenta que un caballo en este terreno y terminará alcanzándolos a menos que se arriesguen a ir al galope por el bosque.

Si los aventureros no se molestan en poner tierra de por medio (o sea, si no van a más de 50 metros por asalto en dirección contraria al ruido), la bestia les alcanzará. Debido a la densidad del bosque, cuando lleguen a verla se encontrará tan sólo a D6+3 metros de ellos; los personajes que hayan preparado sus proyectiles en el asalto anterior pueden dispararlos una vez, los demás sólo tienen tiempo de aprestar sus armas. Todos deberán realizar entonces una prueba de *Frialdad*.

La hidra se abalanza sobre el personaje que tenga más cerca, atacando con sus seis cabezas (ataques de *mordisco*, F 4) e ignora los demás blancos potenciales, concentrándose en una sola víctima para matarla. Todo lo más, empleará su ataque de *coletazo* contra los personajes que se le pongan por detrás.





La hidra está acostumbrada a dispersar manadas de animales, capturar la presa más cercana y dejar huir a las demás. Si los aventureros le hacen frente unidos, haz una prueba de *Int* por parte de la bestia al final de cada asalto, con una bonificación de +5 por cada punto de *H* que haya perdido. Cuando lo consiga, se dará la vuelta y se perderá en el bosque, ignorando todos los ataques y concentrándose en escapar.

• MANTÍCORA •

La mantícora posee una inteligencia superior a muchas criaturas del Caos, y ésta ha tramado la técnica de caza más sutil que se pueda encontrar en las Tierras Deformes.

Mientras los aventureros siguen su camino por el bosque oyen a lo lejos lo que parece una voz humana pidiendo auxilio. Si siguen la voz, llegarán a un pequeño claro donde un guerrero yace apoyado contra el tronco de un árbol. Ha sufrido graves heridas en la cabeza y el pecho, y guarda un mutismo absoluto cuando el grupo llega al claro.

En ese momento, haz una prueba de *I* por cada personaje Montaraz (*Rastrear* +10). Los que tengan éxito notarán que en el suelo hay huellas de un animal cuadrúpedo de gran tamaño (una prueba de *Int* revelará la aparente ausencia de huellas humanas en el lugar).

Cuando los aventureros se acerquen al guerrero se darán cuenta de que está muerto. Los que consigan una prueba de *Int* (Iniciado/Clérigo de Morr +10/nivel, Estudiar de Medicina +10, Médico +20, *Curar heridas* +10) comprenderán que el guerrero lleva muerto algún tiempo, posiblemente semanas y no días. Los personajes que hayan tenido éxito en esta prueba tendrán, sólo durante el siguiente asalto, una bonificación de +20 *I*.

En cuanto los aventureros se acercan a pocos metros del cuerpo, la mantícora surge del bosque en el otro extremo del claro. Todos los personajes tendrán que hacer una prueba de *Frialdad* por el sobresalto. La criatura los embiste, con la intención de dispersarlos y seleccionar una presa solitaria. Con su limitada inteligencia es capaz de hablar un poco de viejomundano, así que puso aquí el cadáver para preparar una emboscada, imitando la voz de un humano herido para atraer a los aventureros tras oírlos llegar por el bosque.

El resto del encuentro es un combate ordinario. Si los personajes huyen de la bestia, ésta tratará de alcanzar al último; si se quedan y plantan cara, concentrará su atención en el que parezca más débil (lo decidirá basándose en la talla, armadura y armas visibles). El monstruo huye si queda reducido a 10 *H* o menos.

Si quieres prolongar este encuentro y convertirlo en una persecución, puedes modificar un poco la estrategia de la criatura y dotarla de un aguijón de escorpión. La Mantícora intentará clavar su aguijón a tantos personajes como pueda en el primer ataque, y después se retirará rápidamente hacia el bosque. A continuación, seguirá el rastro de sus víctimas, esperando a que alguna se debilite y realizando repetidos ataques por sorpresa hasta dejar paralizado al menos a un personaje, tras lo cual intentará arrastrarlo furtivamente a su cubil.

• GÉISER DEL CAOS •

Los aventureros llegan a un pequeño claro, de unos veinte metros de un extremo a otro. El suelo está cubierto de una extraña masa pegajosa, como si alguien hubiera vertido allí un inmenso caldero lleno de un brebaje demencial y lo hubiera dejado enfriarse y endurecerse. Hay una densa nube de moscas que zumban por todo el claro,

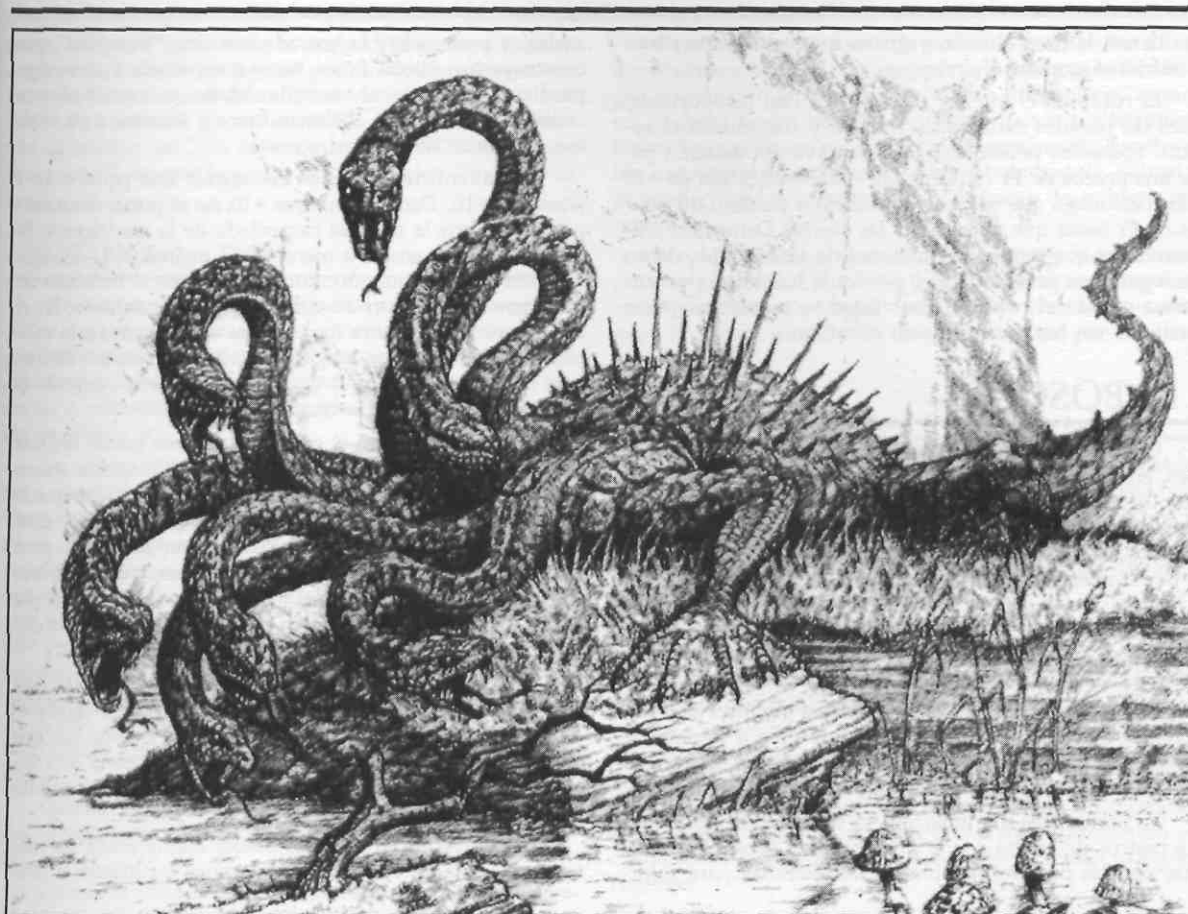
reduciendo la visibilidad a 10 metros e imponiendo una penalización de -10 sobre todas las pruebas de *HA*, *HP* e *I* realizadas en esta zona.

En el centro del claro hay un pequeño agujero en la masa pegajosa. Cada turno que los aventureros permanezcan en el claro, tiene una probabilidad acumulativa de 10% (o sea, 10% en el primer turno, 20% en el segundo, etc.) de lanzar hasta una altura de más de 10 metros un chorro de alguna sustancia, que luego llueve sobre todo el claro.

Para determinar la naturaleza de la sustancia, haz una tirada en la siguiente tabla:

Tirada D8	Tipo de géiser
1. Sangre	Los fieles de Khorne que estén en el claro sufren <i>frenesí</i> durante D10 turnos. Los demás personajes deben conseguir una prueba de <i>Fr</i> o perder D10 puntos de <i>Fr</i> hasta que salgan de las Tierras Deformes.
2. Néctar	Los fieles de Slaanesh que estén en el claro ganan +10 <i>I</i> durante D10 turnos. Los demás personajes deben conseguir una prueba de <i>FV</i> o perder D10 puntos de <i>FV</i> hasta que salgan de las Tierras Deformes.
3. Pus	Los fieles de Nurgle que estén en el claro ganan +1 <i>R</i> durante D10 turnos. Los demás personajes deben conseguir una prueba de <i>R</i> o perder 1 punto de <i>R</i> hasta que salgan de las Tierras Deformes.
4. P. deformidad	Los fieles de Tzeentch que estén en el claro ganan +1 <i>R</i> durante D10 turnos. Los demás personajes deben conseguir una prueba de <i>R</i> o perder 1 punto de <i>R</i> hasta que salgan de las Tierras Deformes.
5. Agua hirv.	Todos los que estén en el claro reciben un único impacto de <i>F</i> 1, modificado por <i>R</i> pero no por armadura. El hechizo <i>Protección de la lluvia</i> impide el daño, pero para lanzarlo a tiempo habrá que superar una prueba de <i>I</i> .
6. Aceite hirv.	Todos los que estén en el claro reciben un único impacto de <i>F</i> 3, modificado por <i>R</i> pero no por armadura. El hechizo <i>Protección de la lluvia</i> impide el daño, pero para lanzarlo a tiempo habrá que superar una prueba de <i>I</i> .
7. Ácido	Todos los que estén en el claro reciben un único impacto de <i>F</i> 4, modificado por <i>R</i> pero no por armadura. El hechizo <i>Protección de la lluvia</i> impide el daño, pero para lanzarlo a tiempo habrá que superar una prueba de <i>I</i> . Hay que quitarse la armadura y lavarla junto con el equipo antes de 1 hora (se tarda una hora) o se corroerán y quedarán inservibles.
8. Gusanos	Los fieles de Nurgle que estén en el claro sufren <i>frenesí</i> . Los demás personajes deben pasar una prueba de <i>R</i> (<i>Inmunidad a la enfermedad</i> +10) o sufrir náuseas durante D10 turnos, con una penalización de -10 a todas las pruebas.





Haz una nueva tirada en esta tabla por cada erupción del géiser, si los aventureros no se van antes.

• EL CAMPO DE LA MATANZA •

Los aventureros llegan a una enorme área despejada, de alrededor de un kilómetro y medio de diámetro. Es una llanura suavemente ondulada cubierta de restos de alguna batalla olvidada hace tiempo. Una capa de tres o cuatro cadáveres de grosor, en diversos estadios de descomposición, cubre todo el descampado. Algunos han sufrido espantosas mutaciones y todos tienen terribles heridas. Los aventureros pueden estar tentados de despojar los cuerpos más próximos en busca de pertrechos interesantes, pero no encontrarán más que armas y armaduras tan destrozadas que no tienen arreglo.

No hay manera de cruzar el campo de la matanza sin andar sobre los cadáveres, y la llanura entera cuenta como *terreno difícil*. La experiencia resulta tan perturbadora que todos los personajes deberán hacer una prueba de Fr. Los personajes que fracasen pierden D10 puntos de Fr hasta que salgan de las Tierras Deformes y además ganan D3 puntos de locura.

Si crees que los aventureros lo han tenido demasiado fácil hasta ahora, podrías considerar que algunos de los muertos todavía están animados, poseídos por insidiosos asesinos que han trascendido a su muerte. En tal caso, lanza un D6 cada turno hasta que los aventureros atraviesen la llanura. Un resultado de 6 indica que algunos de los muertos se han levantado en respuesta a la presencia de nuevas víctimas humanas. Haz una tirada en la siguiente tabla:

Tirada D20	Tipo de no-muerto
1-4	D6 Esqueletos
5-7	D6 Zombis
8-9	D3 Campeones esqueletos
10	D2 Héroes Menores Esqueletos
11	1 Héroe Mayor Esqueleto
12-15	D6 Necrófagos
16-17	D4 Momias
18-19	D3 Espectros
20	1 Espíritu

Los no-muertos no están sometidos a *inestabilidad* en el campo, no necesitan que nadie los controle y tienen una bonificación de +20 a todas las pruebas de *magia* contra hechizos de nigromante u objetos mágicos que los aventureros usen para controlarlos o expulsarlos.

• EL VALLE DE LAS ESTATUAS ULULANTES •

Los aventureros se dirigen a una vaguada estrecha y de vertientes empinadas. Cuando se acercan a unos centenares de metros, oyen un sonido aterrador como de gritos traídos por una brisa lúgubre.

Ante ellos se extiende la vaguada, cubierta de estatuas de piedra. Todas son diferentes, y casi todas las razas humanoides están representadas, además de unas cuantas que no les resultarán familiares a los aventureros. To-



das tienen la boca abierta, y gritan incesantemente como si sufrieran grandes dolores.

El ruido en el interior del valle es casi insoportable, pues las paredes escarpadas reflejan y concentran el sonido. Todos los personajes que lo atravesasen deberán pasar una prueba de *Fr* (*Oído agudo* -10, bonificación de +20 a los personajes que se tapen los oídos) o perder D10 puntos de *Fr* hasta que dejen atrás las Tierras Deformes. Asimismo, los que tengan la habilidad de *Oído agudo* deben conseguir una prueba de *R* o perder la habilidad por sordera a causa del ruido. La habilidad se puede recuperar mediante un hechizo o poción curativa.

• EL BOSQUE •

Cuando los aventureros dejen atrás las Tierras Deformes, entrarán en el bosque común que cubre el resto del valle del Yetzin y que, aunque no está desfigurado por el Caos, tiene sus peligros. He aquí algunas ideas para encuentros en el bosque; hay más en *Fuego en la Montaña*, y, por supuesto, eres libre de incluir otras inventadas por ti mismo.

• ARAÑA GIGANTE •

Las técnicas de caza de las arañas gigantes son tan diversas como las de sus parientes de menor tamaño, y muchas criaturas (aventureros incluidos) quedan atónitas al toparse con una araña de trampa.

La araña cava una madriguera con una abertura de 3 a 6 metros de ancho y una profundidad de unos 20 metros, con las paredes recubiertas de telarañas para refor-

zarlas, y pone sobre la entrada con una "trampilla" que construye con ramas, hojas, tierra compactada y otros desperdicios. Después, se esconde debajo, y, cuando alguna criatura se acerca, se abalanza fuera y arrastra a su víctima al interior de su madriguera.

Los aventureros deben conseguir una prueba de *I* (*Rastrear* +10, *Detectar trampas* +10, no se puede desarmar) para descubrir la entrada camuflada de la madriguera. Si un personaje se acerca a menos de 3 metros de la entrada, la araña saldrá, ganando automáticamente el beneficio de la sorpresa si no han descubierto antes la entrada. En el mismo asalto se asoma fuera de su cubil, agarra a la criatura más cercana que tenga una talla superior a 1'20 metros (*HA* +10 por *carga*) y vuelve al agujero, cerrando la trampilla con sus patas traseras.

Si la bestia acierta el golpe, su víctima puede realizar una prueba de *I* (*Esquivar* +10) para evitar que la atrape (de todas formas el ataque inflige daño normal, aunque la araña no es venenosa). Los personajes que tengan la criatura a su alcance pueden atacarla durante un asalto, pero ésta ignorará todos los ataques y se concentrará en introducir a su presa dentro del agujero; después, la víctima sufrirá un impacto automático de *F* 5 por asalto al ser devorada.

Como la araña mantiene cerrada la trampilla tras meterse en la madriguera, hará falta una *Fuerza* combinada de 10 o más para forzarla y sostenerla abierta. Los que sujeten la trampilla no pueden realizar ninguna otra acción, aunque también se puede romper como una puerta normal (tiene *R* 3, *D* 9).

Si los aventureros logran acabar con la araña sin matar también a su víctima, las telarañas facilitarán el des-



pilla" que
otros des-
do alguna
a su vícti-

ueba de I
desarmar)
griguera. Si
la entrada,
beneficio de
ada. En el
a la cria-
1'20 me-
errando la

le realizar
la atrape
aunque la
an la cria-
alto, pero
en intro-
a víctima
al ser de-

pilla tras
combinar
Los que
otra ac-
na puerta

a sin ma-
n el des-



censo, aunque el cadáver de la araña deja un espacio muy angosto para pasar. Incluso se podrían hallar objetos valiosos en los cadáveres de antiguas víctimas. Hay una posibilidad de un 20% de encontrar D6 partes de armadura aún utilizables, un 25% de encontrar 2D20 CO en monedas y un 5% de que haya un objeto mágico generado al azar.

• GUSANOS-LÁTIGO •

Los personajes se internan en una zona del bosque de follaje muy denso, con árboles enormes y de gran antigüedad cuyas copas apenas dejan pasar la luz. En estas condiciones, en el suelo sólo crecen hongos de formas extrañas y brillantes colores; tú decides si hay algo de especial en ellos o no.

La separación entre troncos es de unos ocho metros, y están cubiertos de musgo y lianas colgantes. Un personaje que pase una prueba de I (*Detectar trampas +10*, *Identificar plantas +10*) percibirá alteraciones reveladoras en la forma de crecimiento de los líquenes, pequeñas manchas de sangre y otros indicios de que no todo es tan inocente como parece. Aquellos que posean la habilidad de *Identificar plantas* pueden realizar una prueba de *Int* para descubrir que hay una colonia de gusanos-látigo. Por supuesto, si nadie se da cuenta del peligro, los aventureros sólo se enterarán cuando alguno de ellos sea objeto del primer ataque.

Cuando esto ocurra, los personajes tienen dos opciones: abrirse paso a través de la colonia o tratar de rodearla.

Cruzar la colonia significa que cada personaje recibe los ataques de D4-1 gusanos cada asalto mientras atraviesan los 2D10+10 metros que ocupa la colonia. Como el área está relativamente despejada de maleza debido a la densidad del dosel del bosque, es posible desplazarse sin peligro a la velocidad *normal*, pero para correr es necesaria una prueba de *Riesgo* cada asalto, pues hay muchas raíces traicioneras, tramos de terreno accidentado y otros peligros.

Probablemente, la elección de los aventureros será rodear la zona si se dan cuenta de la presencia de los gusanos-látigo. No obstante, *encontrar* los límites de la colonia no es nada fácil, pues los gusanos se encuentran muy bien camuflados. Por cada asalto que los aventureros se lleven intentando rodear la colonia, haz que cada uno haga una prueba de I (*Detectar trampas +10*, *Identificar plantas +10*) para descubrir y esquivar otros gusanos; los que fallen recibirán los ataques de D3-1 de ellos.

Haz que los aventureros tengan una sensación opresiva de amenaza invisible a su alrededor: en cualquier momento otro zarcillo dentado puede golpear desde un árbol. Déjalos escapar cuando ya te hayas divertido bastante volviéndolos paranoicos, o cuando todas las pruebas de I les hayan salido bien a todos durante tres asaltos, o después de D6+3 asaltos, como prefieras.

Tal vez el grupo quiera probar algún método más expeditivo de ocuparse de los gusanos, como abrir un camino a través de la colonia mediante hechizos de *Bola de Fuego* o similares. Aunque esto es efectivo hasta cierto punto, no garantiza el exterminio completo de los gusanos, así que los aventureros que pasen por el sendero chamuscado creado por estos medios se verán atacados por D4-2 gusanos por asalto.

Pasar volando sobre la colonia permitiría a los aventureros eludir por completo a los gusanos-látigo, mientras que una maniobra de distracción, como un hechizo *Golpe de viento*, puede hacer que ataquen todos los gusanos en un área determinada, dando a los aventureros un asalto para atravesar la colonia antes de que las criaturas sean capaces de golpear de nuevo.

Hay que destacar que los gusanos-látigo *siempre* atacan por sorpresa, aunque ya hayan sido detectados. Sus zarcillos similares a látigos causan D4+1 *Heridas* si consiguen impactar, modificado como es habitual por *R* y armadura.

• ERMITA •

En algún lugar del bosque, los aventureros pueden encontrar una casilla redonda de piedra sin mortero con techo de paja cónico y un cráneo de ciervo sobre el dintel. Es un santuario de Taal, el dios de los lugares agrestes y puede que también esté consagrado a su esposa Rhya, la diosa madre de la Vieja Fe.

En el libro de reglas de *WFJR* se especifica todo lo referente a santuarios; los aventureros pueden quedarse allí a descansar y orar. Si quieres animarlos y darles una señal, uno o más de ellos podría tener una visión de un monte con tres picos y la entrada al santuario de Kadar-Helgad. O, si se han excedido en su uso del Cristal del Fuego, puedes aprovechar la ocasión para lanzarles una advertencia sutil: por ejemplo una visión de un incendio en el bosque, con una criatura demoníaca sosteniendo el cristal sobre los árboles en llamas y riéndose con maligno regocijo.

Si los aventureros han tenido dificultades en el bosque, puedes hacer que en el santuario habite un Clérigo de Taal, que lleva muchos años allí como ermitaño. El santón se niega a dar su nombre, afirmando que cosas tan mundanas como las etiquetas de los humanos son superfluas en este lugar. Aunque esto puede hacer sospechar a los aventureros, no tienen razón alguna para temer al ermitaño, que es exactamente lo que aparenta ser: un hombre devoto que ha encontrado su propio camino a la sabiduría y la paz.

Este personaje puede sanar y aconsejar a los aventureros como consideres que se merecen (o necesitan). También puede estar dispuesto a orar con un PJ Clérigo de Taal que desee avanzar un nivel. En ese caso las oraciones en la ermita dan una bonificación de +5 a la tirada en la Tabla de Promoción de Clérigos, gracias al aura de santidad que el ermitaño ha creado en el lugar en los años que lleva viviendo allí. No hay más beneficios para otros tipos de oraciones a Taal.



EN LAS MONTAÑAS

Este capítulo comienza cuando los aventureros dejan atrás el bosque y llegan al nacimiento del valle. A partir de este momento tendrán que ascender por las laderas y abrirse paso hacia el Santuario por montañas sin caminos.

• EL VIAJE POR LAS MONTAÑAS •

Los aventureros están muy alejados del camino comercial, y tendrán que viajar por caminos de cabras u ocasionalmente por trechos menos accidentados. Se encuentran en *terreno difícil* durante todo el trayecto por las montañas.

Los siguientes encuentros e incidentes se pueden emplear en cualquier momento que consideres apropiado y, al igual que en el capítulo anterior, puedes añadir otros inventados por ti.

• MAL TIEMPO •

Uno de los mayores peligros al viajar por la montaña son los cambios impredecibles del tiempo. En pocos minutos un día apacible y soleado puede dar paso a una tempestad con temperaturas gélidas y visibilidad cero.

Un personaje enano o un montaraz pueden realizar una prueba de **Int** para percibir los síntomas de un cambio de tiempo brusco unos minutos antes de que ocurra (ciertas especies de flores que se cierran, cambios sutiles de temperatura, etc.). D6 minutos después de estas señales de peligro, los acontecimientos se suceden a una velocidad alarmante.

Las nubes empiezan a reunirse en los siguientes 2-3 minutos, y la temperatura desciende casi como si se hubiera lanzado un hechizo de *Zona fría* sobre el lugar. La visibilidad queda limitada casi instantáneamente a menos de treinta metros, a causa de las nubes bajas y la llovizna que empieza a caer. Después el viento se convierte en un vendaval que con la lluvia gélida azota a los aventureros que avanzan penosamente, más helados, empapados y consternados por cada minuto que pasa. Una buena indumentaria impermeable servirá de protección hasta cierto punto, pero la llovizna es lo bastante fina como para penetrar en todas partes, así que lo único que puede proporcionar un verdadero alivio es un hechizo de *Protección de la lluvia*.

Los personajes más sensatos tratarán de buscar cobijo en cualquier sitio: incluso el abrigo de una pared rocosa es mejor que nada. Levantar una tienda en estas condiciones requiere una prueba de **Des** a -30 y cada intento consume 10 turnos.

Unos aventureros temerarios tal vez se nieguen a dejarse amedrentar por un poco de mal tiempo, e insistan en seguir adelante. Los personajes enanos o montaraces pueden hacer una prueba de **Int** con una bonificación de +20 para comprender cuán mala es esa idea. El agua empieza a formar torrentes que discurren por la senda, por lo que el terreno pasa de *difícil* a *muy difícil*, y el movimiento queda reducido a una cuarta parte del normal. Las criaturas que se desplacen a velocidad *normal* tienen que hacer una prueba de **Riesgo**, y correr se vuelve imposible en estas condiciones: todo el que lo intente falla automáticamente las pruebas de **Riesgo**.

Por otra parte, los animales suelen negarse a cooperar con este tiempo. Los caballos se ponen nerviosos y su estabilidad es insegura. Deben hacer una prueba de **Ld** cada turno (si los guía un personaje con la habilidad de *Cuidar animales*, *Adiestrar animales* o *Encanto con los animales*, se usa el valor de **Ld** del personaje) y, en caso de fallar, pasarán el próximo turno encabritándose, relinchando, dando vueltas y en general negándose a avanzar: cuando esto ocurre, las bestias de carga tienen un 5% de probabilidad de dejar caer los fardos que transportan. Si un caballo falla la prueba por 30 o más, coceará al que intenta obligarle a avanzar. Los asnos y mulas simplemente se plantarán en el suelo y se negarán a moverse pase lo que pase, emitiendo fuertes rebuznos hasta que les dejen en paz.

Los personajes que se queden a la intemperie terminarán calados hasta los huesos y muertos de frío. El tiritar reduce los valores de **HA**, **HP**, **I** y **Des** a la mitad de su nivel habitual hasta que puedan secarse y calentarse. Además, cada personaje deberá pasar una prueba de **R** (*Inmunidad a la enfermedad* +10, vestimenta impermeable +20, acumulativos) o caer enfermo con un tremendo resfriado al día siguiente. Todas las características de porcentaje se reducen en un -5 durante D3+1 días, y sus intentos de actuar sigilosamente sufren una penalización de -10 por su tendencia a estornudar estruendosamente en los momentos más inadecuados.



