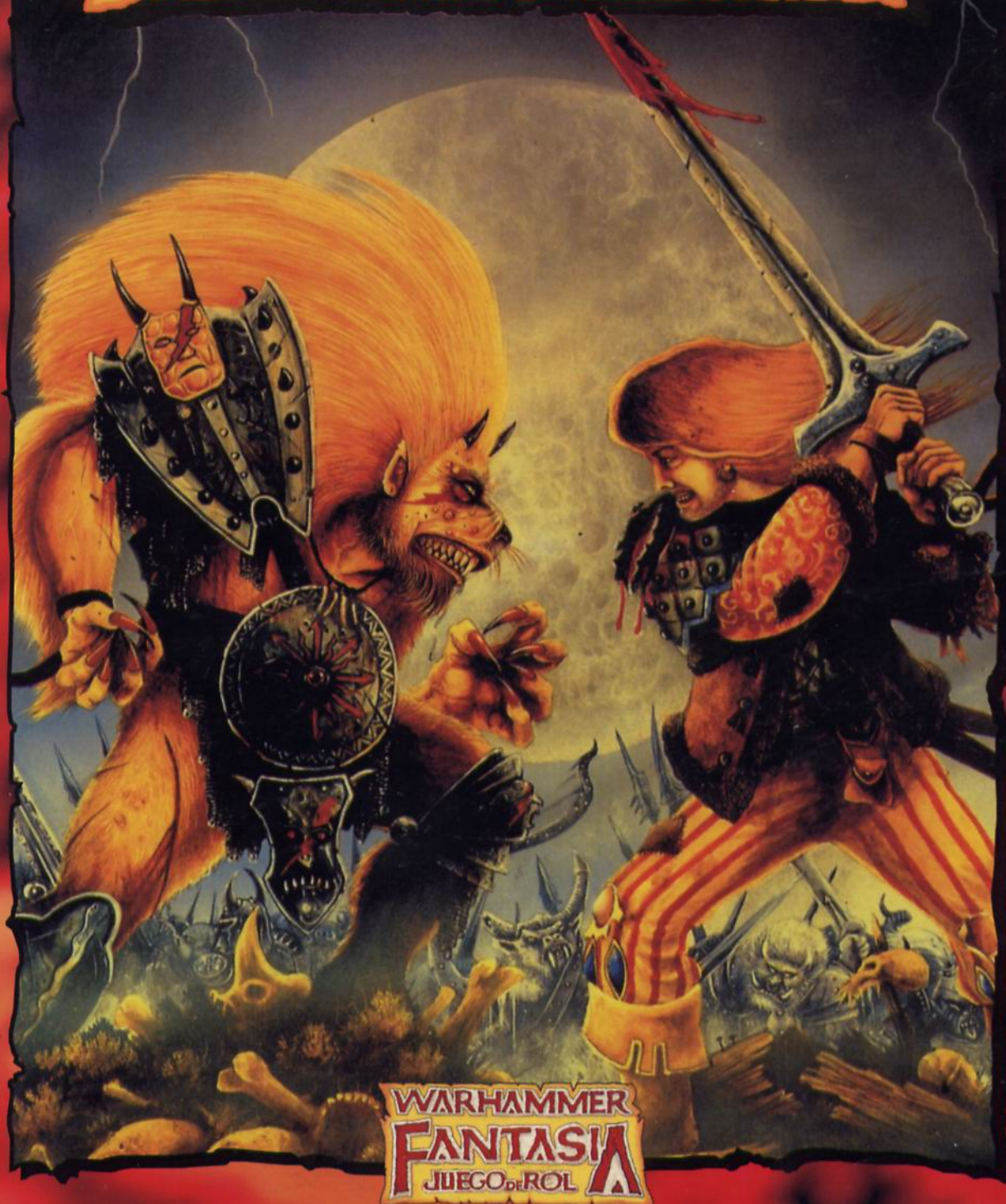


Las Piedras del Destino: Vol. 1

Juego en la Montaña



Las Piedras del Destino: Vol. 1

Fuego en la Montaña

CREDITOS

• PRODUCCION USA •

Pro. David Hughes y producción David Hughes
Escritura, edición, montaje y dirección por la oficina de Peter
Falkenhaymer y David Hughes y producción David Hughes
Dirección de producción David Hughes
Música de fondo: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Asesorado de producción: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Edición: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Producción ejecutiva: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Diseño: David Hughes y Peter Falkenhaymer