En este capítulo muy espectacular, el jugador debe aprovechar al máximo su jugadora.

Si va a jugar (habitualmente) a la Equidad, conseguirá los guijarros necesarios para los otros jugadores.

Si el jugador va a jugar alforjas, e incluso (Acrobacia) desahuciado, agarrado por los otros jugadores.

Si el jugador va a jugar (Acrobacia) Por cada jugador que logre pasar de probabilidad los demás jugadores.

Si da consecución no y hazte aferrados que se saquen.

Otro deslizamiento que pero, afortunadamente, el narrador demasiado un pequeño hacia el.

Si sigues desencadenando los jugadores hacedlos Cristales de las de al viaje. Si pueden crecer la.

Los jugadores según la cierta su dera. Una señal se despierta familiar y montarse a dar y apartarse que sea.

Será una avalancha.

• EL PRECIPICIO •

En este terreno escarpado, el castigo definitivo es una caída muy, muy larga. Si un personaje sufre un fracaso espectacular en una prueba de *Riesgo* al tratar de llevar a cabo alguna acción extremadamente temeraria, podrías aprovechar la oportunidad para darle a él y a su impulsivo jugador un buen y saludable susto.

Si va a caballo, haz una prueba de **I** para el animal (habitualmente 30), sumando +10 si el jinete tiene la habilidad *Equitación*: si la consigue, significa que el caballo ha conseguido afianzarse, mientras los PJ ven como numerosos guijarros y pedazos de barro se precipitan desde trescientos metros de altura hasta el valle.

Si el caballo falla la prueba de **I**, entonces se precipitará junto con los guijarros y el lodo... incluidos fardos, alforjas, etc. Deja que el jinete intente una prueba de **I** (*Acrobacia* +10, *Equitación* +10) para saltar de su montura desahuciada. Si falla, quítale un punto de destino y déjalo agarrado por los pelos al borde del precipicio hasta que los otros vengan a rescatarlo.

Si el personaje va a pie, debe hacer una prueba de **I** (*Acrobacia* +10) cada asalto hasta que consiga detenerse. Por cada fallo caerá D6 metros más por la ladera, hasta que logre agarrarse a algo y frenar su caída, posiblemente tras perder parte de sus enseres: una mochila tiene un 5% de probabilidad de soltarse por cada metro de caída; para los demás objetos esta probabilidad se reduce al 1% por metro.

Si da la impresión de que el personaje va a morir a consecuencia de este percance, quítale un punto de destino y haz que vaya a parar a uno de los recios arbustos aferrados a la pared de la roca, que caiga en una grieta o que se salve de cualquier otra forma providencial.

• DESPRENDIMIENTOS Y AVALANCHAS •

Otros riesgos al viajar por las montañas son los deslizamientos de rocas y las avalanchas. Se cree comúnmente que los ruidos fuertes pueden desencadenarlos, pero, aunque es cierto que esto puede ocurrir, no es demasiado frecuente. No obstante, se puede usar como artificio narrativo, así que, si los aventureros empiezan a hacer demasiado ruido, dales una sutil advertencia en forma de un pequeño derrumbe o deslizamiento de nieve que cae hacia ellos.

Si siguen haciendo ruido, caerán trozos mayores, hasta desencadenar un deslizamiento en toda regla. Si los aventureros han acabado **Fuego en la Montaña** y obtenido el Cristal del Fuego, puedes hacer que se les quiten las ganas de andar haciendo barrabasadas con él para amenizar el viaje. Si se dedican a lanzar *Bolas de fuego* por la ladera, pueden provocar un pequeño deslizamiento que tal vez crezca hasta formar una verdadera avalancha...

Los desprendimientos y las avalanchas se desarrollan según principios parecidos: una tremenda cantidad de una cierta sustancia se desliza sobre una extensa área de la ladera. Un pequeño corrimiento de rocas o nieve puede ser una señal de alarma un par de minutos antes de que todo se desplome. Por consiguiente, los personajes que estén familiarizados con este tipo de terreno (sobre todo enanos y montaraces) pueden intentar una prueba de **Int** para darse cuenta de que un gran deslizamiento es inminente y apartar de la zona de peligro a todo el mundo antes de que sea tarde.

Ser arrastrado por un deslizamiento de rocas o una avalancha no es como para tomárselo a broma, y los aven-

tureros pueden quedar muy maltrechos si les ocurre esto, así que ten cuidado. Dales un buen susto, pero no los aniquiles cuando aún les queda tanto por ver de esta aventura (y campaña) diseñada con tanto cariño. Ante la duda, opta por la indulgencia.

Desde el punto de vista de la mecánica del juego, un deslizamiento o avalancha es similar a un hechizo de la clase de proyectiles mágicos: la calamidad está por todas partes, y a lo más que se puede aspirar es a evitar parte de los estragos. Cada personaje debe hacer una prueba de **I** (los jinetes usarán la media entre su **I** y la de su montura). El resultado es el siguiente:

Derrumbamiento	Pr. fallada	Pr. conseguida
Desliz. de rocas	D6 impac. de F 4	D3 impac. de F 4
Avalancha	2D6 impac. de F 3	D6 impac. de F 3

Las armaduras y la *Resistencia* ofrecen protección normal.

Pero los golpes de las rocas o la nieve son sólo la mitad del problema: hay otros elementos interesantes a los que enfrentarse, como ser arrastrado por la ladera y terminar enterrado vivo.

Después de determinar el daño inicial, repite la prueba de **I**, con una bonificación de +10 a los enanos y a los montaraces. En el caso de la avalancha, todos reciben una penalización de -20. Los que fallen esta prueba no han podido refugiarse y han quedado a merced de las rocas o la nieve.

Los que fallen por más de 30 son arrastrados por la ladera, recibiendo un daño equivalente al de una caída de 10 metros, y quedan enterrados. Los que fallen por menos de 30 quedan simplemente sepultados bajo la masa del derrumbe.

Cuando un personaje queda enterrado, recibirá daño automático cada asalto: si está sepultado bajo cascotes recibe D3-1 impactos automáticos de **F** 1 cada asalto (modificados normalmente por armadura y **R**), debido al aplastamiento; si está sepultado bajo la nieve pierde 5 puntos de cada característica de porcentaje por asalto, a causa del frío y la asfixia.

Además, haz una tirada secreta de un D6 para determinar la profundidad a la que está. El resultado será el número de pruebas de **F** que el personaje deberá conseguir para desenterrarse; los enanos tienen una bonificación de +10 para escapar de entre rocas. No obstante, tratar de desenterrarse tiene sus riesgos, pues las pruebas fracasadas producen daños adicionales. Cada vez que un personaje falle la prueba, perderá D3 puntos de **H** sin que armadura ni **R** sirvan de protección.

Los compañeros de un personaje sepultado pueden ayudar a desenterrarlo, suponiendo que sepan dónde está. Si la tirada para averiguar la profundidad fue de 1 a 3, se le distingue fácilmente; de 4 a 6 las cosas se ponen más feas y se requiere una prueba de **I** para localizarlo; cada personaje que se dedique a buscar puede repetirla por asalto, aunque cada uno sólo puede buscar una víctima al mismo tiempo. Al localizar a una de las víctimas, cada personaje que ayude a desenterrarlo cuenta como una prueba de **F** conseguida automáticamente.

Si un personaje queda con alguna característica reducida a cero por estar sepultado, puede usar un punto de destino para seguir vivo. Sigue tirando dados, tomando notas y murmurando, y no le reveles al jugador que su personaje no corre peligro. Si sus compañeros no lo han





encont
asoma
C
rostro
débil
será c
el pers
te, per

L
habi
do en
viaje
Un pe
o ava
pasad

• EL
EL

E
de Fu
tura)
za s
enfren
plejo
que
guer
po. E

encontrado todavía, indícales que hay una mano o un pie asomando entre los escombros.

Cuando lo desentierren, estará inconsciente, con el rostro amoratado y la piel gélida. La respiración es tan débil que sólo alguien con la habilidad de *Curar heridas* será capaz de detectarla. De repente, mueve un párpado; el personaje empieza a respirar... está herido e inconsciente, pero vivo.

Los puntos perdidos de **H** se recuperan de la manera habitual y los de características por haber estado enterrado en la nieve se recuperan al ritmo de D6 por hora de viaje o cualquier otra actividad, o 4D6 por hora de reposo. Un personaje que sobreviva a un enterramiento por rocas o avalancha obtiene un punto de locura: la muerte le ha pasado muy cerca.

• ENCuentro OPCIONAL: EL MATATROLLS •

Es posible (sobre todo si has empalmado el final de **Fuego en la Montaña** con el comienzo de esta aventura) que el grupo de aventureros no tenga aún la fuerza suficiente, o esté demasiado debilitado para enfrentarse a las dificultades que le esperan en el complejo del Santuario. En este encuentro aparece un PNJ que puede prestar una (nada desdeñable) ayuda como guerrero o como PJ sustituto según le convenga al equipo. Los datos del matatrolls aparecen junto a los de



los personajes pregenerados en la pág. 79 de **Fuego en la Montaña**.

Cuando los aventureros se encuentran viajando por las montañas, ven a una figura baja y robusta caminando a una distancia de medio kilómetro por delante de ellos. Los que tengan *Visión excelente* reconocerán que es un enano, con el cabello erizado formando una gran cresta y que parece no llevar más pertenencia que su hacha. Mientras lo están mirando, el enano se detiene, se vuelve para observarlos durante un largo momento, y después se da la vuelta y sigue su camino.

Después de una hora, los aventureros se le habrán acercado lo suficiente como para hacerse oír, pero él ignora todos los saludos y gritos, mira hacia delante y sigue caminando a buen paso.

Cuando lo alcancen, verán que tiene los tatuajes, las alhajas y el pelo teñido de un matatrolls. Sus únicas posesiones son una gran hacha a dos manos y una faltriquera con algunas provisiones. El desconocido hará caso omiso de los aventureros a menos que le saluden respetuosamente en el idioma enano de khazalid, o muy cortésmente en viejomundano. Si hay algún enano en el grupo, el matatrolls se dirigirá a él e ignorará a los demás. He aquí algunos ejemplos de conversación, que te darán una idea lo bastante clara de su personalidad como para permitirte improvisar ulteriores diálogos:

Buenos días.

—Hmpf. Los buenos días son los que uno pasa solo.
—Mira de reojo al elfo más cercano.

¿Quién eres?

—Rogni. No puedo deciros mi clan ni mi ciudadela, pues los he abandonado.

¿Adónde vas?

—A internarme en las montañas

Hum... ¿hacia algún sitio en concreto?

—Hay un valle cerca de aquí. Lleno de pieles verdes, según se dice. Tal vez encuentre lo que busco.

¿Y qué es?

Mira sus tatuajes. —Si no lo sabéis, estáis malgastando mi tiempo. En caso contrario, estáis malgastando vuestro aliento.

¿Te gustaría acompañarnos?

—¿Estáis insinuando que necesito vuestra protección? —sopesa su hacha.

Eh... no, no, en absoluto. En realidad estábamos... eh... pensando en nuestra propia seguridad.

—Hmph. ¿Y qué me daréis a cambio de mi protección?

¿Qué necesitas?

—Nada.

Cuando interpretes a Rogni como PNJ, ten presente su personalidad. Es tan orgulloso como la mayoría de los enanos y está intentando expiar su oprobio con una muerte heroica. Es extremadamente susceptible en todo lo referente a su honor, por lo que sus compañeros de viaje tendrán que escoger cuidadosamente sus palabras al dirigirse a él: es capaz de percibir un insulto en el más inocuo de los comentarios. El matatrolls se negará de



plano a reconocer la existencia de elfos en el grupo, y no tendrá reparos en atacar a cualquiera de ellos si "esa cosa" le incordia.

Si se harta de los aventureros, los abandonará sin más para proseguir su búsqueda solitaria de una muerte gloriosa: así que cuando los personajes se hayan repuesto lo bastante como para no necesitar más su ayuda, no tienes más que hacerlo desaparecer.

• LA BÚSQUEDA DEL SANTUARIO •

Por el *Documento 1*, los aventureros sabrán que el Santuario se encuentra en algún lugar al pie de la montaña con tres picos, en la parte occidental. Puedes retrasar el momento de la llegada, dependiendo de lo que quieras prolongar una sesión de juego o la aventura.

• LA MANERA FÁCIL •

Si quieres pasar enseguida al capítulo principal de la aventura, los personajes llegarán a una estrecha cornisa en la ladera de la montaña. Los enanos o los que tengan las habilidades de *Ingeniería* o *Cantería* advertirán si consiguen una prueba de *Int* que la cornisa es artificial.

Siguiéndola en dirección oeste alrededor del pie de la montaña, llegarán a un angosto desfiladero o grieta. Si se introducen en él y siguen avanzando, llegarán a una especie de *patio natural* (tal vez una gran caverna cuyo techo se ha desplomado) en cuyo extremo se encuentra la entrada del Santuario.

• LA MANERA DIFÍCIL •

Si quieres hacer que los aventureros trabajen duro para ganarse la recompensa que les espera, entonces tendrán que llevar a cabo una exploración concienzuda de todo el flanco occidental de la montaña con tres picos. Cada día o medio día (o cualquier otro periodo básico de tiempo que prefieras), haz que cada personaje que esté buscando efectúe una prueba de *I* (enanos +10, montaraces +10, *Visión excelente* +10, *Rastrear* +10) para identificar pistas de la localización del desfiladero que conduce a la entrada del Santuario.

Si quieres ser un poco cruel, haz que todos intenten una prueba de *Int* (*Cartografía* más *Orientación* +20) antes de empezar a buscar: si nadie la pasa, los aventureros confunden por completo las indicaciones del rudimentario mapa y comienzan a buscar en el lado equivocado de la montaña!

Al encontrar la entrada del Santuario empieza la siguiente etapa de la aventura. Pasa al capítulo siguiente.





EL SANTUARIO DE KADAR-HELGD

E

ste es el capítulo final de esta aventura; los aventureros han encontrado el Santuario, y han de ingeniárselas para entrar en él, hallar y obtener el Cristal de la Tierra, y escapar de allí.

• EL SANTUARIO •

El Santuario de Kadar-Helgad está al pie de la ladera de la montaña con tres picos, al norte del valle del Yetzin. Hay una explanada delante de la entrada que se extiende unos veinte metros en todas direcciones y que está cubierta de hierba de montaña y algunos matorrales en flor.

El monte se alza como una pared vertical sobre la entrada del Santuario unos sesenta metros y después evoluciona hacia una pendiente menos pronunciada en dirección a la cima cubierta de nieve. Al norte queda el macizo de Las Cuevas, al este el Monte Yetzin con sus tres picos, y al sur el valle del Yetzin desciende serpenteando hacia las llanuras.

En tiempos, el Santuario fue el centro de un próspero reino enano cuyas ruinas salpican esta zona de Las Cuevas. En **Fuego en la Montaña**, los aventureros encontraron un puesto avanzado de este reino, detrás de una cascada en lo alto de la vertiente del valle; en una etapa posterior de la campaña de Las Piedras del Destino, explorarán las fabulosas tumbas reales de Kadar-Gravning. Hay muchos otros restos enanos en las cercanías: algunos están abandonados, pero muchos han sido ocupados por nuevos moradores.

El propio Santuario era antaño un pequeño complejo de cuevas naturales, pero fue habitado por los enanos desde tiempos legendarios y remotos. Las cavernas, en las profundidades bajo la montaña, retuvieron y amplificaron los poderes elementales de la Tierra, que eran sagrados para los enanos desde la antigüedad. Allí fundaron un Santuario dedicado a Grungni, Señor Subterráneo, la más poderosa deidad de los enanos. Se permitía a todo el mundo acceder a las grutas naturales, pero los enanos construyeron un nuevo complejo de túneles bajo las cuevas, donde sólo los Elegidos podían entrar, que era el núcleo del Santuario.

El nombre de la ciudadela que regía este gran reino de las montañas se ha perdido, una de tantas que desaparecieron durante las devastaciones de las Guerras Goblins. De alguna forma, el Santuario de Kadar-Helgad resistió

en su valle escondido otros cuatro mil años. Al debilitarse el dominio enano, los peregrinos empezaron a escasear y pronto transcurrieron décadas sin que se recibieran visitantes del mundo exterior. Posteriormente, hace un siglo, llegaron los orcos.

Los enanos del santuario oyeron rumores de batallas en el sur, y algunos combatientes heridos que pasaron por Kadal-Helgad en su huida trajeron noticias de una superioridad enemiga aplastante. Hadrin, que tanto había luchado por convencer del peligro a los dirigentes enanos, ya se había marchado del valle del Yetzin, al igual que el Cristal del Aire. La situación parecía desesperada.

Los sacerdotes enanos reunieron tantos tesoros y reliquias como pudieron, y las pusieron a salvo enviándolas lejos. Algunas de las reliquias eran demasiado grandes o estaban unidas por lazos demasiado fuertes al Santuario como para sacarlas de allí. A pesar de la suerte que podrían correr estos objetos a manos de los sacrílegos orcos, los sacerdotes no tuvieron ánimo para despojar del todo al Santuario. Hubiera sido como traicionar su fe.

Por tanto, resolvieron proteger las reliquias hasta el límite de sus fuerzas. Los iniciados construyeron una serie de trampas pequeñas para desanimar a los posibles intrusos, mientras que los lanzadores de hechizos urdieron una compleja red de protección en torno al Santuario inferior, que culminó con la invocación de una criatura de la Tierra que veneraban para que hiciera de guardián en su ausencia. Después bloquearon la entrada principal a los niveles inferiores y huyeron a las montañas, para retornar por fin a sus hogares ancestrales en el sur.

Pero, ¿qué fue del Cristal de la Tierra? Había comenzado a refulgir, señalando la cercanía de uno de sus hermanos. Con profundo horror, los dirigentes enanos comprendieron que los orcos traían un Cristal de Poder.

Se organizó una defensa desesperada y se tomó la decisión de destruir el Cristal de la Tierra antes que correr el riesgo de que cayera en manos de los orcos. Pero, ¿cómo? Los sacerdotes intentaron agotar su poder invocando a un ser elemental de inmensa fuerza. Esta entidad, llamada Xhardja, debía destruir o llevarse el Cristal en caso de que los orcos tomaran el Santuario.

No obstante, el hechizo de invocación no se realizó con la perfección deseada, pues los Cristales de Poder fueron en parte elaborados por el Caos, y en consecuencia sus efectos son relativamente impredecibles. Xhardja quedó confinado a un solo nivel del Santuario y no gozaba de

la libertad de movimientos que los sacerdotes habían previsto. Además, la potencia de la invocación abrió en las cavernas un pozo que llevaba a los niveles inferiores, frustrando el objetivo de sellarlos contra los invasores. A pesar de todo, los orcos no hallaron el Santuario interior, y el Cristal de la Tierra permaneció oculto y a salvo.

Después de que Torgoch comenzara a dominar el Cristal del Fuego, recordó cómo había resplandecido en el Santuario y empezó a imaginar lo cerca que había estado de poseer dos de los Cristales de Poder. Decidió regresar y buscar el Cristal de la Tierra, pero a estas alturas su obsesión con el Cristal del Fuego le había hecho desatender a sus guerreros, entre los cuales cundieron el descontento y las desertiones. Cuando se convenció del todo de que había un segundo Cristal de Poder en el Santuario, ya no disponía de las fuerzas necesarias para hacer el viaje, así que lo arriesgó todo a una carta, desafiando a los propios dioses orcos con el poder de la piedra. Tal como hemos visto en **Fuego en la Montaña**, esto le llevó a su propia destrucción.

Torgoch había dejado una guarnición en el Santuario, compuesta por un pequeño grupo de mercenarios ogros y un gran número de goblins. Sus descendientes todavía ocupan los túneles del complejo, pero las cosas han cambiado.

El comandante orco que Torgoch dejó al mando de la guarnición fue asesinado y devorado por los ogros durante una trifulca. Con la ausencia de autoridad, los ogros y los goblins pronto se convirtieron en dos bandos separados y abiertamente hostiles. Los goblins ocuparon las zonas más aisladas donde los ogros no suponían una amenaza, pues, como ocurre a menudo, éstos habían empezado a considerar a los goblins como alimentos en tiempos de escasez. Los ogros exploraron el Santuario hasta donde pudieron, devorando a los goblins con los que se topaban. Con su población goblin estable, el complejo ofrecía un abastecimiento adecuado, así que los ogros no tuvieron inconveniente en aguardar a que los orcos volviesen como habían prometido.

Transcurrieron décadas, y los orcos no regresaron. Murieron todos los componentes de la guarnición original, y sus descendientes (que no habían conocido otro hogar que el Santuario) se asociaron en una comunidad. De vez en cuando uno o dos de los jóvenes más atrevidos salían en busca de aventuras y nuevas variedades de comida. Se corrió la voz entre los mercenarios ogros del Viejo Mundo respecto a la cueva donde la comida goblin era inagotable, y el complejo empezó a atraer visitantes.

En el transcurso de sus inspecciones, los ogros encontraron muchas cosas que no entendían, y al explorar los niveles superiores del antiguo Santuario, comprendieron que era un lugar sagrado. Al final de las cortas pero sangrientas guerras civiles que hicieron tambalearse al Imperio, un caudillo mercenario orco llamado Kartagg Muerdecaballo pasó por el Santuario de camino al Imperio para luchar a favor de uno de los reyezuelos de los Reinos Fronterizos. Como había visto orar a sus patrones humanos en los santuarios, los imitó. Se despojó de la armadura, hizo sus abluciones y consagró una ofrenda de comida, rogando por el triunfo y la gloria en las batallas venideras.

Los otros ogros quedaron atónitos (sobre todo porque había dejado la mitad de su comida en el Santuario, y también por todo lo demás) y muy aliviados cuando al día siguiente vieron a Kartagg marcharse con sus tropas. Los ogros del Santuario ya habían llegado a la conclusión de que estaba bastante chiflado y se pusieron muy contentos cuando siguió su camino. Apenas una semana des-

pues empezaron a llegar noticias de grandes victorias, incluido el incidente en el que Kartagg obtuvo el sobrenombre por el que aún se le conoce. La fama del Santuario se extendió entre los mercenarios y atrajo a ogros de todas las regiones del Viejo Mundo.

• LA HISTORIA DE KORSCHNER •

Además de ogros y goblins, habita en el Santuario un lanzador de hechizos humano llamado Korschner... o más bien lo que queda de él.

Korschner visitó el Santuario en los primeros años de la ocupación de los ogros y los sobornó con largueza para que lo dejaran hacer una exploración en solitario.

Korschner había venido en busca de la respuesta a ciertas cuestiones de la magia terrestre que lo habían desconcertado durante años y que le impedían llevar a cabo las últimas etapas de unos rituales de longevidad que estaba desarrollando. Averiguó mucha de la información que necesitaba en los pergaminos abandonados en los aposentos de los antiguos sacerdotes enanos (zona 10 del Santuario).

Korschner leyó y descifró los pergaminos con avidez y, tras haberlos memorizado, destruyó los originales para que nadie que viniera tras él descubriera los secretos. Después se decidió a tratar de completar sus nuevos rituales, que le permitirían prolongar su vida alimentándose de otros seres.

Korschner atrancó la puerta del estudio y lanzó un hechizo de protección para evitar interrupciones. Seguidamente, preparó una poción (una mezcla de esencias destiladas procedentes de diversas criaturas) y se dispuso a hacer el hechizo. En ese momento una pareja de centinelas ogros vinieron a curiosear. Como no pudieron abrir la puerta, hicieron un agujero a través del cual descubrieron al hechicero en trance y llegaron a la conclusión de que algo mágico estaba ocurriendo, lo que no les hizo mucha gracia (a pesar de que Korschner los había sobornado a los dos con bastante generosidad hacía sólo una hora). Uno de los ogros le arrojó un hacha de mano al elementalista inmóvil, acabando con él antes de que pudiera terminar el hechizo. Su cadáver ha permanecido desde entonces en la cámara, resecaándose y corrompiéndose lentamente. Los ogros no se acercan a la habitación y todavía recelan de la magia que Korschner conjuró allí.

• EL ACERCAMIENTO AL SANTUARIO •

Así pues, tras un arduo viaje, los aventureros han llegado al Santuario de Kadar-Helgad, que contiene el objeto de su búsqueda, pero no está desierto después de todo. Ahora la cuestión es: ¿cómo entrar en él, encontrar el segundo Cristal de Poder y vivir para contarlo?

• LOS MORADORES DEL SANTUARIO •

Si los aventureros pasan un tiempo observando la entrada en lugar de abalanzarse dentro con las espadas desenvainadas, verán que los inquilinos habituales (detallados en la sección de *Perfiles*) son los únicos de los que tendrán que ocuparse. Un asalto directo se encontrará con menor oposición durante la noche, momento en el que sólo los centinelas estarán despiertos.

Sin embargo, siempre cabe la posibilidad de que haya uno o más visitantes en el Santuario. Puesto que media





docena de ogros más o menos pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte de los aventureros, dejaremos esta decisión sobre tus espaldas. Si el grupo es débil, podría ser que sólo hubiera uno o dos peregrinos alojados, pero, si es fuerte, podrías aumentar esta cantidad (una reunión de regimiento, por ejemplo, o una boda). Los visitantes y sacerdotes estarán en el propio Templo (zona 11), y es posible que no oigan ruidos moderados a la entrada de las cuevas. Los centinelas se relevan cada dos meses con luna llena: hay una probabilidad de un 30% de que cualquier llegada durante la luna llena sea la nueva guardia, lo que significa que durante esa noche el contingente de centinelas será el doble del habitual.

El actual "sacerdote" ogro del Santuario es Rothnogg, y a él y a sus esbirros tendrán que enfrentarse los aventureros. El proceder del grupo de Rothnogg queda a tu albedrío, aunque en el texto aparecerán orientaciones referidas a lugares y asuntos concretos. Los ogros no son demasiado brillantes, pero tampoco son estúpidos, pues se han criado en una cultura que considera que luchar con maestría es esencial para sobrevivir, y tal vez puedan darle un par de sorpresas a cualquiera que los subestime. Sobre todo, trata a los ogros igual que a tus personajes jugadores: lucharán con brío, pero la personalidad de cada uno saldrá a relucir y reaccionarán individualmente a cualquier situación. Procura no interpretarlos como un montón torpe de carne de cañón, pero tampoco los conviertas en instrumentos ubicuos e infalibles del omnisciente DJ.

Los visitantes del Santuario pueden variar desde un solo ogro hasta un jefe mercenario con sus tropas. Si quieres mostrarte especialmente cruel, dos tribus pueden haberse reunido para celebrar una boda. Aunque sea tentador hacerles enfrentarse a fuerzas abrumadoras, ten cuidado de no llevar a los aventureros a una muerte segura (los

equipos que resuelven todos los problemas a base de acero no pueden enfrentarse a una oposición tan fuerte como los que son expertos embaucadores). Sugerimos que los visitantes sean un elemento a emplear si a los aventureros les va todo como la seda, y a omitir si tienen dificultades.

• DIFERENTES APROXIMACIONES •

Los aventureros tienen tres opciones para entrar en el Santuario: asalto directo, intrusión furtiva o farol.

"¡Adelante!"

Esta aproximación posee las virtudes de la rapidez y la simplicidad. Su inconveniente es que los aventureros tendrán que abrirse paso a través de un gran número de ogros con muy mala uva.

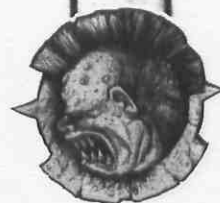
"¡Shhh!"

A pesar de la semi-vigilancia de los centinelas ogros, es posible colarse furtivamente en el complejo. Hay que tener en cuenta que estas criaturas tienden a subestimar a los humanos y otros "flacos", así que aun cuando descubran a los aventureros, los tratarán más como a una invasión de ratones que de guerreros. De hecho, se plantearán el asunto como un entretenimiento apasionante: una especie de juego del escondite con la próxima comida, aún vivita y coleando, como premio. Se usan las reglas normales de sigilo, esconderse y escuchar. Este enfoque seguramente hará pasar unas horas agradablemente angustiosas a los aventureros.

"Sólo venimos de visita"

Después de todo, el santuario todavía sigue en uso como lugar de culto, así que los aventureros tal vez deci-





dan tirarse un farol afirmando que son peregrinos, para lo que no habrá ningún inconveniente, suponiendo que aseguren con su dinero y provisiones que no se van a apartar de las zonas públicas. No obstante, tendrán que soportar un bombardeo interminable de chistes y una buena cantidad de bromas pesadas y dolorosas (aunque no *deliberadamente* letales). Imagínate a los ogros como una panda de marineros o jugadores de rugby, y a los aventureros como un grupo de enclenques que se presentan en su fiesta con diez botellas de cerveza. La intimidación *casi* amistosa es la clave de la situación.

Si los aventureros tratan de sobornar a un centinela, éste sacará un "penique ogro", sopesará su oferta en la otra mano y ¡pedirá un peso equivalente! Por supuesto esto es negociable, en especial si a los PJ se les ocurre mencionar lo pequeña que es su estatura en comparación; el ogro terminará aceptando el doble de su oferta (o lo que creas que es justo... y un poco más).

"Nos necesitáis"

A los aventureros imaginativos tal vez se les ocurra ofrecer a los ogros algún servicio como soborno para moverse con libertad por el complejo. En respuesta a la pregunta "*¿Hay algo que podamos hacer por vosotros?*", la mayoría de los ogros empezará a pensar inmediatamente en comida: primero las provisiones y los caballos de los aventureros, y después ellos mismos.

Un poco de oratoria por parte de un personaje carismático podría inducir a los ogros a tomar a los "flacos" por exterminadores de visita. Pueden llegar a zonas vedadas para ellos, por ejemplo las de los goblins. Los ogros están hartos de las incursiones de los éstos a su despensa, pero no pueden entrar en su cueva para despachar a esas... criaturas de una vez por todas. Se contentan con comerse a cualquier goblin lento e incauto que logran atrapar. Los aventureros podrían convencer a Rothnogg para que les deje vía libre por el Santuario si le ofrecen exterminar a los goblins y si pasan una prueba de Em. De todas formas, tal vez quieras hacer una tirada cada hora o así para comprobar si Rothnogg ha cambiado

de idea: después de todo, los goblins son un medio de avituallamiento estable. Hay una probabilidad del 50% de que cambie de idea cada vez que hagas la tirada, ¡con resultados potencialmente muy confusos para Nuestros Héroes!

También están los asuntos de Korschner, el hechicero muerto en su habitación cerrada, y el extraño lodo que anega los niveles inferiores. Los ogros están intrigados, pero no tienen intenciones de investigar ellos mismos, así que, si los aventureros descubren estos problemas y se ofrecen a solucionarlos, podrían recibir a cambio carta blanca para deambular por el Santuario.

• UN BUEN SERVICIO... •

Si los aventureros juegan bien sus bazas, tendrán entera libertad de movimientos dentro del Santuario, aunque Rothnogg u otro de los ogros más prominentes los acompañarán en las zonas ocupadas por ellos. Si piden ayuda a los ogros, éstos los ignorarán, o les insinuarán que tienen suerte de no estar en el menú, y que no tienen más a la fortuna. Si piden información les responderán encogiéndose de hombros y con una mirada indiferente, a menos que le pregunten a Rothnogg o a Grathyagg, los cuales quizá mencionen la historia de Brolgoth y Orgadd.

Brolgoth y Orgadd salieron a explorar los niveles inferiores un mes antes, escurriéndose por el angosto pozo con la intención de sorprender a los goblins. Otros ogros se quedaron esperando con sogas para subir y comerse a los que capturaran. Oyeron un golpe, y las voces de los dos ogros diciendo que se habían pasado de largo de la cueva goblin y que habían caído en una cámara inferior que estaba llena de lodo.

Unos instantes después se oyó un gran alboroto procedente del pozo, que cesó de repente. Desde entonces todo ha estado tranquilo allí abajo y no se ha vuelto a saber nada de los dos ogros. Todos dan por supuesto (con razón) que Brolgoth y Orgadd han muerto.

Aparte de esta información, Rothnogg tiene algunos fragmentos de documentos antiguos (*Documentos 5 y 6*) en sus aposentos. Si los aventureros le caen bien y se acuerda (el portavoz del equipo debe conseguir una prueba de Em, y Rothnogg una de Int), puede decidir entregárselos.

• GENERALIDADES DEL SANTUARIO •

Aunque el Santuario se encuentra en el interior de un conjunto natural de cuevas, los enanos han excavado varias salas y reformado o ampliado otras. Algunas de las estancias todavía parecen naturales, pero la mayoría han sido modificadas para ajustarse a un modelo regular. Todos los pasadizos tienen tres metros de altura y todas las estancias tres metros y medio, si no se especifica lo contrario. Todas las estancias y pasadizos tienen suelos lisos de roca desnuda. En las zonas de acceso regular, los muros y techos están enlucidos con una capa fina y lisa de yeso; en las zonas apartadas sólo hay roca desnuda, y los muros forman un arco con el techo.

El mobiliario de madera de las zonas deshabitadas ha comenzado a pudrirse, pero el que aún se utiliza ha sido reparado (de forma chapucera) por los ogros. La



mayor parte de los materiales están algo mohosos, y la comida y demás productos perecederos no se conservan bien si están expuestos a la humedad de las grutas. En las estancias y pasadizos menos frecuentados crecen musgos y líquenes, y hay ciertas clases de insectos en muchos lugares. Por todo el complejo (y en especial en los niveles inferiores) hay un olor a humedad y podredumbre, aunque, a juzgar por su apetito, parece que a los ogros no les importa.

Las puertas son sólidas, de madera con bandas de hierro, pero muchas se han podrido y debilitado desde que las cambiaron por última vez hace más de un siglo: tienen R 4, D 10 (si lo prefieres, tira 3D6 para hallar el valor de D de una puerta). Todas las puertas se pueden atrancar por dentro (el sentido de apertura aparece en el mapa) aunque, si no se dice lo contrario en el texto, tú serás el que decida cuáles están atrancadas: dependerá de la forma de entrar de los aventureros y de la táctica que empleen los ogros.

El Resumen de movimiento y combate en el Santuario al final del libro sintetiza los efectos del aislado entorno. Las zonas comunes serán descritas seguidamente; esta información se aplica a todas las zonas del Santuario a menos que se especifique lo contrario en las descripciones de los Niveles Superiores e Inferiores.

• PASADIZOS •

Un pasadizo normal tiene alrededor de un metro de ancho y tres metros de alto: de sobra para un enano, pero quizá un poco estrecho para otras razas, especialmente a la hora de combatir. Los pasadizos con pendiente descienden con una inclinación de aproximadamente 1:2 (un ángulo de 30°).

Los ogros caben por los pelos en los pasadizos principales. Rozan el techo con la cabeza y las paredes con los hombros. Seguir adelante al toparse con un ogro en este espacio tan reducido es imposible: hay que derribarlo y pasar por encima. Por otra parte, los ogros tienen una desventaja dentro del Santuario: en combate sufren severas penalizaciones de movimiento y características a causa de su tamaño.

• ESCALERAS •

Las escaleras tienen aproximadamente las mismas dimensiones que los pasadizos. Los pies de los enanos que subieron y bajaron sus escalones durante siglos han desgastado la parte central, por lo que cualquier personaje que esté combatiendo o desplazándose a una velocidad mayor que cautelosa por las escaleras debe pasar una prueba de Riesgo, o caer en caso contrario, quedando postrado para el siguiente asalto. Las escaleras descienden con una pendiente aproximada de 1:1 (ángulo de 45°).

• ESTANCIAS •

Salvo si se especifica otra cosa en la descripción de la zona correspondiente, todas las estancias y cámaras en el Santuario tienen el techo a unos tres metros y medio de altura.

• ILUMINACIÓN •

Todas las zonas del Santuario están a oscuras, salvo que se diga lo contrario en la descripción correspondiente.

CORTESÍA

Codearse con ogros, como sabe cualquiera que los haya contratado como mercenarios, es un asunto complicado. A los ogros educados les basta con comportarse de forma instintiva ante sus semejantes, mientras que para las razas de menor tamaño es difícil actuar según lo que los ogros consideran buenas maneras. La mejor regla práctica es parecer lo más útil y lo menos apetitoso posible. La adulación ayuda, pero la mayoría de los ogros dan por supuesto que son dignos de elogio y no captan los matices de una conversación sutil.

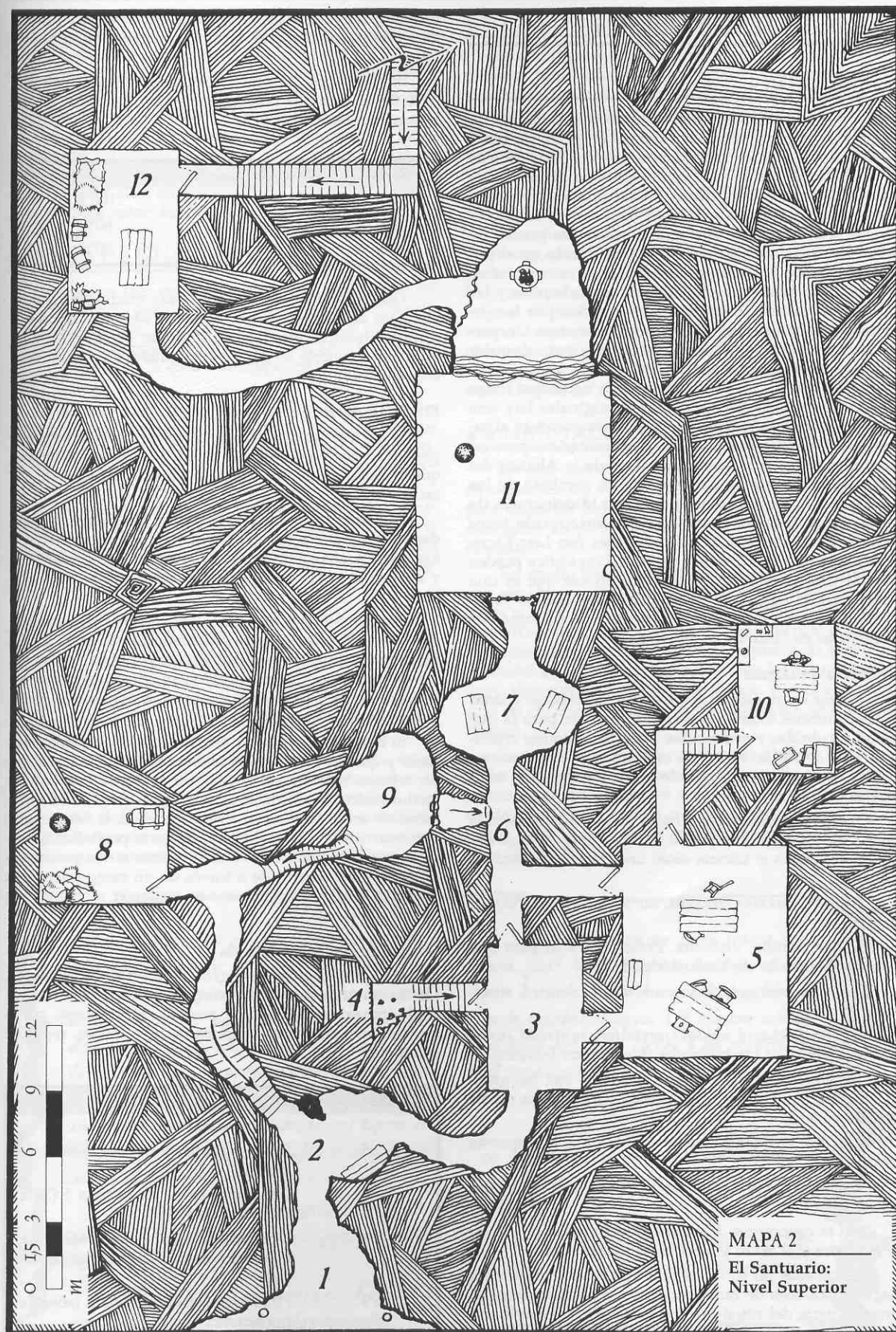
OFRENDAS

Antes de ofrecer un sacrificio en un lugar sagrado de los ogros, no está de más asegurarse de que todos los sacerdotes, centinelas, acólitos, etc., están bien alimentados. Si no, podrían comerse las ofrendas (o incluso a los suplicantes). En cuanto a las ofrendas, lo mejor es que sean de gran tamaño y que estén adornadas de forma recargada y chillona. También es importante que se ajusten a la deidad en cuestión, aunque, como es de esperar dicho lo anterior, el chiste fácil y la sal gruesa están mejor considerados que la sutileza poética. Si están de mal humor, o si el suplicante les cae especialmente mal, los ogros considerarán indigna la ofrenda (aunque se la comerán de todas formas) a menos que algún incentivo les haga cambiar de idea.

SOBORNOS

Por supuesto, los ogros emplean la misma moneda que todo el mundo, pues no les interesa acuñar una propia debido a que entre ellos negocian en especie. Sin embargo, se divierten con la broma del "dinero ogro", un gran disco de cobre (muchas veces es un plato humano aplastado) con un dibujo grabado en la superficie que les presentan a los forasteros con mucha seriedad, insistiendo en que es un "penique ogro", la mínima unidad monetaria del "dinero ogro." Ni que decir tiene que su equivalente en "esas lentejuelas diminutas" son docenas o incluso veintenas de monedas.

Libro de las buenas maneras de los ogros (Traducido por el Profesor Werner)



• EL NIVEL SUPERIOR •

• 1. ENTRADA •

La entrada del Santuario tiene unos seis metros de altura, con la parte superior cubierta en parte de plantas trepadoras. A cada lado se alza una columna de más de un metro de altura y 30 centímetros de diámetro, rematada por una cabeza de enano esculpida (los enanos y los personajes con la habilidad de *Teología* reconocerán que son cabezas de Grungni si pasan una prueba de *Int*). Hay dos ogros armados holgazaneando en el pasadizo, uno de los cuales lleva un gran cuerno en su equipo. Toda la entrada, incluyendo las columnas y las cabezas, ha sufrido destrozos ocasionados por los inquilinos que han venido después de los enanos. Un personaje observador puede distinguir por doquier fragmentos de antiguas inscripciones en el idioma antiguo de los enanos, pero queda poco o nada que tenga sentido. Cubriendo las inscripciones originales hay una densa capa de grafittis orcos (puedes improvisar algunos si los aventureros se paran a examinarlos, pero en general se refieren al talento guerrero de la Alianza del Hacha Ensangrentada, la ineptitud en combate de los enanos y a la fuerza, olor corporal e idiosincrasia de varios orcos. Sobre el dintel hay una inscripción tosca de unos 15 cm de grosor. Los personajes con *Leer/Escribir grumbarth* o *Leer/Escribir* unido a *Lingüística* pueden intentar una prueba de *Int* para reconocer que es una inscripción en ogro que quiere decir "sabroso" o "bueno para comer"; la traducción apropiada en estas circunstancias es "éste es un buen sitio."

El sistema de alarma

A pesar de su estado de deterioro, las cabezas enanas de las columnas todavía cumplen la función para la que fueron esculpidas y encantadas: cuando cualquier criatura de más de medio metro de estatura se acerca a menos de diez metros, gritan un saludo y una interpelación en la antigua lengua enana.

Cualquier personaje que hable khazalid entenderá la esencia del mensaje, aunque su estilo es muy arcaico. Los que no entienden el idioma oirán una retahíla de sonidos guturales:

"Bzukur valkmur brezuntraa, Kadar-Helgad akfaur vurklar."

"Sé bienvenido, visitante. Preséntate y di para qué vienes al Santuario de Kadar-Helgad."

Casi cualquier respuesta en khazalid servirá, suscitando la réplica:

"Valkmau khazid ukktakhjaertetter, juntradd junne stojurskraynur med karakkubredur stensjuppiker frouyden."

"Bienvenido, honesto enano. Que una paz tan grande como las montañas y tan profunda como la roca madre te acompañen al entrar en el Santuario."

Si se dice cualquier cosa en otro idioma, la respuesta será:

"Okkundra tjuvur. Geskav laer zdoetmud stenstalsilska okk khaziddergod vuppner."

"No te conocemos. Márchate o te enfrentará a la ira de la piedra y el acero y a robustos brazos enanos."

Las cabezas no son más que una especie de timbre mágico, y carecen de otros poderes. Un saludo adecuado formaba parte del ritual que los visitantes al Templo original tenían que respetar, pero ya no queda nadie que

respalde sus amenazas a los forasteros. Por supuesto, si los aventureros prefieren creer lo contrario, es su problema.

Sin embargo las cabezas todavía cumplen una función: tienen una voz potente que se oye por toda la parte externa del Santuario (zonas 1-9):

Zona	Las voces suenan	Probabilidad de oír
1-3	fuertes	100%
4-6	medianas	60%
7-9	débiles	30%

Las habilidades como *Oído agudo* modifican las posibilidades de oír los sonidos, como es habitual. Las puertas cerradas reducen en nivel de ruido en un nivel (esto es, fuerte se convierte en mediano, mediano en débil y débil en inaudible).

Eludir la alarma

Si los aventureros pretenden entrar furtivamente, este pequeño sistema de alarma mágico les causará algunos quebraderos de cabeza. He aquí algunas maneras de evitarlo.

Las criaturas que estén detrás de los pilares de guardia no los activan, así que pueden eludirlos subiéndose a los riscos a una cierta distancia, acercándose lateralmente y dejándose caer ante el pasadizo de entrada desde arriba.

Tampoco reaccionan ante criaturas de menos de medio metro de estatura aproximadamente, así que cambiar de forma y convertirse en un animal pequeño es una forma de eludirlos. Cualquier efecto mágico que reduzca la estatura de un personaje a menos de medio metro conseguirá el mismo resultado.

Si el equipo se queda ante la entrada sin saber qué hacer y quieres favorecerles, entonces podrías decretar que las cabezas sólo reaccionan ante seres *bípedos* de más de medio metro de altura, e ignoran a los que entren arrastrándose en el Santuario. Evidentemente, la idea tendrá que ocurrírsele a ellos. Si permites esta posibilidad, procura que los jugadores se sientan como si sus personajes estuvieran arrastrándose a través de un campo de minas que podría saltar por los aires en cualquier momento a la menor equivocación...

Los centinelas de la entrada

Hay dos guardianes ogros aquí en todo momento. Llevan un gran cuerno de bronce que harán sonar si ven algún intruso, y que resuena por todo el Santuario, por lo que llegarán refuerzos después de dos asaltos, según lo siguiente:

Asalto	Llegan
3	Centinela ogro de 2
5	Grathyagg desde la zona 4 (sólo de noche)
6	Centinelas ogros de la zona 5 (3 de día, 2 de noche)
8	Ogros de la zona 7 (un centinela + Hradlyagg de día, 2 centinelas de noche)
9	Hradlyagg desde la zona 8 (sólo de noche)



Si los aventureros pretenden hacer un asalto relámpago y quieres que tengan un límite de tiempo, considera que los ogros que se dirigen al Santuario por las montañas han oído el toque del cuerno de los centinelas. Tardarán D4+2 horas en llegar, y para entonces será mejor que los aventureros se encuentren lejos de allí...

Si los aventureros prefieren entrar tirándose un farol, tendrán que convencer primero a estos dos centinelas. El de la zona 3 saldrá para unirse a la discusión, y los tres charlarán entre ellos en grumbarth, el retumbante idioma ogro, riéndose entre dientes de vez en cuando.

• 2. SALA DE GUARDIA •

Uno de los tres centinelas ogros está sentado en un banco viejo en la pared este para saludar a los visitantes, darles indicaciones, recibir mensajes, etc. Si los aventureros entran por el procedimiento del farol, saldrá a reunirse con los ogros de la zona 1 mientras están hablando con ellos.

En la bifurcación de los dos pasadizos a las zonas 3 y 9 hay una roca negra y lisa que sale del muro. Todos los visitantes ogros la tocan al pasar porque creen que es sagrada y que les dará buena suerte, pero los ocupantes ya no se molestan en hacerlo.

En realidad la roca no es más que una curiosa formación geológica. Los personajes con la habilidad de *Minería* se darán cuenta de esto con una prueba conseguida de *Int*, y el *Sentido mágico* no revelará ningún aura sobrenatural.

• 3. DESPENSA •

En esta sala se almacenan las provisiones del Santuario. La abundancia de las reservas dependerá del tiempo que haya pasado desde que llegaron los últimos visitantes, pero lo habitual es que esté atestada de sacos, barriles y cajas hasta el techo. Incluso puede haber cadáveres de caballos, lobos y goblins del valle. Aquí tienes una oportunidad de mostrar a los jugadores lo variada que es la dieta de los ogros: si quieres incluir cubos de madera, ruedas de carro, velas, jirones de tela, pedazos de armaduras de cuero, bolsas de un cuarto de kilo de pimienta y otros objetos aparentemente incomedibles, puedes hacerlo.

• 4. ESCALERA BLOQUEADA •

El derrumbe que provocaron los enanos antes de abandonar el Santuario cubre alrededor de un tramo (más de tres metros y medio de altura, incluyendo el rellano). Las rocas están relativamente sueltas, pero aun así haría falta mucho tiempo para abrirse paso hasta el nivel inferior. Cualquier personaje con la habilidad de *Minería* se dará cuenta de que unas seis personas con herramientas y adiestramiento adecuado serían capaces de despejar unos tres metros por día.

El rellano que está frente al derrumbe lo usa Grathyagg para dormir y descansar cuando no está trabajando en el Santuario. En el suelo hay un montón de pieles y andrajos sucios, y entre ellos, de vez en cuando, unas migajas de comida, a menudo de hace varios días. Los escalones cerca del derrumbe huelen como si un ogro hubiera estado usando las rocas como letrina. Hay un monedero escondido detrás de una de las rocas, que contiene 17 chelines y 23 peniques.

• 5. HABITACIÓN DE LOS OGROS •

En este cuarto se alojan los cinco centinelas ogros (y en ocasiones los visitantes) y también sirve de comedor para todos los inquilinos del Santuario. Los ogros duermen entre las pieles, sacos y otros restos apilados en los rincones.

En medio de la habitación hay dos mesas grandes, con muchos arañazos y otros desperfectos, y quince sillas o taburetes en diversos estados de deterioro. La mayoría están reparadas de forma burda y apenas aguantan el peso de los ogros. Hay platos de madera y de metal en las mesas (los ogros sólo los lavan si están muy aburridos) y algunos cuchillos y cucharas, además de un surtido de copas de diferentes formas y tamaños.

En el muro oeste hay un hornillo abierto, hecho con viejos pedazos de armadura, que los ogros usan cuando se molestan en cocinar su comida; usan madera procedente de la zona 3, pero a veces la sala se les llena de humo cuando la madera está demasiado húmeda y no arde bien.

Grathyagg les guió a través de una habitación grande y más o menos cuadrada, con muros de piedra labrada por los enanos. Aparte de unos corredores despejados de alrededor de un metro de anchura, la cámara estaba atestada desde el suelo hasta el techo de sacos, barriles, cajas y animales muertos. Al pasar, el ogro le arrancó una pata a un caballo y empezó a morderla.

—La despensa, flacos —gruñó entre bocados— Os pondremos aquí, ¿qué os parece?

Anders rió nerviosamente. Esperaba que Grathyagg estuviera bromeando.

—Nos daremos un buen festín con esto, ¿no?—Anders cerró los ojos al ver que Lars le daba una cordial palmada en la espalda al ogro. Un día ese nórdico loco los iba a llevar a su perdición. El problema era que realmente se creía uno de ellos.

—Quítame la manos de encima, flaco —gruñó el ogro—. Esto tiene que durarnos dos o tres días. Si lo muerdes, te muerdo yo a ti.

—Eh...¿Falta mucho para que lleguen los próximos visitantes, Grathyagg?

Aquí dentro hay dos ogros de día y tres de noche. Estarán despiertos si se aproxima el cambio de guardia (por la mañana temprano o al atardecer) y dormidos en caso contrario.

• 6. POZO •

Este pozo es la única parte del complejo de cuevas en la que no hay señales de la labor de los mineros enanos. Lo abrió la llegada de la criatura elemental Xhardja, que los enanos invocaron antes de marcharse para proteger el Cristal de la Tierra. El pozo frustró por completo el objetivo de los enanos de bloquear el acceso a los niveles inferiores, pero cuando apareció ya se habían marchado todos menos uno, y no había nada que hacer.