• FUNDACIÓN ESPAÑOLA •

Dirección: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Producción: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Escritura: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Música: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Edición: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Producción ejecutiva: David Hughes y Peter Falkenhaymer
Diseño: David Hughes y Peter Falkenhaymer





I.S.B.N.: 84-95024-06-3
Depósito Legal: M-40.167-1998

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

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 1997 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: 88, 89, 90, 91, 92 y 93.

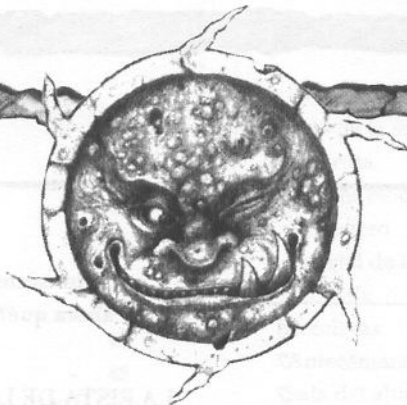
Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.

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

Octubre de 1998.
La Factoría de Ideas
C/Plaza 15
28043 Madrid.

www.distrimagen.es
factoria@distrimagen.es





• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLESA •

Diseño del juego y desarrollo: Basil Barrett.

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.

Maquetación 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: Natacha Pulcina.

Coordinador de la traducción: David Alabort.

Maquetación: Natacha Pulcina y Javier Pérez Calvo.

Impresión: Grafi 5.

Filmación: Autopublish.

Agradecimientos: Al Alfil y su correcta decisión. Suerte. A Juan Pascual por su rapidez, dedicación y buen trato.

SUMARIO

FUEGO EN LA MONTAÑA

Introducción	6
Contenidos de este libro	7
Los cinco capítulos	7
Cómo utilizar este libro	8
Comenzar la aventura	8
Anotación acerca del lenguaje	9
Los cristales del poder	9
La alianza del Hacha Ensangrentada	10
Resumen de la intriga	11

JAMÁS LLEGARON LOS REFUERZOS

La huida de Hadrin	12
Los cristales llegaron hasta Yetzin	12
La caída de Yetzin	12
La muerte de Hadrin	14
El mensaje perdido	14
Descubrir el cuerpo	14
Examinar el cuerpo	15
Descubrir la cascada	15
El complejo tras la cascada	16
Los hombres bestia	16
Leyenda	16
La entrada	16
El pasaje inundado	16
La sala de los tornos de mano	17
Pasaje	17
Sala de Guardia	19
Letrinas	19
La zona de los oficiales	19
Pasaje	19
Refectorio	20
Cocina	20
Armería	20
La cueva inundada	20
Zona de los hombres bestia	21
Templo	21
Pasaje en rampa	22
La pequeña cueva	22
Pasadizo	22
Cueva	23
Pasaje en Rampa	23
Cueva	23
Cueva inundada	23

Taller secreto	23
¿Y ahora qué?	24

LA PISTA DE LOS ATACANTES

¡En marcha!	26
Un honesto mercader	26
Una carretera muy concurrida	27
La caravana	27
Información acerca de los alrededores	27
Seguir el camino	28
Los gitanos	28
Un acogedor recibimiento	29
El festín	29
Entretenimientos tradicionales	30
Asuntos serios	30
Abuso de hospitalidad	31
Al día siguiente	31
Una visión de futuro	31
La consulta	31
Encuentros opcionales	32
Vida salvaje	32
Bandidos	34

LA TORRE SOLITARIA

Torgoch y la torre	36
Cruzar el río	36
A nado	36
Construir una balsa	37
Magia	38
La torre	38
Cerca de la torre	38
Los osos	38
Un vistazo general	39
Leyenda	39
Establos	39
Mazmorras	39
Sala de guardia	39
Sala de guardia interior	39
Apartamentos de los señores	39
Descansillos	42
Observatorios	42
El techo	43
Puesto de vigilancia	45
El techo de la torre	45

LAS TIERRAS DEFORMES

El don de la luna oscura	46
Elegir el camino	46
La caverna de los minotauros	46
Pasadizo secreto	47
Zona principal	47
Sala lateral	47
Gruta inundada	48
Monstruos errantes	48
El gusano de los rios	48
La tropa del caos	49
Juncia de sangre	50
Quimera	50
Basilisco	50
Terreno caótico	50
El claro tenebroso	51
Rio invertido	51
Cascada a báscula	51
El puente de los suspiros	51
Elevación	51
Un túmulo de los cráneos	52
Los rápidos danzantes	52
Columna mística	52
Capa de hielo	52
El filo de la hierba	52
Bosque cristalino	52
Salir de las tierras deformes	53
El eremita	53
Los elfos	54

LOS GUARDIANES DE LA COLINA

El funesto destino de Torgoch	56
La base del poder	57
Los muertos se levantan	58
Desarrollo del ritual	58
En el interior del emplazamiento	58

Guardias errantes	58
Sala de la entrada	58
La gruta	60
Pasajes bloqueados	60
Vertedero	60
Cuartel de los sacerdotes	61
Sacristía	62
Escaleras	62
Antecámara	62
Sala del altar	63
Tesorería	63
La sala del oráculo	64
La batalla final	64
El anillo alrededor de Torgoch	64
El anillo que rodea el cristal	64
Disipación de las llamas	64
La batalla contra Torgoch	65
¿Y ahora?	66
Puesta en escena del conflicto final	66
El combate de los elementos	66
Salidas posibles	66

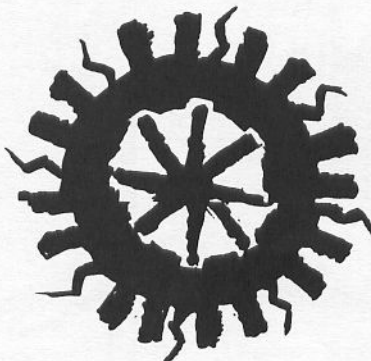
PUNTOS DE EXPERIENCIA

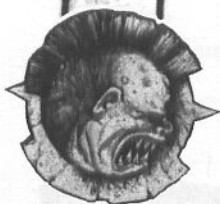
PERFILES

EL CRISTAL DE FUEGO

Utilización del cristal	76
Los poderes del cristal	76
Poderes automáticos	76
Poderes menores	76
Poderes mayores	77
Efectos secundarios	77
El cristal del fuego en el juego	77

APÉNDICE





FUEGO EN LA MONTAÑA

Bienvenidos a **Fuego en la Montaña**, la primera parte de la campaña **Las Piedras del Destino**. A lo largo de esta aventura para **Warhammer Fantasía: El Juego de Rol**, un descubrimiento al azar enviará a los aventureros tras la pista de una reliquia legendaria en el corazón de las tierras salvajes de los Reinos Fronterizos.



lo largo del camino, visitarán antiguas cavernas, cruzarán regiones desoladas infestadas de monstruosidades y descubrirán parajes donde reinan antiguos poderes, siguiendo el trayecto de una invasión llevada a cabo por los Orcos hace ahora bastante tiempo. Sólo el hecho de descubrir el objeto de su búsqueda representa por sí sólo una ardua tarea—pero ¿Serán capaces los aventureros de llevarla a cabo?

Concebida para personajes de segunda o tercera carrera, esta aventura permitirá descubrir una región entera del mundo de **Warhammer** donde abundan los desafíos y donde sólo los más fuertes y audaces sobrevivirán.

• CONTENIDO DE ESTE LIBRO •

Fuego en la Montaña está compuesta por los siguientes elementos:

- La introducción (este capítulo) que te proporciona indicaciones generales acerca de la utilización de este libro, así como el trasfondo histórico de los acontecimientos que conducen al punto de partida de esta aventura.
- La aventura junto con todos los mapas y documentos necesarios para los jugadores, ayudas para el DJ, así como los enlaces necesarios con **Sangre en Las Tinieblas**, la segunda parte de la campaña **Las Piedras del Destino**.
- Una selección de Personajes Pregenerados junto con sus trasfondos.
- Un anexo con todos los detalles acerca del Cristal del Fuego, el poderoso objeto mágico, pilar de esta aventura.