Las paredes del pozo no tienen grietas: parece como si se hubieran derretido y vuelto a enfriar enseguida. Hay algunos arañazos, hechos por ogros que fueron a explorar el pozo y prisioneros atados que fueron bajados hacia la zona 8, y también algunas marcas de un ominoso color pardo-rojizo donde los cautivos se golpearon al descender. El pozo es muy empinado (2:1, o 60°) y sólo tiene una anchura de poco más de un metro, ¡muy estrecho para los ogros! Usa el sentido común para decidir si alguien que se meta dentro con pertrechos abultados se queda atascado.

Si los ogros capturan a algunos aventureros los meterán en el pozo después de que Rothnogg y Hradýagg los interroguen (si capturan a muchos de una vez pueden dejar atados a unos cuantos en la zona 11). Los desgraciados personajes que terminen en el pozo colgados de una cuerda serán atormentados por los goblins de la zona 9, que se divertirán a lo grande metiendo a través de la reja cualquier objeto que tengan a mano para pincharles.

• 7. ANTESALA •

Los otros dos ogros de guardia estarán en esta habitación. De noche (o si el equipo es débil) serán dos centinelas normales. Durante el día (o para un grupo más fuerte), en la antesala estarán Hradýagg y uno de los centinelas. Hay un banco y una mesa en la parte oriental de la estancia y otra mesa en la occidental.

Los guardias tienen instrucciones de desarmar a todos los que entren en el Santuario, y guardar cualquier otro objeto que convenga dejar fuera: escudos, yelmos, mochilas, etc.

Si los visitantes han traído alguna ofrenda (aparte de provisiones, que se dejan en la despensa), los centinelas la examinarán para asegurarse de que cumple los requisitos. La cortina ante la entrada de la zona 11 es de tela oscura y gruesa con una runa de la tierra de color escarlata a ambos lados.

• 8. APOSENTO DE HRADÝAGG •

En esta habitación está el pozo que abastece de agua al Santuario. El agujero tiene alrededor de medio metro de ancho y una profundidad de más de veinte metros, y da a un riachuelo subterráneo. Al lado de la abertura hay un par de baldes de cuero, cada uno de ellos atado a una cuerda de unos 30 metros.

Esta estancia la usa sobre todo Hradýagg, aunque los visitantes importantes también se alojan aquí en ocasiones. El lecho de Hradýagg (pieles amontonadas) está en el rincón sudoeste. Cuando está aquí atranca la puerta y cuelga una campanilla de un clavo en medio del dintel para que suene si fuerzan la puerta.

En el rincón nordeste hay un cofrecillo y un barril de vino. El cofre contiene 17 coronas, 35 chelines y 103 peniques, además de una estatuilla de latón chapado en oro con forma de humanoide alado (vale unas 20 CO).

Si los PJs deciden bajar por el pozo, tendrás que determinar la probabilidad de que se queden atascados (dependerá de su equipamiento, etc.). Las cuerdas atadas a los baldes no tienen la suficiente resistencia para soportar pesos grandes y tienen una probabilidad de un 1% de romperse por cada 10 puntos de estorbo que soporten.

A unos diez metros de profundidad hay un pequeño saliente sobre el que se encuentra un cofre viejo y carcomido que está abierto y contiene 354 chelines de plata. Hay que recordar que Xhardja puede atacar a los personajes en este lugar, ya que está a la misma profundidad que el nivel inferior.

• 9. ESTANCIA DE LOS GOBLINS •

Esta caverna natural servía de despensa en el Santuario enano original, y el pozo abierto por la invocación de Xhardja (zona 6) pasa por su parte oriental de camino hacia la zona 15 más abajo.

El pasadizo que va desde la zona 8 hasta aquí es más pequeño que los de las áreas públicas del Santuario: tiene un metro y medio de ancho y sólo quince centímetros más de alto. Los ogros no pueden bajar por este pasadizo, razón por la que los goblins sobreviven sin ser devorados en la zona 9. Los goblins se las arreglan haciendo incursiones ocasionales a la zona 3, robando lo que pueden y apresurándose a volver a la zona 9. Consideran hostiles a todos los extraños y se agolpan en el pasaje para repeler a los intrusos, sabiendo que su pequeña estatura es una ventaja en este entorno.

Aquí viven catorce goblins, por lo que la caverna es hedionda y miserable. Hay dos centinelas de guardia a todas horas en la entrada del pasadizo, vigilando por si a algún ogro se le ocurre entrar arrastrándose a hurtadillas, como ha ocurrido antes. Por lo general, pueden reunir entre todos unas 50 monedas, la mitad de cobre y la otra mitad de plata. No tienen otras posesiones valiosas aparte de sus armas.

El lado este de la cámara, por donde pasa el pozo (zona 6), está tapado con una verja rudimentaria que los goblins construyeron con madera que encontraron por las cuevas. Hay otra similar (pero con menos huecos) dentro del pozo, que impide el acceso al nivel inferior. La base está apoyada solamente y se puede retirar cuando la verja está abierta; la reja en sí tiene bisagras en la parte superior, se puede levantar para permitir el acceso al pozo y se cierra mediante un par de pasadores enormes y oxidados, uno a cada lado; hace falta una prueba de Fuerza a ~20% (o sin penalización con la habilidad de *Muy fuerte*) para abrirlos. Si los goblins logran capturar a algunos de los aventureros, los atarán y los dejarán colgados en el pozo, aguijoneándoles con diversos objetos punzantes y sin parar de soltar risitas enloquecidas.

• 10. CÁMARA SELLADA •

Esta habitación fue antaño el estudio de uno de los sacerdotes originales de Kadar-Helgad, pero la mayor parte de los objetos valiosos se los llevaron los enanos al marcharse. Ahora contiene (entre otras cosas) los restos de Korschner el Elementalista (ver *La historia de Korschner*).

Su sortilegio de protección sobre la puerta de esta cámara todavía permanece activo, y no desaparecerá aun-





que alguien la desatranque; tan sólo un hechizo o cualidad de *Disipar magia* pueden romperlo. Hay un agujero de alrededor de un metro de altura en la parte superior de la puerta, y el resto se puede romper (R 4, D 7).

A través del agujero se puede observar claramente el interior de la habitación. Hay una cómoda en el rincón sudeste con los cajones vacíos desparramados por el suelo y en el centro hay una mesa con una sola silla por el lado sur. Sentado en ella está el esqueleto de Korschner, sujeto únicamente por lo que queda de su capa y su túnica. Por delante de él y sobre la mesa hay unos trozos de pergamino, los cabos de un par de velas y un puñado de estatuillas de cera.

Al entrar en la habitación, los aventureros también verán algunos estantes en el rincón noroeste sobre los que se encuentran diversos utensilios domésticos cubiertos de moho y herrumbre. También verán que el esqueleto de Korschner tiene una posición en la mano derecha. Los pergaminos que están sobre la mesa están chamuscados y son ilegibles.

Si la poción se derrama o el frasco se rompe (es muy probable que suceda esto si alguien mueve el esqueleto), pasarán cosas extrañas. Se liberará una pequeña parte de la magia almacenada para el hechizo que fue interrumpido por la muerte de Korschner, el esqueleto se animará y, tratando de obtener el sustento de los vivos, atacará a todos los seres que encuentre hasta que lo destruyan.

Si algún personaje encuentra la poción y se la bebe (lo que también activará el hechizo y animará el esqueleto), sentirá que una fuerza sobrenatural invade su cuerpo con un ímpetu casi insoportable. Todas sus heridas se curarán por completo y recuperará todos los puntos de H que haya perdido. Las enfermedades o infecciones que pudiera tener también se curarán, pero no los efectos o trastornos psicológicos. Al mismo tiempo, la potencia de la magia le causará al personaje un intenso dolor de cabeza: todas sus características de porcentaje (y puntos de magia en el caso de hechiceros) quedan reducidas a la mitad durante los siguientes D4x10 minutos.

• II. SANTUARIO SUPERIOR •

El techo del pasadizo de acceso sube hasta los cuatro metros y medio antes de desembocar en la estancia. Hay un rastrillo a la entrada que los antiguos sacerdotes enanos controlaban mediante la magia, pero ahora los ogros lo elevan con fuerza bruta usando cuerdas pasadas alrededor de clavos en la pared. Como no podían levantar el rastrillo más de tres metros, los ogros separaron la parte superior (un metro y medio) y la clavaron a la pared, formando una barrera permanente en lo alto de la entrada.

A menos que se haya dado la alarma, el rastrillo será levantado cuando los aventureros lleguen a esta cámara. La cuerda que lo mantiene suspendido está atada a un clavo en la pared al oeste de la entrada. Si alguien lo desata o lo corta el rastrillo se desplomará con todo su peso; los personajes que estén en la entrada pueden intentar una prueba de I (*Esquivar golpe* +10) para eludir un único ataque de F 6 al caerles encima. Una vez haya caído, nece-



Paul
Bornea



sitarás saber quién está a cada lado. Si hay alguna duda, haz una tirada para cada personaje que lo haya esquivado, asignando la misma probabilidad a ambos lados. El rastrillo se puede levantar con una *Fuerza* combinada de 15 puntos.

La estancia tiene una altura de seis metros, y en los muros, arqueados levemente hacia el techo, aún se conservan los grabados de los antiguos ocupantes enanos, además de otros grafittis orcos. En los muros hay medias columnas, talladas con la intención de sugerir una inmensa cámara sostenida por columnas a la trémula luz de las antorchas durante las ceremonias. Varios agujeros en las paredes y el techo (ahora casi todos llenos de suciedad y escombros) servían para poner las antorchas. Un par de ellos en la parte norte de la sala todavía tienen antorchas a medio consumir, que Rothnogg enciende de vez en cuando. La habitación ha sido despojada de todo el mobiliario y la parafernalia de los enanos.

El agujero que hay en el suelo (que tiene diez metros de profundidad y uno de anchura) conduce a la cámara de sacrificios (zona 24). Tendrás que determinar la proba-

bilidad de descender por él sin quedarse atascado, de acuerdo con el volumen de cada aventurero, su armadura y su estorbo total.

El Santuario propiamente dicho está en una oquedad natural en la parte norte de la sala, a casi dos metros sobre el nivel del suelo, a la que se llega por una rampa empinada y desbastada que cubre todo el ancho. Hay una cortina gruesa y de color rojo oscuro en la boca del pasadizo hacia la zona 12.

Aproximadamente en el centro de la cavidad hay un pedestal de casi un metro de altura y más de medio metro de diámetro, que surge de la roca que forma el suelo, sobre el que se encuentra un gran trozo de roca cristalina negra, con forma ovoide y de medio metro por un metro de tamaño. Ésta es la cámara donde Kartagg Muerdecaballo rogó por el triunfo que al parecer le fue concedido milagrosamente, por lo que los ogros la consideran sacrosanta. En realidad, originalmente no era más que un santuario menor anejo al Santuario principal del nivel inferior. La piedra negra no tiene poder mágico ni es sagrada; no es más que una representación de la piedra cósmica en la que Grungni talló el reino enano según la leyenda.

A pesar de la naturaleza no sobrenatural de la piedra, la habilidad *Sentido de la magia* u otra similar revelará un aura mágica a su alrededor, debido a que está sujeta mediante un hechizo al pedestal. Ésa es otra de las razones por la que los ogros la consideran sagrada... a pesar de todos sus esfuerzos, no han logrado arrancarla del pedestal.

Se puede anular el sortilegio de sujeción con métodos o hechizos de *Disipar magia*, o bien sobrecargarlo aplicando una *Fuerza* total de 33 o más a la piedra. Hay que tener en cuenta que sólo hay espacio para cuatro personas al mismo tiempo en torno al pedestal.

El hechizo de sujeción no protege de golpes a la piedra, por lo que es posible romperla. Tiene **R 8, D 35**. Al perder su último punto de **D** se deshace el hechizo, y las esquirlas que se mantenían en su sitio mágicamente salen despedidas en todas direcciones cuando la piedra se rompe. Todos los que estén a menos de tres metros del pedestal reciben **D3** impactos automáticos de **F 2** (la mitad, si se pasa una prueba de **I**) a causa de las esquirlas.

Si se anula el hechizo de sujeción, el área mágica se desvanece y se podrá comprobar que la piedra no tiene poder sobrenatural (evidentemente, la roca no es el Cristal de Poder, como tal vez creyeran los aventureros), aunque, de todas formas, es una interesante reliquia enana (suponiendo que aún esté intacta) y sería posible venderla por algunos centenares de **CO** a un coleccionista o a un templo enano. No obstante, transportarla puede ofrecer dificultades, pues es extraordinariamente densa, y pesa 550 puntos de estorbo. Tampoco hay que olvidar que los ogros consideran que la piedra es el objeto más importante del Santuario, y no les hará gracia *en absoluto* que nadie la manipule.



• 12. APOSENTO DE KRODOGG •

Originalmente era la sacristía y antecámara del Santuario principal, pero Krodogg, el coadjutor del Templo, se lo ha apropiado. Krodogg suele estar acostado de noche y despierto en la habitación durante el día, a no ser que se esté celebrando una ceremonia en la zona 11.

En la habitación hay una mesa y tres sillas, un par de grandes baúles viejos, y varios sacos y canastas. La cama, que está formada por un par de jergones para enanos montados juntos, está en el rincón noroeste y tiene un montón de pieles encima. Debajo de la cama hay una cajita cerrada (puntuación de cerradura 25) cuya llave Kodrogg lleva encima. En la caja hay 25 CO, un collar de plata (5 CO) y un trozo de pergamino (*Documento 4*).

La mesa está en medio de la habitación y tiene varios cubiertos encima. Rothnogg y Krodogg usan esta habitación como comedor, aunque a veces se dignan a comer con los guardias, y también se dedican a matar el tiempo aquí sentados cuando no hay ceremonias que tengan que dirigir. Los sacos y barriles contienen provisiones que los sacerdotes han tomado de la despensa principal para consumo propio, y en general son de mejor calidad que las de los guardias. Los baúles, que se emplean para almacenar pertrechos arrebatados a los prisioneros para los que los ogros no han encontrado un uso inmediato, no están cerrados, aunque sus cerraduras están algo atascadas y resultan un poco engorrosos de abrir (prueba de Des).

Uno de los baúles contiene armas rotas y oxidadas (dagas, espadas cortas, etc.), además de piezas de armadura para humanos, la mayoría fragmentos sueltos de coraza que los ogros no pueden incorporar con facilidad a sus propios atuendos. El otro baúl contiene objetos de uso general, como mochilas, clavos, sogas, frascos, antorchas, ropa, etc. Los ogros las cogen cuando las necesitan, pero se olvidan de ellas mientras están almacenadas, de forma que se encuentran en muy malas condiciones.

La mayoría de los objetos que contienen los baúles están rotos, oxidados y en general inservibles. No obstante, pueden servir para darte la oportunidad de pasarles a los aventureros cualquier pertrecho no mágico que estés convencido de que van a necesitar más adelante. Si quieren abastecerse de cuerdas, aceite de lámpara (jaunque los ogros bien podrían habérselo bebido!), clavos o cualquier otra cosa, aquí tienen la oportunidad.

• 13. APOSENTO DE ROTHNOGG •

Esta cámara le sirve a Rothnogg de dormitorio y estudio, y no les permite a los demás entrar en ella. El propio Krodogg ha entrado pocas veces, siempre acompañado por su superior. La puerta está cerrada a todas horas, y Rothnogg siempre lleva la llave encima. La habitación está a un nivel lo bastante elevado como para que Xhardja no llegue, pero Rothnogg es más o menos consciente de la existencia de alguna criatura de poder en las proximidades e incluso ha llegado a vislumbrarla más abajo, en la antesala (zona 14).

Hay una cama en el rincón suroeste, o más bien un montón de pieles y harapos. Unas estanterías hechas con un par de cajones están clavadas al muro norte y al lado hay unos clavos que Rothnogg usa como percha para la vestimenta ceremonial.

Sobre las estanterías hay una docena de fragmentos de roca, algunos comunes y otros de formas y colores llamativos. En el centro de la habitación hay una mesa con una silla. Encima de la mesa hay una linterna y una colección de recipientes de barro.

Las rocas que están en las estanterías son objetos de culto que Rothnogg usa en las ceremonias, como comprenderán los personajes con *Teología* si consiguen una prueba de Int. Hay un total de 2D6+6 rocas, y no tienen propiedades mágicas, pero un erudito podría pagar 10-20 CO por cada una. Un ogro (en especial un chamán) podría pagar la misma cantidad, o bien recurrir a la violencia. A fin de cuentas, las rocas han sido robadas de algún sitio, lo que significa que alguien tendrá que pagar.

Hay once recipientes de barro en la mesa, todos tapados con corchos o trapos. La mayoría contienen polvo de hierbas machacadas mezclado con tierra (no tiene más efecto que el de provocar náuseas a cualquiera que lo ingiera). Cada tarro contiene cinco dosis, y se requiere una prueba de R a -5 por dosis ingerida. Los que fallen la prueba quedan impedidos a causa de los vómitos durante 2D6 x 10 minutos. Tres de los tarros, sin embargo, contienen preparaciones básicas de algunas pociones simples. Son las siguientes:

Polvo amarillo: 6 dosis. Tomado tal cual, provoca náuseas como se ha explicado. Aplicado a heridas, actúa como un desinfectante normal (+10 a las pruebas de R contra infecciones u otras enfermedades provocadas por heridas). Mezclado con un poco de agua, forma una pasta que acelera la cicatrización de los cortes (un tercio del tiempo normal de curación).

Pasta marrón: 4 dosis. Tomado tal cual, provoca náuseas como se explica más arriba, pero con un modificador de -10 a todas las pruebas de R. Una dosis mezclada con medio litro de cerveza produce una bebida de color fangoso que sirve como somnífero (el bebedor debe pasar una prueba de R o dormir profundamente durante 2D6 turnos; después se le puede despertar normalmente).

Gránulos purpúreos: 8 dosis. Tomado tal cual, cada



dos equivalentes a dos dosis de Loto Negro (ver *Venenos* en el libro de reglas de WFR). Una dosis se puede mezclar con medio litro de agua para producir una droga con suave efecto eufórico que se usa a veces en las ceremonias.

El Gran Herrero tomó los rostros de los guardias que ríen y los encerró para siempre en metal y piedra. Nadie puede replicarles si no desea que la discusión los caliente y respondan con fuego y piedra a los blasfemos. Mayo-



Detrás de la estantería superior hay un tosco nicho que Rothnogg ha excavado en el muro. Dentro hay una cajita cerrada, con una cerradura (15 PC) relativamente buena para tratarse de ogros. La llave está escondida en una grieta al este de la puerta de la zona 14 (que está atrancada desde este lado). La caja contiene una gema roja, grande pero mal tallada, por valor de 25 CO; 47 coronas y 26 chelines en metálico, además de un estuche de hueso para guardar pergaminos que contiene los Documentos 5 y 6. Rothnogg no tiene ni idea de lo que significan (El Documento 5 se refiere a las caras de la zona 25 y el Documento 6 al círculo de piedras de Fuego en la Montaña), pero los tiene guardados porque son antiguos, están escritos y probablemente son muy, muy importantes.

Si los aventureros les caen bien a los ogros y les comentan que están interesados en explorar el Santuario, Rothnogg puede intentar venderles estos dos trozos de pergamino. Empezará pidiéndoles 100 CO, pero regateando se le puede hacer bajar hasta 25.

Comienza en el solsticio de invierno y sigue el sol alrededor de las piedras centinelas. Así se abrirá el camino. Dirígete al centro y siente la piedra bajo tus pies, mas no mucho tiempo, pues tu viaje va a empezar.

• LOS NIVELES INFERIORES •

• NOTAS GENERALES •

Los últimos sacerdotes enanos permanecieron después de que los demás abandonaran las cuevas para invocar una criatura de la Tierra que defendiera su Santuario y el Cristal de la Tierra de los orcos que se acercaban. Como todo lo relacionado con las Piedras del Destino, los efectos no fueron exactamente los que se esperaban...

La criatura, un poderoso elemental llamado Xhardja, llegó tal como habían planeado, pero quedó confinado al nivel donde fue invocado y no podía salir por completo de la roca.

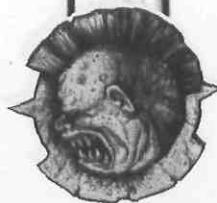
También hubo otros efectos colaterales de la invocación. En primer lugar se abrió el pozo (zona 6) que ya ha sido descrito en *El Nivel Superior*. En segundo lugar, junto con Xhardja aparecieron numerosas criaturitas vermiformes (los gusanos del lodo) que ahora infestan los niveles inferiores del Santuario. Ellos son los responsables de la capa viscosa de lodo hediondo que anega parte del lugar. Los gusanos del lodo devoran la propia roca, y el fango es su excremento.

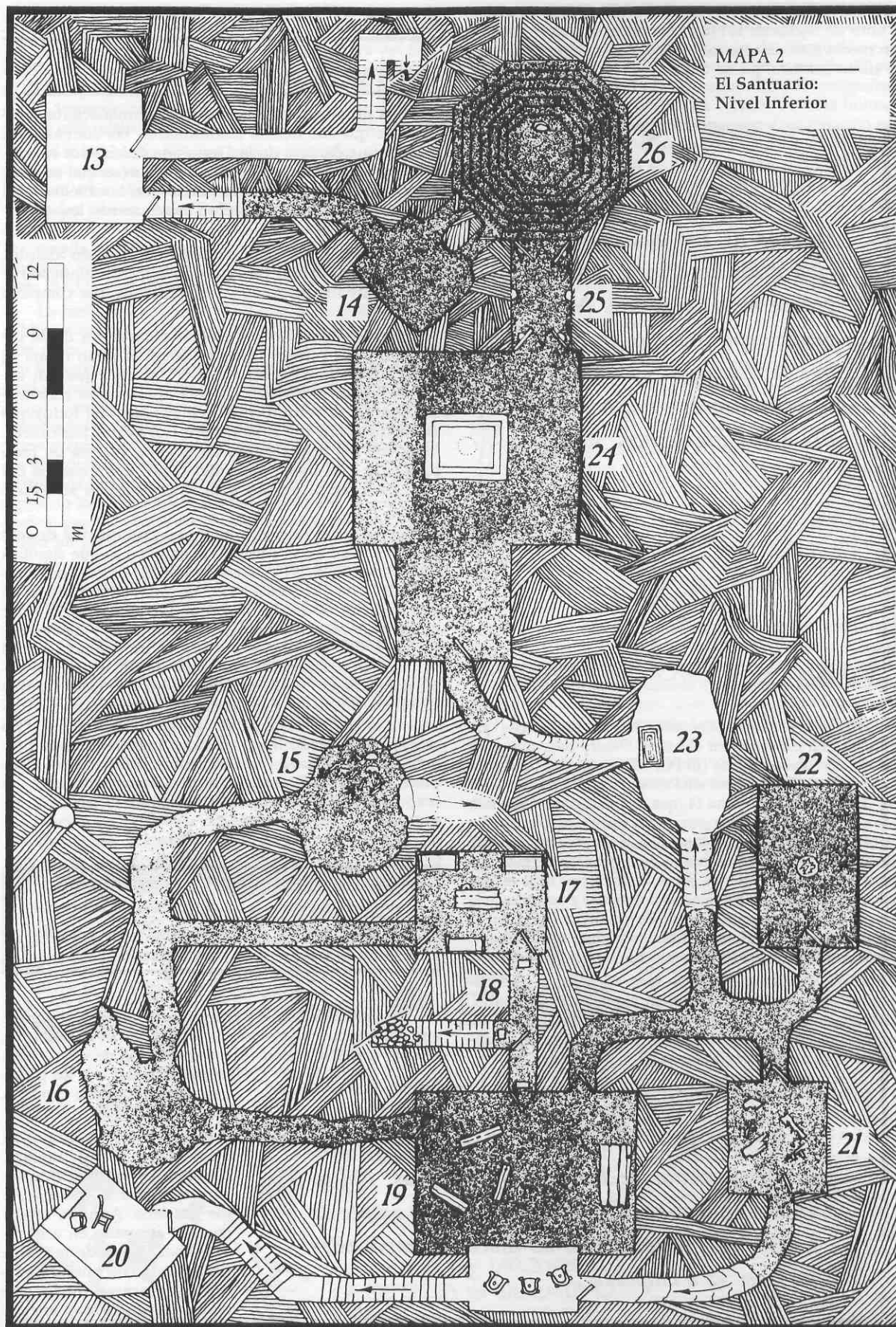
El lodo sólo se encuentra a una profundidad de más de 15 metros bajo el nivel de la entrada, lo que significa que las zonas 18, 20 y 23 carecen de él, al igual que parte de la zona 24. Donde existe, el cieno forma una capa de alrededor de medio metro de grosor, tiene un color pardo muy oscuro y un olor nauseabundo y ligeramente ácido. Los personajes que entren en contacto con el lodo sufren una pérdida transitoria de Em entre -10 y -30, dependiendo de lo embadurnados que estén de esta sustancia fétida (la Em perdida se recupera con un lavado a fondo). A pesar de su olor ácido el fango en sí no causa ningún daño físico, ¡aunque los aventureros probablemente pensarán lo contrario! Caminar por él supone un gran esfuerzo, en especial para los seres de menor estatura, y retarda el movimiento según lo siguiente:

Estatura de la criatura	Movimiento
más de 2 metros	dos tercios de lo normal
1-2 metros	la mitad de lo normal
menos de 1 metro	un cuarto de lo normal

Esta penalización al movimiento se añade a cualquier otra del *Resumen de Movimiento y Combate en el Santuario*. El lodo también impone una penalización de -10 a todas las pruebas de I que los personajes hagan cuando caminan por él.