• LOS CINCO CAPÍTULOOS •

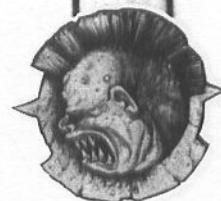
Fuego en la Montaña se divide en cinco capítulos:

Jamás Llegaron los Refuerzos

A su paso por las montañas, los aventureros descubren el cuerpo de un mensajero Enano. Cien años atrás partió de una ciudadela vecina para llevar la noticia de un ataque por parte de los Orcos y pedir ayuda. Nunca llegó a su destino, pero su mensaje alude a un punto de referencia cercano y hace alusión a un objeto mágico muy

ABREVIATURAS

A	Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
APK	Aventura Algo está Podrido en Kislev
CO	Corona de Oro
CEI	Campaña del Enemigo Interior
Des	Destreza
Dj	Director de Juego
D	Daño
DSP	Suplemento Descanse Sin Paz
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
IeLL	Aventura El Imperio en Llamas
Int	Inteligencia
Ipto	Impacto
Ld	Liderazgo
M	Movimiento
MCLB	Suplemento Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco
MR	Aventura Muerte en el Reik
P	Parada
PES	Puntos de Experiencia
Pj	Personaje Jugador
PM	Puntos de Magia
PNJ	Personaje No Jugador
PTT	Aventura El Poder Tras el Trono
R	Resistencia
RSN	Aventura El Retorno del Señor de los Nigromantes
SSB	Aventura Sombras Sobre Bögenhafen
Tcd	Tiempo de Carga y Disparo
WFJR	Warhammer Fantasía, El Juego de Rol



poderoso. El complejo, aunque en ruinas, no está deshabitado, y nuevos indicios pondrán a los aventureros sobre la pista de los atacantes.

La Pista de los Atacantes

Siguiendo su pista, los aventureros se dirigen hacia las altas tierras salvajes de Las Cuevas. Deberán vencer a diversos monstruos y afrontar las hostilidades del terreno, pero contarán con el beneficio de una ayuda inesperada.

La Torre Solitaria

En la fortaleza en ruinas de un barón salteador, muerto hace tiempo, los aventureros encontrarán nuevas pruebas del ataque de los Orcos, pero además harán descubrimientos mucho menos gratos.

Las Tierras Deformes

El camino atraviesa una zona donde la influencia del Caos se ha hecho notar recientemente. Esta región por naturaleza peligrosa, se convierte literalmente en mortal y los aventureros deberán luchar para salvar sus vidas. Su única esperanza reside en la certeza de que su presa ha pasado por el mismo camino y aparentemente ha sobrevivido.

Los Vigilantes de la Colina

El camino va a parar a un antiguo emplazamiento Druida, un lugar cuyo poder está desde hace tiempo al servicio del mal. Para alcanzar su objetivo, los aventureros deben enfrentarse a terroríficos guardianes, a trampas mágicas mortales y a la sombra aprisionada de un jefe Orco muerto hace tiempo.

• CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO •

Para dirigir esta aventura debes disponer del libro de reglas básico **Warhammer Fantasía, El Juego de Rol**, folios, lápiz y dados. También es conveniente —aunque no indispensable— que dispongas del suplemento **Apócrifa. Fuego en la Montaña** está pensada para personajes que hayan iniciado su segunda o tercera carrera. Los jugadores pueden crearlos a partir del libro básico de reglas, o pueden utilizar los Personajes Pregenerados incluidos en el anexo. Éstos brindan la posibilidad de comenzar el juego inmediatamente ¡ahorrando un tiempo considerable a los más impacientes!

Aunque decidas no utilizar estos personajes, es conveniente que los mires puesto que en alguna ocasión podrás usarlos como PNJs. Con su trasfondo podrás determinar el de los aventureros creados por tus jugadores de manera que se integren perfectamente en el país que rodea el Valle de Yetzin, lugar donde comienza la acción.

Fuego en la Montaña está prevista para PJs con cierta experiencia. No obstante, esta aventura puede adaptarse tanto para personajes con una carrera amplia como para principiantes, bajo las siguientes condiciones:

Los oponentes presentados en esta aventura son demasiado poderosos para ellos. Guíate por la fuerza de tu equipo pero, por lo general, puedes reducir a la mitad el número de monstruos en la mayoría de los encuentros y reemplazar a algunos de ellos por equivalentes menos poderosos. Ten cuidado con las trampas —ninguna de ellas deberá causar daños superiores a la mitad de la puntuación en H del personaje más débil.

En lo que respecta a los aventureros que hayan alcanzado o sobrepasado su cuarta carrera, tendrás que aumentar proporcionalmente las capacidades del adversario o reducir la talla del equipo. Ten en cuenta que puedes au-

mentar el poder de los monstruos, en el caso de que entre todos los aventureros hayan acabado más de 16 carreras.

• COMENZAR LA AVENTURA •

El trasfondo de los Personajes Pregenerados justifica su presencia y su encuentro en la región de las Cuevas al inicio de los acontecimientos. Pueden entrar en contacto de camino hacia el Paso de Los Colmillos del Invierno, o bien en una posada a la entrada del paso. Puedes adaptar estos trasfondos a los personajes recién creados o ponerte de acuerdo con los jugadores para adaptar una historia.

La Campaña del Enemigo Interior

Si deseas enlazar esta aventura con la campaña del **Enemigo Interior**, comienza por **Fuego en la Montaña** —de cualquier modo, haz que se desarrolle con anterioridad a **El Imperio en Llamas**. Con esta aventura los personajes tendrán suficiente, sin necesidad de añadir una excursión a Las Cuevas puesto que al finalizar la campaña se habrán ennoblecido ¡y tendrán mayores problemas por los que preocuparse!

Lo ideal es que **Fuego en la Montaña** siga a **Algo Está Podrido en Kislev**; los aventureros serán enviados a las Cuevas (por el Graf Boris o Sulring Durgul, indistintamente), tras la búsqueda de una ciudad Enana o para investigar recientes actividades Goblinoides. Será en el transcurso de esta expedición cuando se encuentren con el cadáver del mensajero Enano.

Si al final de **Muerte en el Reik**, los personajes han avanzado en su segunda carrera o iniciado ya una tercera; podrán descubrir en el Castillo Wittgenstein un documento donde se hace referencia a una facción de La Mano Púrpura asentada en Las Cuevas. Esto les incitará a remontar el río Sol y a adentrarse en la montaña que encierra el macabro descubrimiento. Eventualmente el viaje podrá estar repleto de incidentes y encuentros descritos en el capítulo *La Vida Fluvial en el Imperio* de **Muerte en el Reik**, de este modo, los personajes irán adquiriendo experiencia durante el camino.

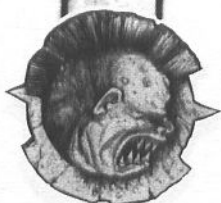
La Campaña Descanse sin Paz

Los aventureros que hayan superado esta campaña se adaptarán perfectamente a **Fuego en la Montaña**, siempre y cuando hayan progresado satisfactoriamente en su segunda carrera al inicio de los acontecimientos.

Al término de **Descanse sin Paz**, los aventureros se encuentran en Delberz, cerca de Altdorf; una vez allí, empujados por una poderosa motivación, remontarán el Reik y el Sol hasta Las Cuevas. Por ejemplo, en la aventura **Un Horror hechizante**, es posible que descubran un documento lleno de datos acerca de una poderosa secta asentada en las cuevas, además de varias pistas que la señalan como responsable de la presencia de criaturas del Caos en esta casa. Si dispones de **Muerte en el Reik**, algunos incidentes de *La vida Fluvial en el Imperio* podrían dar lugar a un largo viaje por el río, además de endurecer a los aventureros.