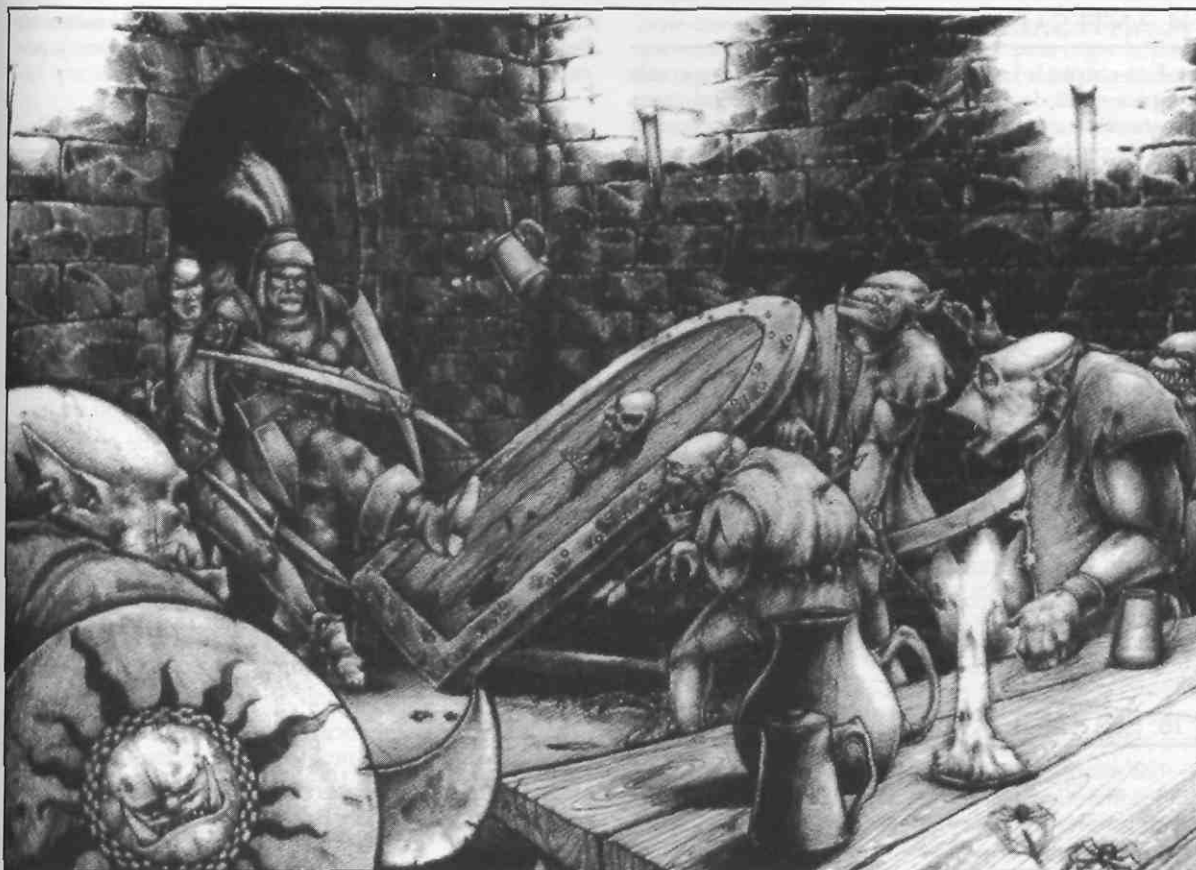
Aparte de su olor y su efecto sobre el movimiento, el cieno les permite desplazarse y atacar a Xhardja y a los gusanos. Aunque se encuentra atrapado en este nivel, Xhardja puede moverse por el lodo con entera libertad y enterarse de lo que ocurre en las áreas anegadas.





MAPA 2

El Santuario:
Nivel Inferior



• XHARDJA •

Xhardja puede moverse libremente por la roca y el lodo del segundo nivel, pero está atrapado a la altura del fango. Se desplaza a una velocidad de 4 metros por asalto, y aunque esto significa que es más lento que un personaje corriente (incluso a velocidad reducida a causa del cieno), siempre puede ir por el camino más directo a cualquier parte del complejo.

Sólo puede localizar a personajes que estén en contacto con el "techo" de su zona operativa (esto es, los lugares donde hay lodo); por ejemplo, si desde la zona 21 van hacia el norte "desaparecerán" para Xhardja al acercarse a la zona 23 y "reaparecerán" al bajar por la pendiente en dirección a la 24. Hay que destacar que Xhardja tiene la inteligencia suficiente para imaginarse en qué lugar aparecerán.

La misión de Xhardja, según su punto de vista, es destruir a cualquier criatura en cuanto advierta su presencia. No obstante, eso no significa que ataque de forma irreflexiva. Ante todo, intentará impedir que los intrusos lleguen a las zonas 24-26, pero, si no se acercan a ellas, no atacará hasta que se encuentren en una posición vulnerable. Sabe que no se puede llegar a la zona 26 desde la 14 a menos que otros personajes hayan venido desde el sur por las cuevas hacia el Santuario (ver descripción de la zona 24). Las tácticas de Xhardja están descritas en algunas zonas, y en otras deberás decidir tú qué es lo que hace, sin perder de vista sus limitaciones sensoriales y su forma de desplazamiento.

Xhardja nunca muestra su cuerpo. Ataca golpeando con sus tentáculos y tratando de enroscarlos en torno a sus oponentes. Cuando ataca, la primera se-

ñal es un burbujeo frenético en el lodo, seguido momentos después por 3-12 tentáculos que surgen de él. Todos los datos de Xhardja aparecen en la sección de *Perfiles*.

• LOS GUSANOS DEL LODO •

Aunque no sean capaces de infligir daños serios, estos parásitos elementales pueden ser una molestia. Por cada minuto que un personaje pase en el lodo, hay una probabilidad del 10% de que uno de estos gusanos se adhiera a él. O, si prefieres, puedes hacer que ataquen unos cuantos si ves que falta algo de acción.

Los gusanos pueden comer metal, y si uno se adhiere a un personaje que no lleve armadura metálica en las piernas (o en la parte de su cuerpo que tenga metida en el fango), se despegará de nuevo, causando tan sólo una mínima irritación en la piel. Si encuentra metal, empezará a comérselo. Tardará de 4 a 16 (4D4) minutos en agujerear una pieza de armadura lo suficiente como para dejarla inservible. El tiempo que tarda la criatura indica su tamaño: de 4 a 7 minutos es grande, de 8 a 12 mediana y de 13 a 16 pequeña. Mientras los personajes estén en el lodo hay una probabilidad del 1% por nivel de tamaño (o sea, 1% pequeño, 2% mediano, 3% grande) de descubrir al gusano. Fuera del lodo la probabilidad es del 5% por nivel de tamaño. Dobra estas probabilidades si el aventurero está buscando gusanos especialmente, o si limpia sus botas, etc. (el lodo es tan denso que es fácil confundirlos con grumos pegados a la ropa). Una vez encontrados es muy fácil quitárselos de encima, y se les puede matar de un golpe.



• 14. ANTESALA •

Esta cámara la usaban los sacerdotes enanos como sala de espera antes de entrar en el Santuario principal (zona 26) para celebrar una ceremonia. Las dos puertas a la zona 26 son de piedra y despiden una intensa aura mágica. No tienen pomos visibles, pero están suntuosamente talladas. En realidad las puertas forman parte del encantamiento elemental que subyace a todo el Santuario principal (pero no del que mantiene confinado a Xhardja) y resulta inmensamente difícil abrirlas sin llevar a cabo el ceremonial apropiado, que se explica en la descripción de la zona 24.

• 15. DESPENSA •

Con toda probabilidad, por aquí entrarán los aventureros propiamente en el segundo nivel. Antiguamente era una despensa, aunque su contenido fue retirado cuando los enanos huyeron del Santuario. Las únicas cosas "interesantes" que hay en esta habitación son dos cadáveres ogros en descomposición que están medio hundidos en el lodo. Aún llevan puestas unas túnicas de cuero y las botas, pero todos los pertrechos metálicos que llevaban han sido devorados por los gusanos del lodo.

• 16. ESTANCIA CON TRAMPA •

Los muros de esta sala son toscos en general, aunque algunos muestran señales de haber sido desbastados. Los enanos estaban en plena ampliación del complejo cuando atacaron los orcos, y esta sala estaba destinada a ser la primera de una nueva sección. Ahora, sigue incompleta y vacía.

Antes de abandonar las cuevas, los enanos pusieron una trampa en el pasadizo al este que va hacia la zona 19. En el lugar señalado en el mapa hay una cuerda que cruza la apertura del pasadizo a 30 cm sobre el suelo (y por tanto, por debajo de la superficie del fango). Si alguien la mueve, un mecanismo parecido a un rastrillo de puntas afiladas orientado lateralmente saltará hacia el lado contrario. El personaje que ponga en marcha la trampa deberá pasar una prueba de *I* (*Esquivar golpe* +10) por cada 30 cm completos de estatura. Cada fallo supone que un pincho le ha infligido un impacto de *F* 3, modificado como es habitual por armadura y *Resistencia*.

Una vez que el mecanismo cierra el pasadizo, se queda encajado y no se puede apartar. Los aventureros tendrán que abrirse paso mediante golpes (*R* 4, *D* 10).

Xhardja sabe de la existencia de esta trampa, por lo que es probable que su primer ataque lo haga en esta sala, haciendo creer que viene desde la oscuridad en el rincón noroeste y aprovechándose de la confusión generada por la trampa para cogerlos por sorpresa. Incluso podría intentar empujarlos hacia la trampa y aplastarlos contra ella: una variante de la táctica del martillo y el yunque.

Trata de organizar esta estratagema de forma que sepas exactamente dónde está cada personaje antes de que empiece la diversión. Ya conoces a esos jugadores tramposos que siempre dicen que les has malinterpretado cuando te indicaron dónde estaban sus personajes: asegúrate de que tienen tiempo de decirte que están lejos de la trampa, y entonces haz que reciban unos buenos golpes de tentáculo de Xhardja.

O déjales que huyan de los tentáculos y se metan de lleno en la trampa. Por último, cruza los brazos y pon cara de satisfacción.

• 17. APOSENTO DE LOS SACERDOTES •

Esta habitación fue desmantelada cuando se fueron los enanos. Los restos de camas pequeñas asoman como islas sobre la inmundicia en los rincones nordeste, noroeste y sudoeste, y una mesa con cuatro sillas se alza en el centro. Hay estanterías en las cuatro paredes, a un metro del suelo (o sea, a medio metro por encima del lodo). No se ven cosas pequeñas o sueltas. Todo el mobiliario —en especial los estantes— muestra señales de haber sido golpeado con un gran objeto romo. Estos daños se deben a los golpes de tentáculo de Xhardja en su intento de escapar de su confinamiento en este nivel.

Una inspección detallada de la mesa revelará que tiene una parte hueca en el medio, a la que se puede acceder apartando unos tablones sueltos por debajo. Al quitarlos (lo que no es muy difícil) se liberará una nube de esporas que saturará un área de un metro y medio alrededor de la mesa, y que se debe a una pequeña colonia de Moho Amarillo que se las ha arreglado de alguna manera para crecer en el interior del hueco oculto. Las pruebas de *Resistencia* tienen una bonificación de +10 aparte del +10 normal por la habilidad de *Inmunidad al veneno* y otras protecciones.

El compartimento oculto de la mesa mide medio metro por medio metro y un grosor de tres centímetros, y no parece que contenga nada aparte del moho. Si se hace una búsqueda detenida (o si el que busca tiene la habilidad de *Sentido de la magia*) aparecerá una sortija de hierro que es-



taba metida en una hendidura; es una variante menor del *Amuleto de Adamantina*, e incrementa en +2 la *Resistencia* del que la lleva, pero sólo hasta un máximo de R 7.

• 18. PASADIZO CON TRAMPA •

Esta escalera llegaba a la zona 4 del nivel superior, pero los sacerdotes enanos la sellaron al retirarse mediante un desprendimiento, y además pusieron una trampa en el fondo para asegurarse de que nadie pudiera pasar.

Esta trampa tiene tres dispositivos activadores, todos ellos en el suelo: están señalados en el mapa. Son mágicos, por lo que no se pueden encontrar ni desarmar por medios convencionales. Un personaje que tenga *Sentido Mágico*, y que esté expresamente inspeccionando el pasadizo en busca de magia, detectará una leve aura alrededor de los activadores. Si se hace algún intento de identificar o disipar la magia, tendrás que juzgar por ti mismo su efectividad, siendo indulgente si las cosas no le han ido demasiado bien al equipo.

La trampa se activa en dos tiempos. Si alguien pisa el área de debajo de las escaleras se arma la trampa, y después se disparará si algún peso mayor de 50 puntos de estorbo se sitúa sobre alguna de las otras dos áreas. Cuando se activa, descienden dos verjas ante las puertas a las zonas 17 y 19. Los personajes que se encuentren en esos lugares pueden realizar una prueba de I (a +10, ya que bajan despacio) para apartarse. Los que fallen recibirán un impacto de F 5.

Si alguien quiere ponerse debajo de una de las puertas e intentar impedir que se cierre, que lo haga. Primero,

tiene que estar efectivamente en la puerta; después, tiene que conseguir una prueba de I a +10 para coger la puerta. Entonces, haz que el jugador calcule el total de estorbo del personaje (si tus jugadores no son muy diligentes con su contabilidad, tendrás un rato de merecido descanso). La verja pesa 400 puntos de estorbo, así que suma esta cantidad al total del personaje y resta su límite de carga ($F \times 200$ para los enanos y $F \times 100$ para todos los demás). Después de todo esto, el aventurero debe hacer una prueba de *Fuerza*, a -1 por cada 10 puntos de estorbo que hayan sobrado (sé cicatero y redondea hacia arriba). Si falla la prueba, el personaje no puede sostener la verja y se lleva un golpe de F 5.

Una vez hayan llegado al suelo, las verjas quedan atrancadas, aunque se pueden romper (R 5, D 20). Están sujetas por clavos, y los de más abajo se los han comido los gusanos, por lo que la parte inferior de cada una (de medio a un metro) es más fácil de romper (prueba de F, *Carpintería/Ingeniería* +10).

• 19. SALA PRINCIPAL •

Esta cámara fue empleada como sala de audiencias y también como una especie de sala de espera para los que iban a entrar en el Santuario.

El techo está a cinco metros y medio sobre el nivel del suelo. En el extremo sur de la habitación hay una tribuna que tiene una altura de algo menos de dos metros y por tanto elevada más de un metro sobre el nivel del lodo, con un reborde de 25 cm de altura. Los muros de esta zona sur están cubiertos por tapices de color azul marino, tan dete-

AQUELLOS que deseen solicitar audiencia ante nuestro SEÑOR han de hacerle antes una ofrenda. Hay que arrojar un cuerpo de forma que su sangre caiga sobre los labios de nuestro SEÑOR y los humedezca, tiñendo de rojo el centro del pedestal y sus bordes. LOS ojos que vigilan el suelo de cerca deben ser cegados por la roja ofrenda de vida para que nuestro SEÑOR no se distraiga de su festín.

DESPUÉS hay que golpear tres veces a los centinelas cantarines para anunciar la llegada de nuevos visitantes. SI se hace así nuestro SEÑOR estará listo para recibir a los invitados y responder sus preguntas. PERO las reglas de la hospitalidad requieren que sólo se permita el acceso tras hacer la petición. ASÍ, cuando se lean las palabras dadas, las rocas oirán y responderán. ENTONCES la ofrenda será aceptada y el camino quedará expedito.

HE aquí algunos consejos que no es conveniente desdeñar: NO pidas más de lo que has dado. Y no toques o serás tocado, pues ha sido dicho que lo que nuestro SEÑOR recibe lo devolverá con creces andando el tiempo. PUES los intrusos y los fugitivos serán malditos. TODOS los rostros se volverán llenos de odio hacia los que traten de salir de este modo, y serán quemados y desterrados de este lugar para siempre. Y sobre todo no permitas que se blasfeme contra el atributo especial de nuestro SEÑOR en el salón octogonal sobre...



riorados que se deshacen al tocarlos si no se tiene un cuidado extremo.

En la zona inferior hay algunos bancos simples de madera y una mesa grande. Los bancos, que sólo tienen unos 30 cm de alto, están sumergidos por entero en el lodo, por lo que podrían darle una sorpresa a algún personaje que se tropiece con ellos. Los gusanos del lodo se han comido todos los clavos y demás componentes metálicos del mobiliario, de modo que se romperán si alguien los toca. En la tribuna hay tres sillitas (también de unos 30 cm de altura) con los respaldos decorados.

La puerta este en el muro norte (que conduce a las zonas 21-23) está atrancada por fuera, y habrá que forzarla (tiene R 4, D 9). El pasadizo al sudeste, que va desde la tribuna a la zona 21, desciende de nuevo hasta el nivel del fango, así que Xhardja estará otra vez en disposición de atacar a los aventureros en cuanto avancen lo suficiente.

• 20. BIBLIOTECA •

Antaño esta sala albergó la colección de libros, rollos y pergaminos del Santuario, cuyo valor era incalculable. Los enanos retiraron el contenido de la biblioteca cuando se marcharon, así que sólo quedan algunos objetos sueltos.

En medio de la estancia hay dos mesas pequeñas, cada una con una silla. En los muros sur y este hay tres estanterías que van desde el rincón nordeste al sudoeste, incluyendo el ángulo intermedio. En mitad del muro oeste hay una estantería más ancha que se usaba como escritorio y que tiene un par de sillas por delante.

Incrustada en el techo hay una esfera de cristal pulido pero sin tallar, que emite un suave resplandor que ilumina toda la sala. La esfera se puede retirar del techo con cuidado: haz que los jugadores describan con detalle el método que propongan y haz una prueba de F para el personaje que lo intente, modificada hasta +/-30 dependiendo de la opinión que te merezca su plan.

Si pasan una prueba con éxito lograrán soltar la bola, pero hay que repetir la prueba, y un fallo significará que se ha roto. La esfera, una vez liberada, empezará a perder luminosidad, aunque no se apagará del todo hasta 2 ó 3 años después y puede ser de utilidad mientras tanto.

Además, hay unos cuantos artículos heterogéneos en los estantes (restos de pergamino inservible, plumas rotas, un tintero vacío, piedras con formas curiosas que servían de pisapapeles, etc.), pero nada de valor. Sin embargo, con una búsqueda detenida saldrá a relucir que una sección en medio de la estantería del muro sur se puede abatir, dejando al descubierto un compartimento oculto que contiene los *Documentos* 7 y 8. Ambos pergaminos se refieren a los rituales que hay que llevar a cabo en la zona 24 para abrir la puerta mágica del Santuario interior.

El *Documento* 7 está en un pésimo estado de conservación y puede desbaratarse a menos que se manipule con extremo cuidado. Si un jugador dice que lo coge con cuidado, deja que haga una prueba de I para evitar que el pergamino se desintegre. Si lo consigue, dales el documento tal cual; en caso contrario, rómpelo en seis trozos más o menos iguales antes de entregárselo a los jugadores. El *Documento* 8 está, en comparación con el 7, en buenas condiciones.

¡ESCUCHADME, OH PODERES DE PIEDRA Y ACERO, Y NO ME NEGUÉIS LA ENTRADA!

HE VENIDO A VOSOTROS COMO HIJO VERDADERO DE GRUNGNI, QUIEN PRIMERO ABRIÓ EL CAMINO SUBTERRÁNEO.

ESTOY LIBRE DE DESHONOR, COBARDÍA Y DESLEALTAD. MI ALMA ESTÁ LIMPIA DE CULPA.

HE REALIZADO TODO LO QUE SE ME HA PEDIDO. ASÍ PUES, PERMITIDME EL PASO Y NO OS DEMORÉIS MÁS.

• 21. CÁMARA DE AUDIENCIAS •

Esta sala la usaban los sacerdotes para conceder audiencias privadas a los peregrinos antes de que entraran en el Santuario (para averiguar qué es lo que querían), o después de una ceremonia (para interpretar los augurios que habían sido revelados). Ahora sólo contiene tres sillas, una mesa y un par de bancos, todo lo cual ha sido volcado por Xhardja. Como los bancos de la zona 19, están cubiertos enteramente por el fango, y todas sus partes metálicas se las han comido los gusanos. La puerta sur, que conduce a la tribuna de la zona 19, está atrancada por dentro.

• 22. EL CUBIL DE XHARDJA •

Xhardja fue invocado originalmente en esta habitación, y una gran parte de su poder reside aquí. El elemental ha bloqueado la puerta usando como cuña una roca de más de un metro que ha arrancado de la pared. Los aventureros no podrán forzar la puerta debido a este obstáculo, pero pueden romper la parte de arriba (R 3, D 7) e introducirse por el agujero en la estancia. Xhardja, con razón, siempre atacará a los intrusos y se comportará de forma protectora con respecto a esta habitación. Su táctica normal es atacar en el pasadizo y empujar a los enemigos hacia la puerta bloqueada.

La habitación fue despojada de casi todo su mobiliario antes de que los sacerdotes enanos invocaran a Xhardja, y sólo permanecen los objetos que fueron necesarios para la invocación. En el centro hay un pedestal bajo, de un metro de diámetro y un poco más de medio metro de altura, sobre el que hay un cristal blanco de extraña forma. Brilla con una luz interior fluctuante, como si estuviera

latiendo despacio. Clavados en cada una de las esquinas de la sala y en el medio de los muros este y oeste hay unos clavos de hierro. En cada uno de ellos está colgado con una correa de cuero un fragmento de cristal azul grisáceo (todos ellos parecen palpitir al mismo tiempo que el del pedestal). Los muros de la habitación están rayados y agujereados, con miles de arañazos (algunos de varios centímetros de profundidad) que forman un dibujo irregular de curvas y espirales.

El cristal que está en el centro de la estancia no es el Cristal de la Tierra, al contrario de lo que puedan pensar los aventureros. Es la fuente del poder de Xhardja y actúa como foco de la energía elemental de la que se alimenta. Tocar el cristal es peligroso: cualquier personaje que lo haga perderá *Fuerza* y *Puntos de magia* (1 punto de cada al primer contacto, 2 al segundo, 4 al tercero y así sucesivamente), ya que absorbe la fuerza vital para suministrársela a Xhardja. Los lanzadores de hechizos pueden intentar una prueba de *FV* para resistir esta succión. Si alguien toca el cristal con un objeto metálico también sufrirá el mismo efecto, pero en este caso con una prueba automática de *FV* +20 para resistirse. Los puntos de *Fuerza* perdidos se pueden recuperar a razón de uno por día y los de magia se recuperan por los medios habituales.

Si Xhardja consigue agarrar a uno o más personajes con sus tentáculos en esta habitación, los golpeará repetidamente contra esta roca (una vez por asalto), alimentándose con la energía vital succionada. Cada golpe, además, cuenta como un impacto normal de *F* 2 (la criatura no golpea con todas sus fuerzas, para que la víctima no muera antes de extraerle toda la energía vital).

Para privar a Xhardja de su poder, hay que romper la piedra: los intentos de golpearla tienen éxito automático, pero tiene *R* 8 y *D* 50. Los hechizos como *Desmenuzar pie-*



dra y *Aplastar* lo afectan de forma normal, pero hará falta lanzarlos varias veces para destruirla. *Disipar magia* interrumpe los efectos del cristal durante un asalto, en el que sus puntos de D quedarán divididos por 5 (redondeando hacia abajo).

Si consiguen romper el cristal, Xhardja no será capaz de regenerar sus puntos perdidos de *Heridas* y su velocidad de movimiento se dividirá por dos. También perderá automáticamente el 5% de sus *Heridas* cada día hasta que quede destruido en este mundo y vuelva al lugar de donde vino. Xhardja lo sabe, así que se hará el muerto si el cristal se rompe, reservando sus poderes ahora limitados para un enfrentamiento final en la zona 26 en defensa del Cristal de la Tierra. En ese combate luchará a muerte.

Los cristales azules son focos que eran empleados en los hechizos de los enanos, y seguirán brillando y palpitando sin verse afectados por la suerte que corra el cristal. Se pueden destruir con un golpe lo bastante fuerte (R 8, D 1 cada uno).

• 23. ANTESALA •

Unos escalones toscos conducen a esta pequeña cámara, que está a unos tres metros sobre el nivel del lodo. Aquí montaban guardia los centinelas que controlaban el acceso a la parte interior del Santuario (zonas 24-26) cubriendo o descubriendo un agujero que se encuentra delante de la entrada al oeste de la habitación. Los enanos quitaron la cubierta cuando se marcharon, pero conjuraron una ilusión sobre el agujero para volverlo invisible, haciendo parecer que el suelo continúa por encima.

El hueco tiene una profundidad de siete metros, un metro de ancho y uno y medio de largo. La ilusión que lo cubre se puede atravesar de la manera normal y cuenta como nivel 3 a efectos de modificación de pruebas. Una vez descubierta, los aventureros pueden saltarse el hoyo o pasar por encima de él sin más problemas.

• 24. SALA DE SACRIFICIOS •

Esta estancia fue antaño la sala de sacrificios. Al contrario que la mayoría de las sectas de los enanos, los de Kadar-Helgad hacían sacrificios cruentos en algunos de sus ritos. Tal vez la presencia del Cristal de la Tierra contaminó de algún modo el Santuario con una leve sombra de Caos, o el culto se corrompió por otras causas. Puesto que los aventureros no se encontrarán a ningún fiel del culto de Kadar-Helgad en esta campaña, dejamos la verdad sobre este asunto en tus manos; puedes emplearlo si quieres extender la campaña por tu cuenta.

La sala tiene cuatro metros y medio de alto, y los muros están cubiertos de bajorrelieves de enanos orantes. En el centro de la sala hay un estrado con escalones que tiene una altura de un metro y medio sobre el suelo (y que se alza casi un metro sobre el nivel del lodo). Encima hay una jaula circular que llega hasta el techo y que tiene alrededor de un metro de diámetro, formada por barras de hierro de unos cinco centímetros de grosor y con una separación de quince centímetros. La jaula está incrustada en el estrado y en el techo, y es muy resistente (cada barra tiene R 5, D 12, e intentar dañarlas desde el interior supone una penalización de -30, debido a las estrecheces). La parte superior da al pozo que desciende desde la zona 11.

Las puertas al nordeste de la sala tienen unos tres metros de altura y un metro de anchura cada batiente. En ellas hay grabadas dos caras de enano grotescas y con miradas maliciosas; tienen más de un metro de altura y cada una ocupa el centro del batiente. Son totalmente re-

pulsivas, cubiertas de pústulas y quistes, y con las bocas abiertas como si estuvieran gritando de terror o riendo a carcajadas. Básicamente, las puertas son losas de piedra de casi medio metro de espesor, con un revestimiento de bronce en la superficie (incluyendo las caras), excepto la parte que está bajo el nivel del lodo, donde ha sido devorado por los gusanos.

Sobre las puertas hay un poderoso sortilegio que dura desde la construcción del Santuario y que explota directamente el poder de la tierra. Son la última defensa del Santuario contra intrusos y profanadores, así que no se pueden abrir con métodos normales: hace falta realizar una ceremonia determinada. No se conseguirá nada mediante empujones e incluso arietes. Tampoco es posible romperlas (los golpes arrancarán el revestimiento de bronce, pero las propias puertas no recibirán ni un arañazo o, para ser más exactos recuperarán su forma inmediatamente, suponiendo que el golpe haya sido lo bastante fuerte para deformarlas). Hasta que se termine la ceremonia, las puertas están firmemente ancladas en el suelo, el techo y ambos muros: un muro sólido de piedra que se repara automáticamente.