El Retorno del Señor de los Nigromantes

Fuego en la Montaña puede jugarse a continuación de **El Retorno del Señor de los Nigromantes**, reforzando a tu equipo o debilitando a los monstruos. Los PNJs de **RSDLN** podrían convertirse en los héroes de esta epopeya. Los aventureros podrán permanecer algunas semanas en el Valle de Frugelhorn, sacando partido a los entrenamientos propuestos por los monjes y demás PNJs. Lo ideal sería que cada uno de los personajes accediese a una nue-



va carrera, adquiriese nuevas habilidades y comprase una parte de los avances.

Será entonces cuando Jean-Louis Dintrans recibirá un mensaje (divino o de cualquier otro tipo) concerniente a una región salvaje al sur de Las Cuevas, que ha sucumbido a la maléfica influencia del Caos. Los aventureros serán llamados a investigar (si no se deciden a hacerlo, Jean-Louis Dintrans se complacerá en ejercer una presión moral en los seguidores de Taal) y remontarán el río del modo que dispongas; si se trata de Personajes Pregenerados de **El Retorno del Señor de los Nigromantes**, Fiarel y Sikariel podrán afrontar las adversidades al cruzar los territorios Elfos del Bosque de Loren.

• ANOTACIÓN ACERCA DEL LENGUAJE •

Algunos de los documentos claves están redactados en Orrakh, el lenguaje de los Orcos. Antes de comenzar la aventura, asegúrate de que al menos uno de los miembros del grupo es capaz de descifrarlos. Gracias a la posesión de un objeto mágico, uno de los Personajes Pregenerados podrá dominar este lenguaje; En el caso de que utilices otros aventureros, arréglatelas para que consigan un objeto de similares características. Existen otras opciones: Uno o varios personajes pueden disponer de la habilidad Idioma Adicional —Orrakh asociado a Leer/Escribir; un personaje con las habilidades Lingüística y Leer/Escribir será capaz de entender el lenguaje escrito si consigue una prueba de **Int** (con un modificador de +20 por la habilidad Lingüística).

• LOS CRISTALES DEL PODER •

Hace seis mil años, el reino Enano estaba en su apogeo. Las Guerras Elfas, de efectos devastadores, aún no habían tenido lugar, las ciudadelas Enanas de las monta-

ñas aún no habían sufrido los ataques del Caos o de los Goblinoideos. ¿Y la Humanidad? Tan sólo un brillo en la mirada de algún dios loco, contestan los Enanos.

Era su edad dorada. Las grandes cavernas y las enormes cuevas de Karaz-a-Karak representaban la maravillas entre las maravillas, las excavaciones más profundas producían riquezas inmensurables y los artesanos Enanos realizaban auténticas obras de arte que hoy en día han pasado a formar parte de la leyenda.

Entre esas obras de arte estaban los Cristales del Poder; piedras preciosas sutilmente talladas a las que se había dotado con inmensas virtudes mágicas: cada una de ellas concedía a quien las usara el control sobre uno de los elementos. Se decía que la combinación de las cuatro piedras convertiría a su dueño en el maestro y señor de todo.

Pero los poderes de los Cristales no provenían solamente de sus creadores Enanos. Su creación no pasó desapercibida al dios del Caos, Tzeentch; ningún cambio de tal magnitud puede ser ignorado o desdeñado por el Señor de la Transformación. Tzeentch se dio cuenta del gran poder de los Cristales; a espaldas de los Enanos, intervino en su fabricación de tal modo que, una vez acabados, estos objetos alcanzaron un poder que sus creadores Enanos jamás podrían haber imaginado. El plan de Tzeentch era muy sutil; funcionó en varios niveles. Para empezar, aportó cambios en el propio proceso de fabricación de los cristales: tanto a nivel material como mágico, cada uno de ellos actúa sobre el equilibrio existente entre los cuatro elementos, sobre el que recae la existencia de las leyes de la física y de la materia, tal y como las conocen los mortales.

Por otra parte, Tzeentch sabía que los objetivos del Caos podían ser alcanzados sencillamente concediendo poderes a los mortales. Cuanto mayores fuesen esos poderes, mayor sería la probabilidad de que intentaran destruirse los unos a los otros. Como poco contribuirían a la causa del Caos al pelearse por los cristales.