La clave de la ceremonia que hace falta para abrir las puertas se encuentra en la biblioteca (zona 20), en los *Documentos* 7 y 8. Si no parece que los aventureros lleven camino de averiguar esto, podrías dejarles entrar con algún medio mágico: por ejemplo, un personaje puede lanzar *Disipar magia* para detener la regeneración durante un asalto, mientras otro está preparado con *Aplastar*, *Desmenuzar piedra* u otro hechizo similar para abrir un agujero. No obstante, sólo deberías permitir esto en una situación de emergencia, como por ejemplo si ves que los aventureros se han quedado definitivamente atascados. ¡Déjales que se esfuercen!

La Ceremonia

La ceremonia se debe realizar *exactamente* tal como se describe en el *Documento* 7, en el orden correcto. Esto puede suponer ciertos problemas si el documento se ha roto y los aventureros lo han reconstruido en un orden equivocado.

Primero hay que hacer el sacrificio de sangre. Hay que poner una víctima en la jaula del estrado, y su sangre debe derramarse en la base. La "víctima" tiene que ser una criatura inteligente viva o muerta... los animales no sirven. Uno de los ogros muertos de la zona 15 podría proporcionar un sacrificio de sangre bastante aceptable, al igual que un PJ voluntario. Bastarán dos puntos de *Heridas* de sangre: uno para el suelo de la jaula y el otro para los bordes de los escalones superior e inferior. Meter a la víctima en la jaula podría resultar problemático, ya que esto sólo se puede hacer bajándola desde arriba, a menos que los aventureros logren torcer las barras o encontrar una víctima lo bastante esbelta.

Después, hay que embadurnar de sangre (no necesariamente de la misma víctima) el borde del escalón superior del estrado y los ojos de las pequeñas figuras grabadas en torno al escalón inferior. Al estar bajo el nivel del fango, las figuras no están a la vista de los aventureros, y su ingenio se pondrá a prueba cuando tengan que embadurnar de sangre los ojos del escalón cubierto por medio metro de lodo.

En tercer lugar, hay que golpear las caras de las puertas *simultáneamente*, seis veces; preferiblemente en dos grupos de tres, aunque puedes dejar pasar este detalle si los aventureros necesitan un descanso. Para concluir la ceremonia, hay que leer la declaración del *Documento* 8 en khazalid, en voz alta.



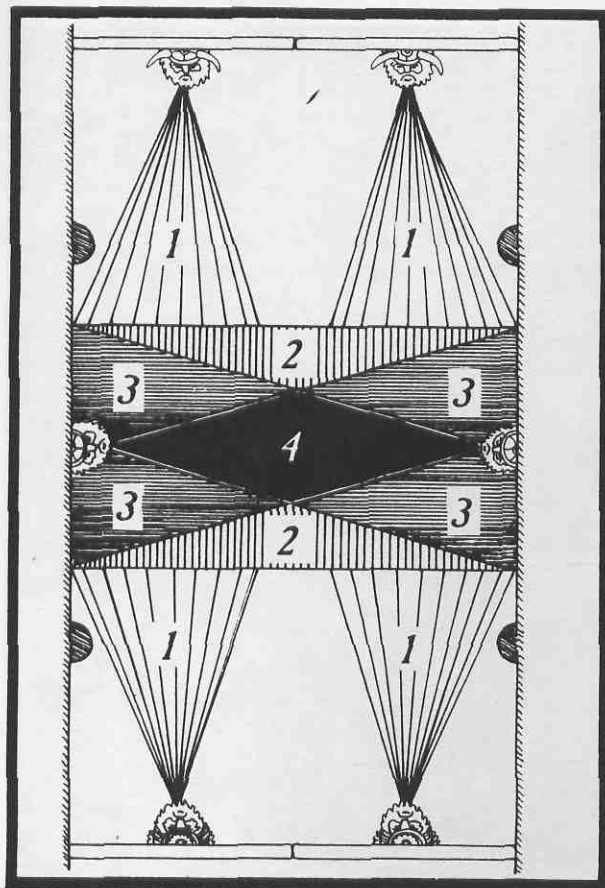
Una vez leído el pergamino (suponiendo que la ceremonia se haya realizado correctamente) se oye un crujido y el suelo de la jaula desaparece, dejando al descubierto un hueco de un metro de diámetro. Si la víctima todavía esta viva y en la jaula, deberá pasar una prueba de I o caer desde diez metros en un lecho de pinchos que producen D6 impactos automáticos de F 3 además del daño por caída. Después el pozo se cierra (pareciendo como si la roca fluyera de nuevo a su lugar) y se produce un sonido chirriante en las entrañas de la tierra. Éste es el "festín" al que se refiere el Documento 7... la tierra está masticando a su víctima. Si no hay víctima en la jaula, cualquier objeto que pese 200 puntos de estorbo o más y que se deje caer por el agujero provocará los mismos efectos.

Con esto concluye la ceremonia. Las puertas de la zona 24 a la 25 y de la 14 a la 26 se abren. Los que observen atentamente las puertas verán que aparecen hendiduras en torno a los bordes al separarse de la roca de alrededor. Después de unos cinco segundos se separan por completo y se abren de par en par.

• 25. PASADIZO •

Las puertas al sur de este pasadizo sólo se abren una vez completada la ceremonia en la zona 24, tras lo cual se pegan al muro y parecen fundirse con la roca: de hecho, es imposible cerrarlas por medios normales, igual que antes era imposible abrirlas. En ambas puertas dobles hay también caras maliciosas de enanos.

Hay dos parejas de columnas pegadas a los muros del pasadizo y entre ellas, en bajorrelieve, hay caras pare-



cidas a las de las puertas. Cuando los aventureros crucen las columnas más cercanas a las puertas del lado norte, éstas se abrirán para permitir el paso al Santuario interior (zona 26), pegándose a los muros como hicieron las del sur, y, también al igual que éstas, tienen caras por ambos lados.

Hay una trampa mágica en este pasadizo, pero sólo se activará si los intrusos han conseguido de alguna forma llegar hasta aquí sin completar el ceremonial de la zona 24, o si cualquier sacrilegio o irreverencia tiene lugar en el pasadizo. En ese caso, ambos juegos de puertas se cerrarán de un portazo y las caras grabadas comenzarán a emitir un alarido espantoso, que será cada vez más fuerte hasta resultar ensordecedor (-10 a todas las pruebas a causa de la distracción por el ruido constante).

Mientras tanto, el revestimiento de bronce de las caras empezará a brillar, calentándose cada vez más y llegando a chorrear lentamente al derretirse. Cualquiera que las toque sufrirá D4 puntos de *Heridas* por quemadura sin protección de la *Resistencia* ni de la armadura, pero, curiosamente, no sube la temperatura en el pasadizo.

Cuando el bronce ya está semiderretido (tras un minuto de calentamiento aproximadamente) cada una de las caras hincha sus mejillas y escupe un chorro de bronce fundido, que salpica un área en forma de cono de tres metros y medio de largo y casi dos de diámetro en el extremo. Como muestra el diagrama, es posible que un personaje reciba varios chorros.

Los personajes alcanzados sufren un impacto de F 4 cada asalto (el doble en caso de ser *inflamable*) por cada chorro que hayan recibido. Las protecciones mágicas contra el fuego funcionan normalmente con el metal fundido, así como la armadura, pero usa las reglas sobre ataques incendiarios del libro básico de *WFJR*. Los escudos sólo protegen un flanco, y los de madera que no sean mágicos se destruyen si algún chorro les inflige daño adicional. Los personajes pueden resguardarse uno detrás de otro: reduce el daño a la mitad por cada personaje interpuesto.

El chorro de metal fundido dura seis asaltos, y después el bronce se agota. Las caras se recalientan, la propia roca comienza a relumbrar con un brillo apagado y, finalmente, explotan llenando el aire de esquirlas que tienen el mismo efecto que un hechizo de *Asalto de piedras* y dañan a todo el que esté en el pasadizo.

Una vez activada la trampa, las puertas permanecen cerradas. Los personajes que todavía estén en la zona 24 pueden intentar abrir de nuevo las puertas, y los que estén atrapados dentro pueden tratar de escapar de alguna manera, por ejemplo con la combinación ya mencionada de *Disipar magia* y *Aplastar*.

Esta trampa brutal fue diseñada por los sacerdotes enanos para aniquilar a los intrusos, por muy resistentes que fueran. Si los aventureros la ponen en marcha, probablemente no sobrevivirán todos, pero las advertencias del Documento 7 deberían ser suficientes para evitarlo. El Cristal de Fuego y un poco de suerte bastarán para que por lo menos alguno de los aventureros sobreviva a esta tempestad de fuego.

• 26. EL SANTUARIO INTERIOR •

Éste es el núcleo del Santuario de Kadar-Helgad. Si los aventureros llegan hasta aquí y Xhardjá aún no ha sido destruido, los atacará con todos los medios a

su disposición. Sólo uno de los bandos saldrá vivo de aquí.

La sala tiene forma de cuenco octogonal escalonado. Cada escalón tiene casi medio metro de ancho y 30 cm de altura, así que el centro de la cámara está a tres metros bajo el nivel del lodo. El techo está a tres metros sobre la superficie del fango en la periferia, pero tiene escalones como el suelo: en el centro está a cinco metros y medio sobre el lodo, o a ocho y medio sobre el suelo.

Todas las superficies visibles de la sala (incluyendo las puertas de la zona 14, pero no las de la 25) están pintadas de rojo intenso (es pintura, pero si los jugadores piensan que es sangre, no les des una desilusión).

En el muro norte, sobre el fondo rojo, hay un dibujo esquemático de la montaña de tres picos. Apparently, los seis muros laterales tienen manchas e imperfecciones en la pintura, pero sólo bajo un examen detallado con buena luz se podrá apreciar que las manchas oscuras forman una tosca silueta humana, de unos dos metros y medio de altura en medio de cada pared.

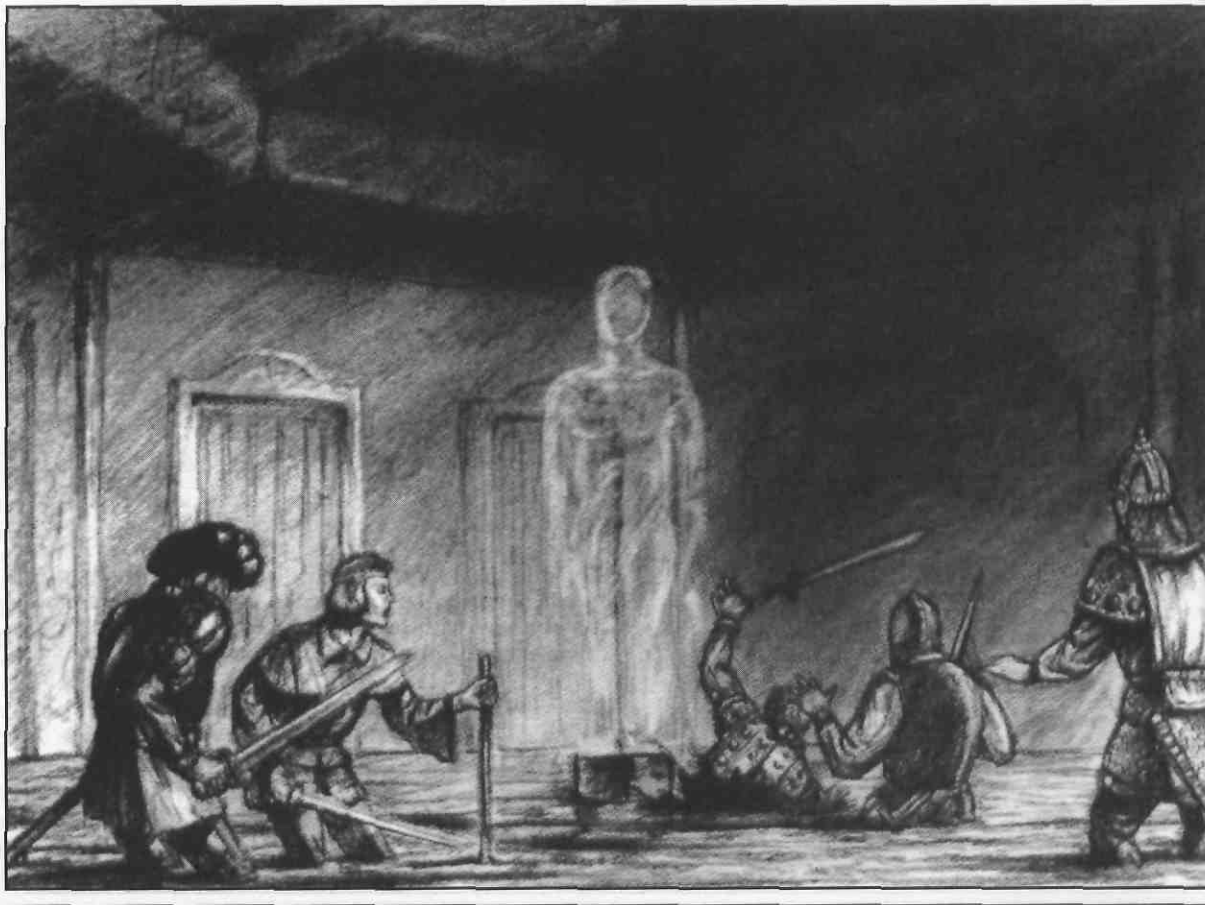
Un poco al norte del centro de la cámara, hay un tosco pilar de roca que sobresale un metro del barro. Si los aventureros se las arreglan para examinarlo, descubrirán que surge directamente y sin fisuras del suelo de roca. Su superficie está cubierta de runas y otras inscripciones crípticas (relativas al culto local y sin ningún otro significado, por lo que los aventureros no serán capaces de descifrarlas).

Esta roca la usaban los sacerdotes enanos para hacer vaticinios: hay que realizar un sacrificio y entonces se pueden hacer preguntas, cuyas respuestas

aparecen en la superficie. Las preguntas y respuestas estarán formuladas en khazalid: la piedra ignora otros idiomas. El número de preguntas y su complejidad vienen determinadas por el número y la calidad de los sacrificios: un humano (7 puntos de *Heridas en sangre*) dará para una pregunta sencilla, y así sucesivamente.

La piedra no es omnisciente, pero puede responder a una amplia gama de preguntas, sobre todo las relativas a la tierra y cosas que suceden bajo ella. No puede predecir el futuro, pero sí hacer conjeturas basadas en su experiencia que tienen muchas más probabilidades de ser ciertas que las de los mortales. Las respuestas son muy crípticas, por lo que normalmente hará falta un sacerdote ejercitado para desentrañarlas, aunque los legos pueden captar parte de su significado. Las respuestas permanecen hasta que se haga la siguiente pregunta, pero desaparecen con el tiempo.

La trampa de la zona 25 puede activarse por cosas que se hagan en esta cámara. La primera es tocar de algún modo la piedra, lo que simplemente desencadenará la trampa. Hacerle preguntas de pega para ponerla a prueba tiene el mismo efecto, lo mismo que cualquier insulto o blasfemia contra los dioses enanos o los poderes de la tierra. Aunque tocar la piedra sólo pone en marcha la trampa de la zona 25, otros actos sacrílegos harán que se manifieste una segunda amenaza: el *Hombre Pétreo*. Antes de describirlo merece la pena mencionar que las puertas de la zona 14 no se cierran al activarse la trampa; así, los sacerdotes tenían oportunidad de escapar por ellas, quizá llevándose al culpable si se le tenía estima suficiente. Una vez cerradas, las puertas de la zona 14 quedan selladas igual que antes.





El Hombre Pétreo

Si alguien hace algo que active la trampa del pasaje, las puertas de la zona 25 se cierran de un portazo. Al mismo tiempo, la piedra comienza a zumbir y las figuras difusas de los seis muros laterales se vuelven más nítidas.

Unos segundos después, una figura humanoide de aspecto nebuloso surge de cada muro y avanza flotando hasta situarse por encima de la piedra: allí, las seis figuras se unen. Mientras sucede esto, no se les puede hacer daño de ninguna forma, ya que no son reales, sino simples señales visibles de que un hechizo de invocación está en marcha. Cuando las figuras se unen, resuenan unos fuertes crujidos y chirridos provenientes del suelo, y el Hombre Pétreo surge al pie de la roca como un nadador saliendo del agua.

Tiene más de tres metros y medio de estatura, y parece una estatua por terminar. No tiene rasgos faciales ni otros detalles, sólo una rudimentaria forma humanoide esculpida en piedra. Ataca inmediatamente al transgresor o transgresores, y combate hasta que él o sus enemigos sean destruidos. Los datos del Hombre Pétreo se encuentran en la sección de *Perfiles*.

El Cristal de la Tierra

Tal vez hayas notado, quizás con cierta preocupación, que ésta es la última sala del Santuario y todavía no se ha hecho mención del Cristal de la Tierra. Así pues, ¿dónde está el objeto de la búsqueda de los aventureros?

Cuando Xhardja fue invocado hace un siglo, recibió dos órdenes: la primera, defender el complejo de los intrusos, y la segunda, proteger el Cristal de la Tierra. En consecuencia, ha ocultado el Cristal dentro del pilar de piedra. Hay varias pistas que pueden llevar a los aventureros a encontrar el escondite del Cristal de la Tierra:

En primer lugar, tendrán en su poder el Cristal del Fuego desde **Fuego en la Montaña**. Este artefacto resplandecerá intensamente en esta cámara: de hecho, más que en ninguna otra ocasión que hayan visto los aventureros, y emitirá una luz casi cegadora cuando esté a menos de 30 cm de la base del pilar. Si quieres mostrarte generoso, haz que en respuesta surja un fulgor desde dentro del pilar.

En segundo lugar, el hecho de que probablemente Xhardja haya luchado aquí hasta la muerte, habrá demostrado que este lugar es importante.

En tercer lugar, si los aventureros averiguan la función adivinatoria del pilar, tal vez una de las primeras cosas por las que le preguntarán será la situación del Cristal de la Tierra; su respuesta será: "dentro".

El pilar se puede romper mediante la fuerza bruta (R 8, D 35) o la magia. *Disipar magia* quebrará su base, debido a que entonces el Cristal y la piedra se verán obligados a ocupar el mismo espacio sin ayuda mágica. El Hombre Pétreo se desmoronará si el pilar es destruido, y el Cristal de la Tierra aparecerá entre los fragmentos de la piedra.



• DESENLACE •

El combate con el Hombre Pétreo, y tal vez el descubrimiento del Cristal de la Tierra, constituirán un desenlace muy satisfactorio en la mayoría de los casos, pero...

Con mejor o peor suerte, el recorrido por el nivel inferior del Santuario habrá sido arduo, y los aventureros estarán echando de menos algún punto de destino, varias *Heridas* y, tal vez, un par de compañeros. Por fin tienen en sus manos el segundo Cristal de Poder. En este caso, puedes dejarles marcharse sin muchos más problemas.

Por otro lado, siempre es posible que los aventureros hayan llegado hasta aquí sin haber sufrido daños graves (han sido extremadamente listos, escandalosamente ingeniosos o simplemente han tenido mucha suerte). Han llegado paseando al Santuario interior, han evaluado la situación de un vistazo y se han hecho con el Cristal de la Tierra. Sin sufrimiento, sin heroísmo, sin sangre... ésa no es manera de acabar una aventura.

He aquí tres finales adicionales para aplicar en ese caso, cualquiera de los cuales se puede usar para enlazar con otra aventura, aportar la escena final de combate —necesaria desde el punto de vista dramático—, o bien para aplastar cualquier resto de complacencia que les pudiera quedar al final de la aventura.

• ¿NOS HARÍAIS UN FAVOR? •

Un gran contingente de criaturas hostiles acaba de asaltar el complejo del Santuario. Quizá hayan vuelto los orcos, o los goblins hayan logrado enviar un mensaje pidiendo ayuda a unos cientos de familiares suyos. Cuando los aventureros salen de las profundidades, Rothnogg los está esperando. Les recuerda cuán serviciales han sido los ogros, y llama su atención sobre el peligro común. Seguramente, los "flacos" no pueden negarse a ayudar... después de todo, sólo son unos centenares de pequeños pieles verdes.

• COMBATE CON LOS OGROS •

Un gran grupo de ogros ha llegado al Santuario: todo un regimiento de mercenarios, o incluso más. Se han enterado de que Rothnogg dejó pasar (voluntariamente o no) una banda de "flacos" al complejo, y por tanto los ogros corren peligro de sufrir una humillación.



Independientemente de su actitud cuando entraron los aventureros, los ogros se comportarán de forma decididamente hostil cuando éstos salgan. Si logran matarlos y apoderarse de su equipo, los ogros tendrán la excusa de haber dejado que los "flacos" les traigan cosas antes de meterlos en la olla. Esto no sólo dejaría a salvo su reputación, sino que les daría fama de "listos". Esta virtud es muy apreciada entre los ogros, aunque no equivale exactamente al concepto humano de inteligencia.

• UNA FIRME AMENAZA •

Xhardja, como recordarás, no ha sido destruido por completo, sino sólo desterrado de este mundo al ser derrotado. Los aventureros pueden pensar que aquí se acaba la historia, pero Xhardja no opina lo mismo. Tal vez no le haya hecho gracia que lo hayan derrotado unos animales carnosos, o quizá tenga un gran sentido del deber respecto a la tarea que le fue encomendada cuando lo invocaron con el Cristal de la Tierra; incluso puede haber pensado que la única forma de garantizar su propia libertad es controlar el Cristal. Sea por la razón que sea, pide ayuda a un grupo de Elementales de Tierra y los manda tras los pasos de los aventureros. Puesto que todavía no habrán tenido ocasión de sintonizar con el Cristal de la Tierra, media docena de Elementales de Tierra de tamaño D4+2 pueden darles un buen dolor de cabeza. Incluso podrían verse entre la espada y la pared, con los ogros por un lado y "unos cuantos" elementales por otro.



PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia se dividen por capítulos y secciones. Como siempre, deberás favorecer una buena interpretación, así como las ideas brillantes: un personaje medio debería obtener 30 PE por capítulo (o por sesión de juego, según te convenga), con una variación desde 0 por una interpretación mala o sin inspiración, hasta 100 por una excelente participación.

Además de lo anterior, cada PJ que haya participado de un modo activo en una parte de la aventura tiene derecho a recibir las recompensas expuestas más adelante. Cuando lo que viene indicado es una gama de Puntos de Experiencia (por ejemplo, 0-20), tendrás que juzgar la calidad de la participación de los personajes y atribuirles los puntos en consecuencia.

Estas recompensas no se repartirán entre los PJs; son individuales y conciernen a todos los personajes que hayan colaborado. Evidentemente, cuando un acontecimiento o un incidente no ha tenido lugar, por la razón que sea, los aventureros no podrán recibir los Puntos de Experiencia correspondientes. Por ejemplo, si los aventureros no se encuentran a las Arpías durante su viaje por las Tierras Deformes, no recibirán los PE que corresponden a esa parte de la aventura.

• NOS VAMOS A CASA •

Las Tierras Deformes

0-20 Por el comportamiento a lo largo de cada encuentro

Terreno Caótico

0-20 Por el comportamiento a lo largo de cada encuentro
25 Por atravesar las Tierras Deformes sin perder puntos de Fr ni ganar Puntos de Locura

El bosque

0-20 Por el comportamiento a lo largo de cada encuentro

• EN LAS MONTAÑAS •

0-20 Por el comportamiento a lo largo de cada encuentro
0-50 Por encontrar el Santuario

• EL SANTUARIO DE KADAR-HELGA •

La entrada

0-50 Por la efectividad de la aproximación original
100 Por conseguir la ayuda de los ogros
100 Por derrotar a los ogros

El nivel superior

0-50 Por encargarse de los goblins
0-20 Por encargarse del esqueleto de Korschner
25 Por encontrar el Documento 4
50 Por encontrar los Documentos 5-6

El nivel inferior

50 Por cada tentáculo de Xhardja obligado a retirarse y regenerarse
10 Por descubrir a un gusano del lodo antes de que dañe algún pertrecho
25 Por descubrir o eludir la trampa de la zona 16
20 Por descubrir o eludir la trampa de la zona 18
50 Por encontrar los Documentos 7-8
50 Por evitar que el Documento 7 se deshaga
25 Por recomponer el Documento 7 en el orden correcto
100 Por destruir el cristal principal del cubil de Xhardja
50 Por obligar a Xhardja a retirarse hasta que los aventureros lleguen a las zonas 24-26
10 Por eludir el agujero camuflado de la zona 23
10-100 Por abrir las puertas del pasadizo 25 desde la cámara de sacrificios
50 Por eludir la trampa de la zona 25
25 Por sobrevivir a la trampa de la zona 25
200 Por encontrar y recuperar el Cristal de la Tierra sin activar al Hombre Pétreo
200 Por derrotar definitivamente a Xhardja
100 Por derrotar al Hombre Pétreo

Desenlaces opcionales

0-100 Por el comportamiento en cualquiera de los finales opcionales

• PUNTOS DE DESTINO •

Si Xhardja es destruido (de la manera que sea) y los aventureros obtienen el Cristal de la Tierra, cada superviviente gana un *Punto de Destino*. El personaje que le haya asestado el golpe de gracia a Xhardja gana un *Punto de Destino* adicional.

• CONTINUACIÓN DE LA AVENTURA •

La Campaña de las Piedras del Destino continúa con **La Roca de la Muerte**, que empieza en el lugar donde acaba esta aventura.



PERFILES

En esta sección te presentamos el perfil de todos los monstruos mencionados en la aventura. Las modificaciones debidas a habilidades como *Muy Fuerte* han sido oportunamente aplicadas. Para más información acerca de las habilidades y los hechizos, puedes consultar el WFJR.

• EL VIAJE AL SANTUARIO •

• LAS TIERRAS DEFORMES •

Arpías

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	4	11	20	1	33	35	14	43	66	5

Reglas especiales

Ataque de garras. Vuelan como *picadores*; Su puntuación de M sólo es para movimiento terrestre. Los alcances de los proyectiles pasan al segmento siguiente cuando se dispara a una Arpía en vuelo. Las Arpías pueden atacar en cualquier dirección si están volando.

Hidra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	33	0	4	6	41	30	8	-	24	14	24	24	-

Reglas especiales

1 PA en todas las localizaciones. Causa *miedo* a todas las criaturas de menos de 3 m de estatura. 6 *mordiscos*, 1 *pisotón*, 1 *coletazo*.

Manticora

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	59	34	6	6	41	40	3*	-	43	24	43	43	-

* 4 si la Manticora tiene cola de escorpión.

Reglas especiales

1 *mordisco* y 2 *garras*. Si la Manticora tiene cola de escorpión, puede hacer un ataque *envenenado* frontal o

lateral; la víctima queda *aturdida* con la primera prueba de R que fracase, y muere 2D6 segundos después del segundo fracaso. Vuela como *picador*. Provoca *miedo* a todas las criaturas de menos de 3 m de estatura.

• EL BOSQUE •

Araña gigante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Reglas especiales

Produce *miedo* a todas las criaturas de menos de 3 m de estatura y *terror* a los personajes con *aracnofobia*. Tiene *miedo* al fuego, pero es inmune a cualquier otro efecto psicológico. 2 ataques *mordisco venenoso*: un fallo en una prueba de R produce *parálisis*, y el segundo la muerte D6 asaltos. 2 PA en todas las localizaciones por exoesqueleto.

Gusanos-látigo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

Reglas especiales

Siempre atacan primero, independientemente de los valores de I. Inmunes a todos los efectos psicológicos. Las tiradas de daño de los ataques son de un D4 en vez de un D6.

• EL SANTUARIO •

• LOS OGROS •

Rothnogg, Clérigo ogro de nivel 2

Rothnogg es el jefe de los ogros de las cuevas y el sumo sacerdote del Santuario. Es bastante más alto que la mayoría de los miembros de su raza y exhibe multitud de cicatrices ceremoniales. Le falta el meñique de la mano izquierda (arrancado de un mordisco en una pelea juvenil), pero por lo demás está fuerte y sano a pesar de su edad, un poco avanzada para un

ogro. Normalmente va vestido con una enorme cota de malla y, cuando sale al exterior, se abriga con una capa negra de piel de oso. El único distintivo de su rango es una piedra brillante que lleva colgada del cuello con una cadena. Durante las ceremonias lleva una capa cubierta de plumas, huesos y cráneos de pájaros y un cayado largo de madera basta rematado con una calavera humana (la cota de malla le asoma por debajo de la capa).

Las habilidades de lanzador de hechizos de Rothnogg lo sitúan en una posición única entre los ogros, sobre todo porque no parece que hayan agotado su fuerza física ni su destreza guerrera. Pero la mayoría de los ogros recelan de la magia, y Rothnogg se dio cuenta enseguida de que su influencia como sumo sacerdote del Santuario sería mayor que como consejero de un jefe tribal o un capitán mercenario. Es inteligente y está capacitado para organizar una defensa razonablemente efectiva si se presenta la necesidad.

Como todos los ogros, se caracteriza por una cierta brutalidad ocasional con respecto a las razas más pequeñas y débiles: si atrapa a un goblin (o incluso a un aventurero) es muy capaz de arrancarle un brazo y comérselo allí mismo. Incluso si se comporta de forma amistosa con los aventureros, lo más probable es que su primera reacción al verlos sea estimar su valor nutritivo:

"¿Qué es esto? No es que tengan mucha carne encima, ¿verdad? Bueno, échalos al agujero de todas formas. Y arráncales primero la cabeza...no vaya a ser que se coman nuestra comida."

"¿Qué? Vaya, vaya, ¡si resulta que saben hablar! Hacía tiempo que la cena no me dirigía la palabra. Habla más alto, flaco, no me enteró de lo que dices con esa voccecita chillona. Así que queréis salir del menú, ¿no? ¿A cambio de qué?"

Si se ve entre la espada y la pared, Rothnogg puede romper su cayado aplastando la calavera contra el suelo, lo que liberará a un Elemental de Tierra de tamaño 4 que atacará a sus oponentes, dándole tiempo para huir.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	38	23	5	5	19	40	2	28	38	34	28	38	20

Reglas especiales

Causa *Miedo* a criaturas de menos de 3 m de estatura.

Habilidades

Golpe poderoso; Lanzar hechizos: ver más abajo; Leer/Escribir; Pelea callejera; Sentido de la Magia.

Hechizos

16 Puntos de magia

Magia vulgar:

Don de lenguas; Producir criatura pequeña; Sonidos.

Magia de batalla:

Nivel 1: Bola de fuego; Mano martillo; Fuerza de combate.

Nivel 2: Animar espada; Invulnerabilidad a las flechas.

Equipo

Cota de malla sin mangas (1 PA, tronco); espada; llave de la habitación 13; cayado con Elemental atado (ver más arriba); capa de piel de oso; capa de rituales; 5 coronas, 27 chelines y 54 peniques (en una faltriquera de cuero); surtido de huesos, dientes, etc. (para adivinar).

Krodogg, Iniciado ogro

Krodogg, con su estatura (3,6 m) y su complexión medias para un ogro, no es tan imponente como su superior Rothnogg. Tiene unas cuantas cicatrices rituales, pero algunas se infectaron y ulceraron. Sólo una o dos supuran de vez en cuando, pero su rostro parece distorsionado como si se hubiera derretido accidentalmente y no hubiera recuperado su forma adecuada. En los rituales usa una capa como la de Rothnogg, aunque no tan ostentosa, y no tiene cayado. En el resto de las ocasiones lleva una chaqueta sucia hecha con pieles diversas y piezas sueltas de armadura sujetas de cualquier manera.

Krodogg no es tan inteligente ni tan diestro como su jefe, y ha ascendido a la posición que ocupa más por su activo servilismo que por ningún mérito que pudiera tener. Rothnogg sabe que es un inepto, pero prefiere que su lugarteniente sea alguien en quien pueda confiar. A fin de cuentas, Krodogg sólo puede mantener su autoridad si su jefe lo protege, así que no tiene ningún interés en usurpar su posición. Los dos ogros son conscientes de la naturaleza de su relación y Krodogg sabe que Rothnogg sólo siente desprecio hacia él. Si las cosas se ponen feas, escapará en vez de sacrificarse por su jefe o el Santuario.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	40	23	5	5	15	35	2	28	38	20	28	15	20

Reglas especiales

Causa *Miedo* a criaturas de menos de 3 m de estatura.

Habilidades

Esquivar golpe; Golpe poderoso; Torturar.

Equipo

Chaqueta con armadura parcial (0/1 PA, tronco/brazos); porra; túnica con plumas.

Hradyagg, Capitán de guardia ogro

Hradyagg es un ogro corpulento y fornido, casi tan alto como Rothnogg. Lleva a todas horas una cota de malla larga, un yelmo abierto, y una inmensa hacha doble. No es muy listo, pero es un buen combatiente, y en las estrecheces del Santuario sería un oponente difícil de vencer. Está dotado de una buena ración del valor insensato que con razón temen los enemigos de los ogros, y si hace falta estará dispuesto a dar su vida en defensa del Santuario, por supuesto llevándose consigo a todos los adversarios que pueda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	55	23	5	5	16	35	3	28	38	14	38	25	20

Reglas especiales

Causa *Miedo* a criaturas de menos de 3 m de estatura.

Habilidades

Desarmar; Esquivar golpe; Golpe poderoso; Golpear para herir.

Equipo

Cota de malla con yelmo (1 PA en todas las localizaciones); Hacha; 45 chelines; rubí pequeño (50 CO); juego de cinco dados de plata (sin trazar) por valor de 10 CO.



Grathyagg, Suplicante ogro

Grathyagg es el único inquilino permanente del Santuario que no es un guardián ni un sacerdote. Vive aquí porque cree que sufre una maldición: hace un año perdió el apetito, algo terrible para un ogro. Tiene un aspecto más endeble que los demás, y la expresión de su rostro es siempre taciturna y atormentada. Ha decidido trabajar en el Santuario (preparando la comida para los demás ogros, irónicamente) hasta que pueda deshacerse de la maldición.

Grathyagg lleva un justillo recio de cuero y una espada que emplea como cuchillo multiusos. Si se presentase la ocasión, defendería el Santuario a toda costa: así tendría la oportunidad de que los dioses se fijaran en su devoción.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	30	23	4	5	15	35	2	25	38	20	28	15	20

Reglas especiales

Causa *Miedo* a criaturas de menos de 3 m de estatura. Sujeto a *frenesí* (fanático).

Habilidades

Cocinar; Esquivar golpe; Sexto sentido.

Equipo

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco); espada.

Cinco guardianes ogros

Los cinco centinelas del Santuario no son guerreros ogros típicos. A juzgar por el hecho de que han elegido el servicio del Santuario en vez de la vida jovial de los mercenarios con sus viajes, batallas y dobles raciones, su temperamento debe ser más bien contemplativo y filosófico... para ser ogros. Los aventureros quizá no adviertan esta sutil diferencia, especialmente cuando los guardias empiecen a someterlos a una sucesión interminable de bromas pesadas y a deliberar sobre la mejor forma de preparar a cada aventurero para la cena.

"A ése lo asaremos en un espetón. El jugo dará sabor a la carne."

"Qué va. Demasiados tendones. Relleno de cebolla y hervido...no da para otra cosa."

"¿Queréis hablar con el jefe? No sé... a lo mejor no tiene hambre todavía. Ah, vale... por aquí. No abras la puerta... métete por debajo y ya está. (risa ahogada)"

"Vaya, ven a ver esto... ¡ahora esos goblins se pintan de color rosado!"

"No te oigo por ahí abajo. Búscate una caja para subirte encima."

A los guardias les encanta hacerse los duros, como si fueran gorilas de un club nocturno, y pueden dedicarse a torcer distraídamente barras gruesas de hierro mientras hablan, aplastar piedras con la mano y otras actividades parecidas, fanfarroneando e intentando que no parezca que lo hacen. Si algún "flaco" iguala estas pequeñas hazañas de fuerza, le gana un pulso a uno de los guardias, o logra impresionarlos de la manera que sea, los ogros le prestarán atención en detrimento de los demás aventureros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	33	27	4	5	17	30	2	18	18	24	18	29	13

Reglas especiales

Causa *Miedo* a criaturas de menos de 3 m de estatura.

Habilidades

Esquivar golpe; Golpe poderoso; Pelea callejera.

Equipo

Arma de mano (tamaño ogro); Justillo de cuero y yelmo (1 PA cabeza, 0/1 PA, tronco); vino; pan duro; medio queso de sangre y leche; 2D6 chelines de plata; probabilidad del 50% de tener un "penique ogro".

La mayoría de ellos tienen objetos por valor de unas 5 coronas, aunque la composición de este tesoro puede diferir: algunos incluirán cobre y plata, con unas cuantas monedas de oro, y otros baratijas y joyas pequeñas. Su distribución entre ellos variará dependiendo de las partidas de dados que jueguen en su tiempo libre.

• LOS GOBLINS •

Los goblins se colaron en el Santuario hace cosa de un año, y quedaron atrapados al volver los ogros. Han sobrevivido en una zona limitada con pasadizos estrechos que los ogros no pueden atravesar. Consiguen alimentos organizando de vez en cuando incursiones rápidas y furtivas a la despensa de éstos. Les gustaría salir de allí, o mejor aún, echar de allí a los ogros y quedarse con el Santuario... pero por el momento están encerrados. No tienen muy claro cómo enfrentarse al problema, así que sobreviven como pueden día a día.

Por su precario modo de vida, estos goblins padecen una paranoia total y violenta. Cualquiera que no sea uno de ellos es un enemigo y hay que eliminarlo. Luchan con la desesperación feroz de las ratas acorraladas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Reglas especiales

Sujetos a *frenesí* (desesperación).

Equipo

Arma de mano; cuchillo; probabilidad del 30% de tener arco corto y D6 flechas.

• EL ESQUELETO DE KORSCHNER •

El caso de Korschner es desgraciado pero muy habitual: un mago que, aunque no fuera forzosamente malvado (pero sí egocéntrico en el mejor de los casos), bajó peldaño tras peldaño la escalera que conduce al Caos en su afán de poder. Cada paso, se juraba a sí mismo, sería el último, hasta que por fin decidió prolongar su miserable existencia a costa de las vidas de otros. Por desgracia para él, sus planes no tuvieron en cuenta la caprichosa mano del Destino. El hechizo que pensaba que le concedería la inmortalidad, le ha encerrado en una especie de muerte en vida. Para la historia completa, véase el texto principal (zona 10).

Lo que queda de Korschner ataca con sus dedos huesudos como garras y ambas manos cuentan como un solo golpe, que absorbe D4 puntos de los Puntos de Magia, *Fuerza*, *Inteligencia* y *Fuerza de Voluntad* de la víctima: ver detalles más abajo. El esqueleto atacará primero, si es posible, al personaje con más PM. Obviamente, es inmune a todos los hechizos que afecten a la mente incluyendo ilusiones.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	20	23	0

Reglas especiales

Causa *Miedo* a los vivos. Inmune a todos los demás efectos psicológicos (incluyendo hechizos de influencia mental e ilusiones). No se le puede obligar a aban-



donar el combate. No está sujeto a *inestabilidad* dentro de la zona 10. Inmune a las armas no mágicas.

Ataque especial

Cuando el esqueleto de Korschner consigue golpear, absorbe 1D4 puntos del total de Puntos de Magia de su víctima. Cuando se agotan, el siguiente golpe succiona 1D4 puntos de *Fuerza*. Cuando la *Fuerza* de la víctima se acabe, ésta se desplomará y no será capaz de moverse. Si recibe más impactos, absorberán su *Inteligencia* y su *Fuerza de Voluntad*, en ese orden. Es improbable que el esqueleto dure lo suficiente como para reducir un personaje a cero en los cuatro valores, pero si así sucede la víctima morirá y Korschner sumará 2/20 a cada una de sus propias características, hasta un máximo de 10/100. Cuando acaben con él, las víctimas recuperarán inmediatamente la mitad de sus puntos perdidos y el resto a un ritmo de 1/10 por hora y característica.

• LOS GUSANOS DEL LODO •

Estos parásitos elementales miden hasta 30 cm de largo y son muy delgados, con un máximo de algo más de medio centímetro de diámetro. Parecen hilos animados de lodo semisólido no muy diferentes de sanguijuelas. Se alimentan de todo tipo de metales, convirtiéndolos en el fango hediondo que anega casi todo el nivel inferior.

Las reglas sobre los gusanos del lodo están en la descripción general del nivel inferior del Santuario. No necesitan perfil y cualquier golpe basta para matarlos.

• XHARDJA •

Xhardja es una poderosa criatura elemental de la Tierra, pero no es lo mismo que un Elemental de Tierra normal del libro de reglas de **WEJR**. La información básica sobre esta criatura aparece en la introducción al nivel inferior del Santuario.

Si Xhardja consigue dos golpes seguidos, *inmovilizará* a su oponente. Entonces puede intentar aplastarlo con la mitad del daño normal, o enfrentar su fuerza con la de la víctima para arrastrarla bajo el lodo y asfixiarla. Para enfrentar las fuerzas, cada bando hace una prueba de *Fuerza*: dos éxitos o dos fracasos significan un empate (repetir el siguiente asalto), mientras que un éxito y un fracaso supo-

nen un resultado. Si Xhardja gana, arrastra al personaje bajo el lodo durante un asalto (se aplican las reglas normales de ahogamiento), y si gana la víctima se suelta.

Xhardja tiene veinticuatro tentáculos en total (el valor de *Heridas* del perfil de más abajo corresponde a cada uno de ellos y retirará cualquiera que reciba más de la mitad de daño). Estos apéndices se regeneran a razón de un punto por cada seis asaltos (o sea, un minuto) dentro de la roca, pero no volverán a atacar hasta que se recuperen totalmente del daño.

Los tentáculos son las únicas partes de Xhardja que pueden salir de la roca, y que pueden ser afectadas de alguna manera.

Su capacidad de regeneración se acaba si alguien destruye el cristal de la zona 22. A partir de este momento se le puede expulsar a su lugar de origen reduciendo todos sus tentáculos a cero puntos de *Heridas*.

Xhardja es inmune a todos los efectos psicológicos y a todo tipo de magia de influencia mental, ilusiones incluidas. También es inmune a las armas no mágicas.

Xhardja

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	33	0	6	6	23	50	*	0	20	30	66	66	0

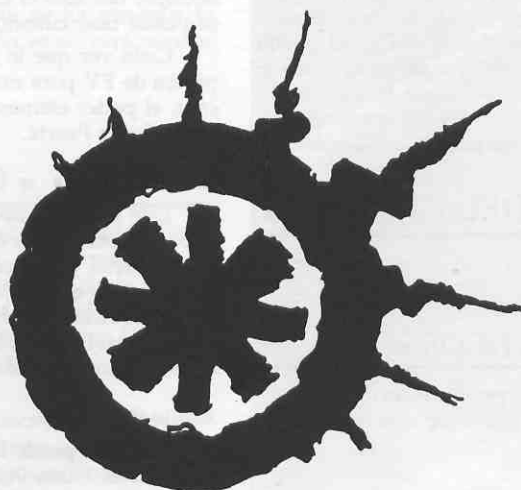
• EL HOMBRE PÉTREO •

Hombre Pétreo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	0	7	5	25	23	2	23	0	0	0	0	0

Reglas especiales

Una vez invocado, el Hombre Pétreo atacará a los aventureros y no parará hasta matarlos o morir él. No obstante, si los personajes huyen, no podrá salir del nivel inferior del Santuario para perseguirlos. En la parte interior del Santuario (zonas 24-26) el Hombre Pétreo se regenera a razón de un punto de *Heridas* por asalto.



EL CRISTAL DE LA TIERRA

El Cristal de la Tierra pertenece a un juego de cuatro cristales de inmensos poderes. Cada uno de ellos es, por sí solo, un objeto mágico muy poderoso, pero al asociarse sus posibilidades se multiplican.

Al final de esta sección se exponen algunas observaciones sobre el uso combinado del Cristal de la Tierra con el Cristal del Fuego, que los aventureros tendrán en su poder si han terminado adecuadamente **Fuego en las Montañas**.

• UTILIZACIÓN DEL CRISTAL •

Al igual que para los demás Cristales de Poder, un personaje deberá sintonizarse con el Cristal del Fuego antes de conseguir emplear al máximo sus capacidades. Para ello, deberá *Meditar* sujetando el Cristal; Durante ese tiempo no recupera Puntos de Magia, pero puede realizar una prueba de **Int** cada hora (*Identificar artefacto mágico* +10, Elementalista +10) a costa de 1 PM. Cuando la prueba tenga éxito, el personaje habrá logrado sintonizarse con el Cristal.

Cada uno de sus poderes, empezando por el primero y siguiendo el orden de la lista, podrá ser descubierto tras una hora de estudio ininterrumpida y una prueba conseguida de **Int** (*Identificar artefacto mágico* +10).

Una vez sintonizado, el personaje sólo tendrá que sujetar el Cristal y concentrarse en el efecto deseado para producirlo (pasando una prueba de **FV** sin modificadores). Después de usar un Poder Menor, el Cristal queda inerte un turno completo, durante el cual no se pueden emplear otros Poderes Menores. Después de utilizar un Poder Mayor, el Cristal quedará inerte D6 horas, durante las cuales sólo funcionarán sus poderes automáticos.

• LOS PODERES DEL CRISTAL •

Se dividen en tres categorías: *automáticos*, *menores* y *mayores*.

• PODERES AUTOMÁTICOS •

El Cristal de la Tierra produce estos efectos automáticamente, esté o no su poseedor sintonizado.

Protección contra la Tierra

El poseedor es inmune a los daños normales o mágicos de la tierra, piedras, y demás, incluyendo derrumbes,

deslizamientos de rocas, hechizos de *Asalto de Piedras*, hachas de piedra, etc. (las piedras rebotan en el poseedor sin hacerle ningún daño). También es inmune a las armas no mágicas. Puedes mantener en secreto este poder y planear las situaciones de forma que los jugadores nunca lo averigüen.

Protección contra Elementales

Un Elemental del Aire no puede acercarse a menos de veinte metros del Cristal bajo ninguna circunstancia. Este efecto se verá alterado si los Cristales de la Tierra y del Aire se combinan.

Detección de otros Cristales del Poder

Cuando el Cristal de la Tierra se encuentre a menos de un kilómetro y medio de otro Cristal del Poder emitirá un resplandor rojo desde el interior que se hará más intenso mientras más se acerque a su hermano.

• PODERES MENORES •

Cerradura mágica

El Cristal lanza una variante permanente de este hechizo, que funde los elementos de piedra o metal de una cerradura o cerrojo para reforzarlos. Una vez realizado este hechizo, tan sólo el Cristal puede deshacerlo. Este poder se puede usar cuando se quiera.

Cada vez que lo emplee, el poseedor debe pasar una prueba de **FV** para mantener el Cristal bajo control. Si falla, el poder elemental se descontrola y lanza en su lugar *Reforzar Puerta*.

Reforzar puerta

Este poder también produce efectos permanentes y sólo el Cristal puede deshacerlos. Derrite *todos* los elementos de metal y piedra de una puerta y su marco, lo que significa que el resultado dependerá de la cantidad de estas sustancias que formen parte de la puerta, pero por regla general, su *Resistencia* se dobla. Este poder se puede emplear una vez cada hora.

Asalto de piedras

El Cristal puede lanzar este hechizo de Magia Elemental de nivel 1 una vez por hora. El poseedor debe conseguir una prueba de **FV** cada vez que lo use para mantener el poder elemental bajo control, y si falla lanzará el he-



chizo D3 veces al mismo tiempo. No podrá usarlo de nuevo hasta que transcurran ese mismo número de horas.

Aplastar

Este poder sólo afecta a las estructuras de tierra, piedra o metal, pero en lo demás es idéntico al hechizo homónimo de Magia de Batalla. Se puede lanzar una vez por hora. Si se falla una prueba de FV al usarlo, lanza al mismo tiempo *Asalto de piedras* centrado en el poseedor.

Puente mágico

Es idéntico al hechizo homónimo de Magia de Batalla y se puede emplear una vez al día.

Crear arenas movedizas

El Cristal puede lanzar este hechizo de Magia Elemental una vez al día. Si al usarlo se falla una prueba de FV, el área del efecto se multiplica por dos y no será posible volver a usarlo hasta que pasen otros dos días.

Invocación menor

Una vez por día y por noche el Cristal puede invocar un Elemental de la Tierra de *tamaño* 5.

• PODERES MAYORES •

Túnel en la piedra

Su resultado es idéntico al del hechizo homónimo de Magia Elemental de nivel 4, y se puede lanzar una vez al día.

Estremecer muros

Su resultado es idéntico al del hechizo homónimo de Magia Elemental de nivel 4, y se puede lanzar una vez al día.

Invocación mayor

Una vez a la semana, el Cristal puede invocar un único Elemental de Tierra de *tamaño* 10, o D3+1 Elementales de Tierra de *tamaño* 5, según prefiera su poseedor.

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Los ojos del poseedor se volverán negros como la pez durante las 2-5 horas siguientes al empleo del Cristal, y si usa otro poder antes de que pase este efecto se acumularán los tiempos. Si crees que el personaje ha abusado de los poderes del Cristal, esta condición se volverá permanente.

• EL CRISTAL DE LA TIERRA EN EL JUEGO •

Al igual que sus tres hermanos, el Cristal de la Tierra es un objeto mágico muy particular. No consientas que los aventureros lo usen sin consideración, de la misma forma que hacen con otros objetos mágicos. El objetivo de las siguientes observaciones es ayudarte, como DJ, a desarrollar el comportamiento del Cristal cuando está activado.

Como habrás advertido en la descripción de los poderes del Cristal, no se dan indicaciones con respecto al control o la eliminación de los Elementales invocados. Es algo deliberado... por parte de Tzeench, claro. Ha introducido en el Cristal ciertas alteraciones y debilidades que



EL CRISTAL DE LA TIERRA



tienden a engendrar el Caos. Lo anterior es un ejemplo de ello, y otro es la imprecisión en su control que puede producir *Asaltos de piedras* imprevistos.

El Cristal está rebosante de poder elemental, y a veces —si no se manipula de la forma apropiada— se libera del control y responde de una forma inesperada. Usa esta tendencia para hacer que tus jugadores no las tengan todas consigo: este artefacto no es un objeto mágico cualquiera y no conviene subestimarlos ni perderlos de vista.

Cuando describas los efectos del Cristal, no olvides su naturaleza esencialmente caótica. En cada ocasión los efectos esperados sufrirán unas leves distorsiones, la mayoría inofensivas. Si no se te ocurre una variación interesante, da por supuesto que ha sido imperceptible. Esto no significa que el Cristal no se comporte como está indicado, sino que puedes incluir detalles pintorescos para deslizar alusiones respecto a su origen. Hay que insistir en que los jugadores (y sus personajes) deberían sentirse inquietos ante la proximidad de un poder tan caprichoso.

Acuérdate también de que es necesario pasar una prueba de FV para emplear un poder, lo que te dará ocasión de incluir errores en la actuación del Cristal.

Por ejemplo, supón que un jugador quiere usarlo para excavar un túnel en la ladera de una montaña. Dependiendo del resultado de la prueba de FV, puedes hacer que ocurra algo como lo siguiente:

Fracaso por 30 o más: No pasa nada; pero, si quieres, un fracaso extremo (99-00) podría provocar algún terrible resultado: arenas movedizas bajo los pies del portador, una avalancha, la destrucción de todos los objetos de piedra o metal que no sean mágicos y estén a menos de 6 metros, u otro efecto llamativo que se te ocurra. Recuerda que el portador del Cristal es inmune a todos los ataques basados en tierra, piedra o metal, incluidos los causados por el propio Cristal.

Fracaso por 10-29: Parece que no ocurre nada, pero el personaje descubre después que todo el oro y las gemas que estaban a menos de 15 metros del Cristal se han convertido en carbón, por ejemplo.

Fracaso por 0-9: Aparece el túnel, pero algo ha fallado. No va en la dirección pretendida, sólo tiene cinco centímetros de ancho o se derrumba inmediatamente.

Éxito por 0-29: Aparece el túnel deseado, pero con algún detalle inquietante. La roca de las paredes ha formado relieves de caras perversas y burlonas, o hay un olor húmedo y sulfuroso.

Éxito por 30 o más: El túnel aparece silenciosamente, y se extiende directo como una flecha a través de la montaña entera. La luz del sol se ve brillar débilmente en el otro extremo como si fuera una estrella. El túnel atraviesa piedra, tierra, ríos subterráneos, paredes y personas, lo que es un peligro para cualquiera que por casualidad esté en medio de su camino, pero corresponde con exactitud a lo que se le pidió al Cristal.

• COMBINACIÓN DE LOS CRISTALES DE LA TIERRA Y EL FUEGO •

Si los aventureros completaron *Fuego en la Montaña* como es debido, ahora tendrán en sus manos dos Cris-

tales de Poder: el del Fuego y el de la Tierra. Un personaje puede usarlos conjuntamente para obtener ciertos poderes adicionales que no posee ninguno de ellos por separado. Son los siguientes:

• PODERES AUTOMÁTICOS •

Poder compartido

Combinando los Cristales se pueden emplear más a menudo los poderes individuales de cada uno. Por ejemplo, uno que se pueda usar una vez a la semana con un solo Cristal se podrá utilizar dos veces por semana con los dos.

Protección extendida

Cuando dos Cristales se emplean unidos, todas las protecciones automáticas se amplían para incluir a cualquiera que esté en contacto físico con el poseedor, lo quiera éste o no.

• PODERES MENORES •

Calentar sustancia terrestre

Se puede emplear una vez por hora. Permite calentar con mucha rapidez sustancias terrestres no mágicas (o sea, tierra, piedra y metal). El blanco debe ser un área o un objeto del tamaño aproximado de un ser humano y estar en la línea de visión del poseedor del Cristal.

Al calentarse, las armas se vuelven quebradizas y se rompen la próxima vez que se utilicen. Una armadura de metal inflige un impacto de F 4 a su portador cada asalto y durante D4 asaltos o hasta que se la quite. La tierra y las piedras sobre las que alguien camina se convierten en *terreno difícil* al calentarse si no se lleva un calzado resistente.

Los objetos de metal o piedra (por ejemplo puertas) que se calienten con este método y luego se enfríen rápidamente (con agua o un hechizo de *Zona de frío*, por ejemplo) deben pasar una prueba de *Resistencia* o romperse. Aunque consigan la prueba, pierden D4 puntos de D.

• PODERES MAYORES •

Explosión de magma

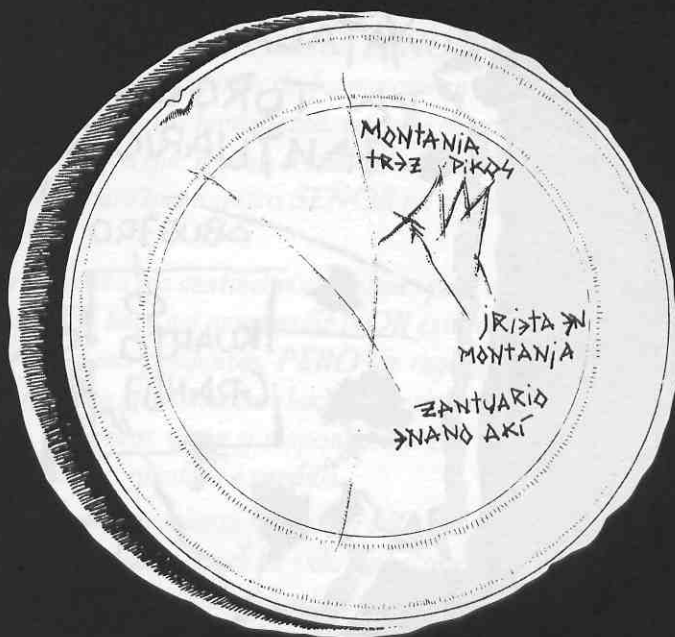
Este poder es similar al de *Explosión* del Cristal del Fuego (y produce efectos idénticos) pero, al incluir ambos elementos, afecta a criaturas que son inmunes al fuego o a la tierra por separado.

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Cuando emplea un poder menor de los cristales combinados, el poseedor tiene una probabilidad del 5% de perder un objeto de piedra o metal elegido al azar. Si se usa un poder mayor, la posibilidad es del 20%. El objeto se convertirá en polvo que desaparece con un fogonazo, destruido para alimentar los poderes elementales de los Cristales.

Este efecto secundario puede resultar muy perjudicial si el personaje lleva el objeto dentro de la ropa, o en su mochila al lado de algún material inflamable. Lo mejor que puede hacer el portador de estos Cristales es deshacerse de cualquier objeto de metal o piedra que no le sea esencial.





DOCUMENTO 2

DOCUMENTO 3

TORGOCCH ZED BUERTO LOKO KON ZU
PIEDRA I ZUZ OJOZ ROJOZ EN LA
DEKURIDAD I DIZZ KZ BA D MATOR
HA LOZ ZASERDOTZ DE BUERTA
A KASA AZI QUE NOZOTROS LOZ
MUSHAXOZ NOZ EMOT HIDO. I LOZ
DIOSZ ZED LO BAN HA KARGAR HA EL
HIA TODOTZ LOZ ZUOZEL AZI KZ LE
EMOT VIRLADO HETZEE KOTAZ HAL
LARGARABZ I BUEND ZUERTZ HAL KZ
LAZ ENKUENTRE. HEL KERID NOTRA
PIEDRA HEN UN TENRO HAVANO DETAZ
DE LAZ MONTANIAZ I DIJO KZ IVA HA
KONZEGIRABZ TODAZ FERO NOZ EMOT
YEBADO ZU PUTO KON ZUMAPA I
ZETA DKT. NOZ VANOTZ HA KASA I IHI
KZ ZEFORTIDIZH TORGOCCH I ZUPIEDRA
DEZIRLE HA LOZ DIOSZ KZ NOTUMOTZ
NOZOTROZ, KZ FUE TORGOCCH I KZ
NOZOTROZ NOZ LARIGANOTZ.
FIRMADO ROGLUD GETZ DEGERRA
DE LA LUNZA DEL ACHA ENZANGRENTADA
HI ZUZ MUSHAXOS.

PIEDRA VRIYOE EN ZANTVARIO
HENAND PORKE NOTRA EZTWA
ZERKA HOJALO LO UBIRATZEDVIDO
ZUTONZES TENGO KZ BORBER
HA POR EYD PERO LOZ MUXASHA
ZE EZTWA LARGANDO TODOTZ ZED BAN
HA HOZAPERTIA KUDNO BUERTA
A KASA HI LE HAJUTZ LAZ KUENTIA
A LOZ ZASERDOTZ PORKE DEPUZ
LEZ TOKA HA HAYOTZ. TENGO KZ
BORBERA KOMO ZED POR LA
NOTRA PIEDRA I LAZ KONZEGIRZ
TODOTZ I NINGUN VETARDO PODRI
KONMIGO!!!
TORGOCCH
GETZ DE LA LUNZA DEL
ACHA ENZANGRENTADA
I GETZ DEL MUNDO!



El Gran Herrero tomó los rostros de los guardias que ríen y los encerró para siempre en metal y piedra. Nadie puede replicarles si no desea que la discusión los caliente y respondan con fuego y piedra a los blasfemos. Mayores maravillas ha creado Smed



*Comienza en el solsticio de invierno y si-
gue el sol alrededor de las piedras centinelas.
Así se abrirá el camino. Dirígete al centro y
siente la piedra bajo tus pies, mas no mucho
tiempo, pues tu viaje va a empezar.*

AQUELLOS que deseen solicitar audiencia ante nuestro **SEÑOR** han de hacerle antes una ofrenda. Hay que arrojar un cuerpo de forma que su sangre caiga sobre los labios de nuestro **SEÑOR** y los humedezca, tiñendo de rojo el centro del pedestal y sus bordes. **LOS** ojos que vigilan el suelo de cerca deben ser cegados por la roja ofrenda de vida para que nuestro **SEÑOR** no se distraiga de su festín.

DESPUÉS hay que golpear tres veces a los centinelas cantarines para anunciar la llegada de nuevos visitantes. **SI** se hace así nuestro **SEÑOR** estará listo para recibir a los invitados y responder sus preguntas. **PERO** las reglas de la hospitalidad requieren que sólo se permita el acceso tras hacer la petición. **ASÍ**, cuando se lean las palabras dadas, las rocas oirán y responderán. **ENTONCES** la ofrenda será aceptada y el camino quedará expedito.

HE aquí algunos consejos que no es conveniente desdeñar: **NO** pidas más de lo que has dado. Y no toques o serás tocado, pues ha sido dicho que lo que nuestro **SEÑOR** recibe lo devolverá con creces andando el tiempo. **PUES** los intrusos y los fugitivos serán malditos. **TODOS** los rostros se volverán llenos de odio hacia los que traten de salir de este modo, y serán quemados y desterrados de este lugar para siempre. Y sobre todo no permitas que se blasfeme contra el atributo especial de nuestro **SEÑOR** en el salón octogonal sobre...

¡ESCUCHADME, OH PODERES DE PIEDRA Y ACERO, Y NO ME NEGUÉIS LA ENTRADA!

HE VENIDO A VOSOTROS COMO HIJO VERDADERO DE GRUNGNI, QUIEN PRIMERO ABRIÓ EL CAMINO SUBTERRÁNEO.

ESTOY LIBRE DE DESHONOR, COBARDÍA Y DESLEALTAD. MI ALMA ESTÁ LIMPIA DE CULPA.

HE REALIZADO TODO LO QUE SE ME HA PEDIDO. ASÍ PUES, PERMITIDME EL PASO Y NO OS DEMORÉIS MÁS.

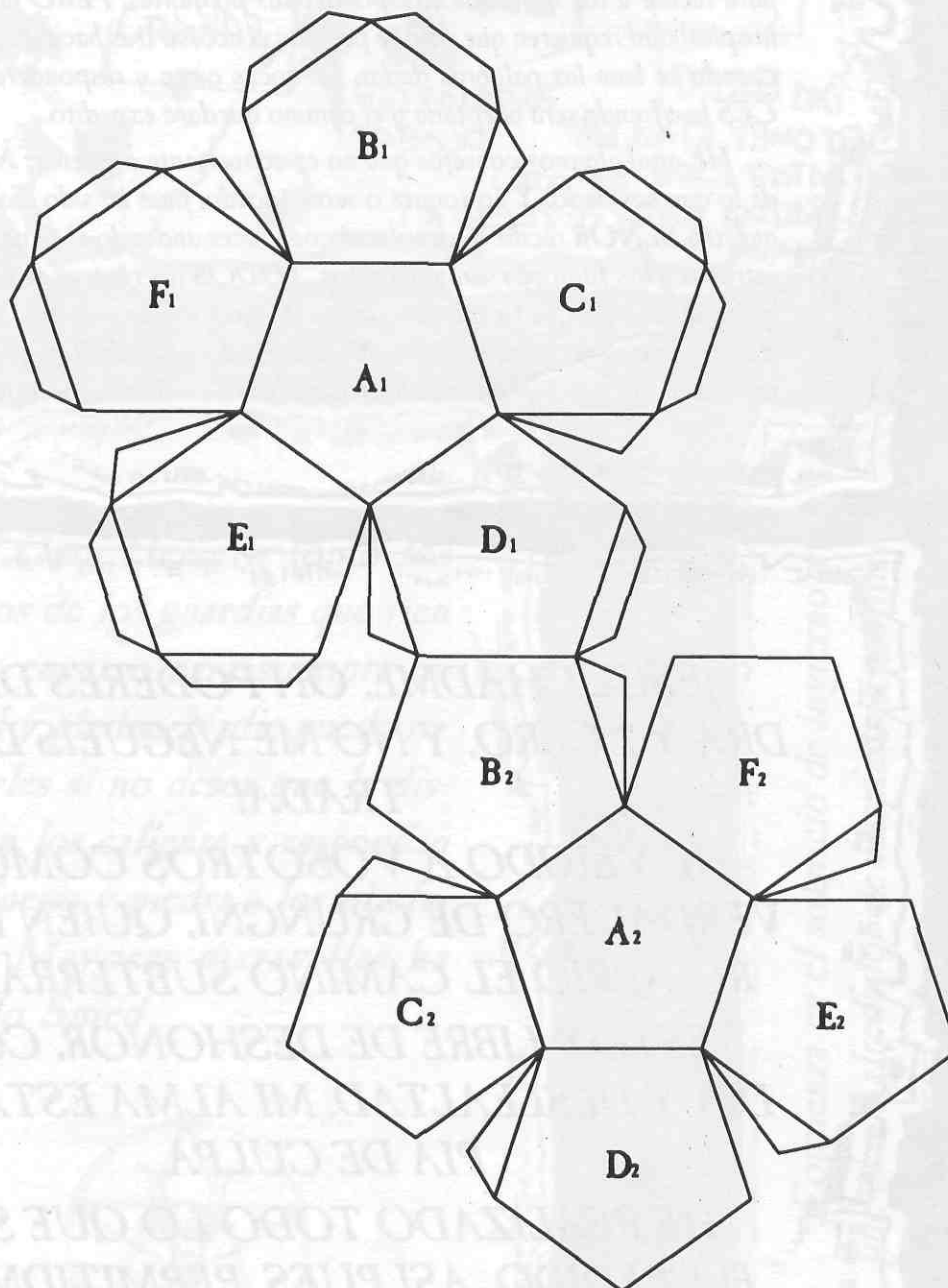
COMO FORMAR EL CRISTAL DEL FUEGO

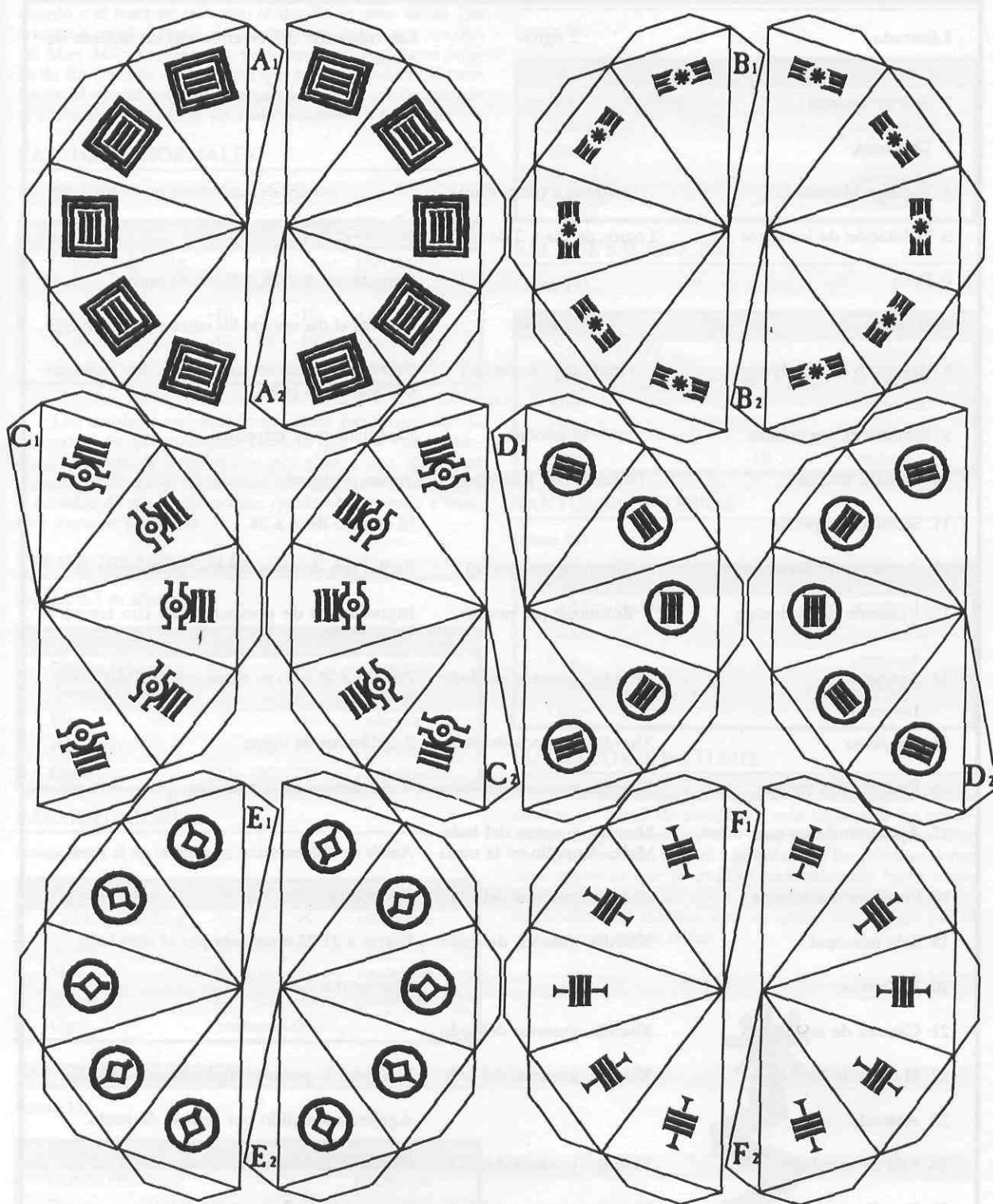
Pega o fotocopia esta página y la siguiente sobre cartulina que tenga más o menos el espesor de una postal.

Recorta el esquema de esta página siguiendo la línea exterior. Pliega hacia delante las líneas interiores para formar aristas convexas; pega cada solapa triangular por debajo del borde del pentágono adyacente (B1 con C1, B2 con C2, etc.) y después pega el resto de las solapas para crear la forma de un "D12", que será el núcleo del Cristal. Mientras lo dejas secarse, recorta las parejas de "abani-

cos" (A1 y A2, B1 y B2, etc.) y pliega otra vez hacia delante formando aristas convexas. Cierra un abanico pegando la solapa triangular sobre el borde largo del mismo abanico. Haz lo mismo con los otros once y déjalos secar.

Por último, pliega las solapas restantes de cada abanico hacia dentro, pega el abanico A1 a la cara A1 del "D12" y haz lo mismo con el resto. Cuando esté terminado, el Cristal deberá tener los mismos símbolos en los abanicos pegados a caras opuestas.





RECUESTO DE MONSTRUOS Y TESOROS DEL SANTUARIO

ZONA	CONTENIDO	NOTAS
1. Entrada	2 ogros	Las columnas del exterior son un sistema de alarma.
2. Sala de guardia	1 ogro	
3. Despensa		
4. Escalera bloqueada	Grathyagg (de noche)	
5. Habitación de los ogros	2 ogros de día y 3 de noche	
6. Pozo		Conecta con 9 y 15, 105 cm de ancho.
7. Antesala	2 ogros	Durante el día uno de los ogros será Hradlyagg.
8. Aposento de Hradlyagg	Hradlyagg (de noche)	Cofre con tesoro en habitación, otro cofre escondido en el pozo.
9. Estancia de los goblins	14 goblins	Pasadizos muy estrechos
10. Cámara sellada	Esqueleto de Korschner	Varias pociones.
11. Santuario superior		El agujero lleva a 24.
12. Aposento de Krodogg	Krodogg (de noche)	Baúles con diversos objetos, <i>Documento 4</i> .
13. Aposento de Rothnogg	Rothnogg (de noche)	Ingredientes de pociones, caja con tesoro y <i>Documentos 5-6</i> .
14. Antesala	Xhardja, gusanos del lodo	Puertas a 26 sólo se abren con el ritual correcto en 24.
15. Despensa	Xhardja, gusanos del lodo	2 cadáveres de ogros
16. Estancia con trampa	Xhardja, gusanos del lodo	Verja trampa en el pasadizo.
17. Aposento de los sacerdotes	Xhardja, gusanos del lodo, Moho Amarillo en la mesa	<i>Anillo de Adamantina</i> escondido en la mesa.
18. Pasadizo con trampa	Xhardja, gusanos del lodo	Trampa rastrillo.
19. Sala principal	Xhardja, gusanos del lodo	Puerta a 21-23 atrancada por el otro lado.
20. Biblioteca		<i>Documentos 7-8</i> .
21. Cámara de audiencias	Xhardja, gusanos del lodo	
22. El cubil de Xhardja	Xhardja, gusanos del lodo	El Cristal le permite regenerarse a Xhardja.
23. Antesala		Agujero escondido por ilusión de suelo.
24. Sala de sacrificios	Xhardja, gusanos del lodo	Puertas a 25 sólo se abren con ritual.
25. Pasadizo	Xhardja, gusanos del lodo	Trampa de fuego/metal fundido.
26. Santuario interior	Xhardja, gusanos del lodo Hombre Pétreo	<i>Cristal de la Tierra</i> escondido en el pilar adivino.

RESUMEN DE MOVIMIENTO Y COMBATE EN EL SANTUARIO

El espacio reducido del Santuario influye en el movimiento y el combate tal como se detalla en estas tablas. Las criaturas pueden tratar de moverse un grado por encima del *Mov. Máximo* que se da, pero tienen que hacer una prueba de *Riesgo* cada asalto, y los que fracasen sufren D3 puntos de *H* de daño automático (sin protección de *Resistencia* ni armadura) y pasarán un asalto *postrados* e inactivos.

PASADIZOS NORMALES

(alrededor de 1 m anchura, 3 m altura)

Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-	-	-	corriendo
Enano	-5	-5	-5	normal
Elfo	-10	-5	-10	cauteloso
Humano	-15	-15	-15	cauteloso
Ogro	-20	-30	-20	cauteloso/2

Las escaleras se consideran como pasadizos, con la excepción de que cualquier criatura que esté combatiendo o tratando de desplazarse por ellas a una velocidad mayor que *cautelosa* tendrá que conseguir una prueba de *I* (Luchador de túnel +20) o caer, quedando *postrado* e inactivo durante un asalto.

ESTANCIAS NORMALES

(aprox. 3,5 m altura)

Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-	-	-	corriendo
Enano	-1	-	-	corriendo
Elfo	-5	-	-	normal
Humano	-5	-10	-5	normal
Ogro	-20	-30	-20	cauteloso

PASADIZO GOBLIN

(zona 9)

Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-5	-5	-5	corriendo
Enano	-10	-10	-10	normal
Elfo	-15	-10	-10	cauteloso
Humano	-15	-15	-15	cauteloso
Ogro		intransitable		

SANTUARIO SUPERIOR

(zona 11)

Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-	-	-	corriendo
Enano	-	-	-	corriendo
Elfo	-	-	-	corriendo
Humano	-	-5	-	corriendo
Ogro	-	-10	-	normal

SALA PRINCIPAL

(zona 19)

Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-	-	-	corriendo
Enano	-	-	-	corriendo
Elfo	-	-	-	corriendo
Humano	-	-	-	corriendo
Ogro	-	-5	-	corriendo

SALA DE SACRIFICIOS

(zona 24)

Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-	-	-	corriendo
Enano	-	-	-	corriendo
Elfo	-	-	-	corriendo
Humano	-	-5	-	corriendo
Ogro	-	-10	-	normal

SANTUARIO INTERIOR

(zona 26)

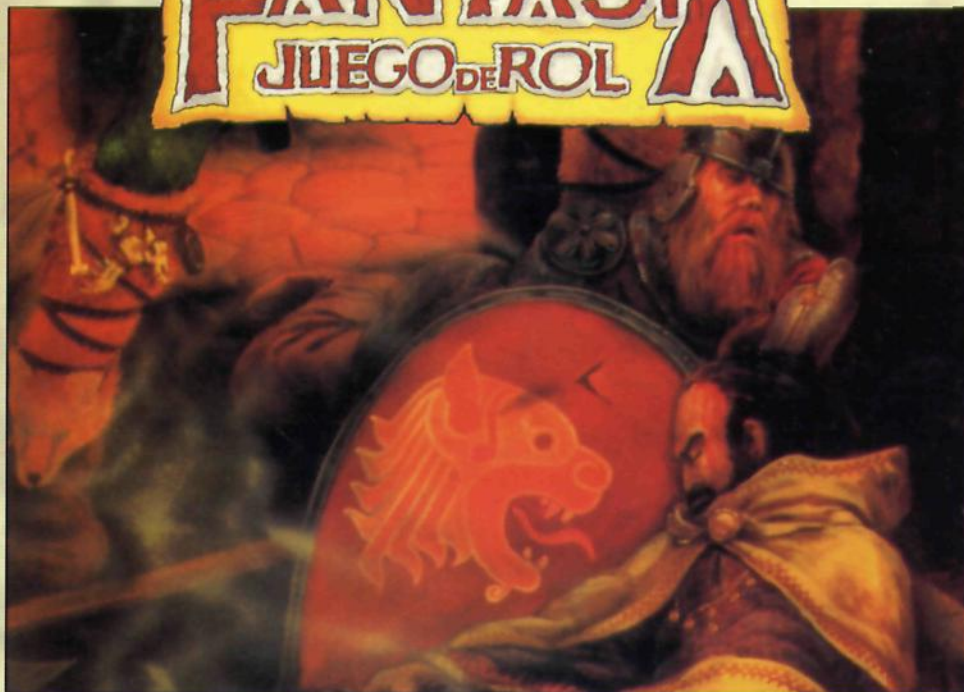
Criatura	HA	HP	I	Mov. Máximo
Goblin/Halfling	-	-	-	corriendo
Enano	-	-	-	corriendo
Elfo	-	-	-	corriendo
Humano	-	-	-	corriendo
Ogro	-	-5	-	corriendo

LUCHADORES DE TÚNEL

A los personajes que hayan seguido la carrera de Luchador de Túnel les resultarán más familiares las condiciones imperantes en este entorno subterráneo. Por consiguiente, sólo sufrirán la mitad de las penalizaciones características que se indican, redondeando hacia abajo las fracciones. En los casos de desplazamiento reducido, su movimiento máximo será un grado más rápido que el que aparece en las tablas.



WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL A



"Borgin sacó de su bolsa el Cristal del Fuego y lo miró fijamente. La gema brilló con una intensa y furiosa luz escarlata que parecía latir desde su interior, iluminando débilmente la pared más próxima de la gran cámara octogonal donde se encontraban."

—Está por aquí, en algún sitio —dijo—. Muy cerca.

Tras los acontecimientos de Fuego en la montaña, el descubrimiento de unos objetos abandonados por unos desertores orcos de la Alianza del Hacha Ensangrentada sitúa a los aventureros sobre una pista que, a través del Valle del Yetzin, les conducirá a un antiguo santuario enano y al segundo Cristal del Poder. Pero una vez encontrado el santuario los problemas no habrán hecho más que empezar, como las trampas dejadas por los enanos y los nuevos inquilinos de los túncles se encargarán de demostrar.

Sangre en las Tinieblas es la segunda parte de la campaña Las Piedras del Destino, una serie de aventuras para Warhammer Fantasía: Juego de Rol, que se desarrolla en las montañas de Las Cuevas.



La Factoría-LF308

ISBN-84-8421-187-8



Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©2000 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia



SCAN BR
Ali-