Ningún mortal sería lo bastante fuerte como para estar en posesión de los cuatro Cristales durante mucho tiempo, lo cual contribuiría en gran medida a aumentar su valor a largo término. Inevitablemente estarían dispersos: algunas veces escondidos, otras encontrados y usados, pero jamás juntos. Y cada vez que fueran utilizados por separado, se alteraría el equilibrio de los elementos. Un día, las leyes físicas podrían incluso venirse abajo a causa de esta tensión y podría ser el comienzo de una nueva Era del Caos. También podrían producirse otros cambios, desconocidos incluso para Tzeentch, y era su mayor satisfacción, puesto que las certezas eran para él, puro veneno.

Rápidamente los Enanos se dieron cuenta del poder destructivo de su obra y establecieron la mayor distancia posible entre cada piedra para impedir que alguien consiguiera tal poder. El Cristal del Fuego fue enviado al norte, a las Montañas del Fin del Mundo. El Cristal de la Tierra fue escondido en un oratorio en las profundidades de Las Cuevas. El Cristal del Aire fue entregado a los Elfos (por aquella época aún eran aliados de los Enanos y mantenían buenas relaciones) que, según una leyenda Enana, lo perdieron al poco de que les fuera entregado. Y finalmente, el Cristal del Agua se perdió en el transcurso de una batalla, durante las incursiones del Caos.

• LA ALIANZA DEL HACHA ENSANGRENTADA •

La Alianza del Hacha Ensangrentada estaba compuesta por eficaces guerreros (incluso para los Orcos) y fue utilizada durante varias generaciones por la Hegemonía Hobgoblinóide. Ésta acabó decantándose por las ventajas del comercio más que por los estragos de la guerra, de tal modo que la Alianza del Hacha Ensangrentada dejó de responder a las nuevas exigencias. Al igual que numerosos ejércitos indeseables, se dedicó al pillaje y al bandolerismo y acabó por ser echada fuera de los territorios de la Hegemonía.

Tras llegar a los límites occidentales de las Tierras Oscuras, la Alianza del Hacha Ensangrentada empezó por enviar bandas guerreras a los estados del norte de los Reinos Fronterizos, y a veces, incluso hasta las fronteras del Imperio y de Bretonia.

Estas bandas guerreras se formaban durante una reunión ritual de los clanes y las dirigían poderosos guerreros-chamanes. La ruta que seguían habitualmente les hacía bordear la orilla norte del Río Ensangrentado hasta la del Golfo Negro para continuar hasta las Montañas Negras, lugar donde saqueaban las casas fronterizas antes de volver hacia el este, a las Tierras Oscuras.

Hace un siglo (cuando los sacerdotes se reunieron de nuevo para leer los presagios en las entrañas de enemigos sacrificados durante un ritual), se decidió desviar el camino habitual. Todos los miembros de la Alianza del Hacha Ensangrentada avanzaron directamente hacia el Oeste, abriéndose camino a través de los Reinos Fronterizos en busca del legendario Paso del Fuego Negro.

Debido a un error de navegación, fueron a parar hasta Las Cuevas, a quinientos kilómetros al suroeste de su destino. Mientras tanto, la búsqueda del Paso del Fuego negro, asociada en la tradición Orca a nombres tan célebres como Notlob y Harboth, se había transformado en una cruzada. Los Goblinoídes instalaron una base permanente en las Cuevas, desde donde partían regularmente equipos de pillaje y de reconocimiento.

Los sacerdotes-guerreros de la Alianza del Hacha Ensangrentada contaban entre sus filas con un joven Orco llamado Torgoch. Torgoch conocía muy bien la magia

de batalla y —aunque parezca increíble para un Orco— tenía un sentido de la táctica realmente sutil. No solamente había tenido varios éxitos, sino que, además, era muy apreciado por las tropas; por esta razón, a pesar de la lealtad que le profesaba a sus superiores, éstos empezaron a considerarlo como una amenaza. Empezaron a encargarle misiones cada vez más peligrosas y difíciles; pero en vez de morir en ellas, siempre volvía victorioso y rodeado de gloria. Los componentes de sus tropas comenzaron a hablar de él en un tono de admiración: algunos llegaron a desertar para unirse a él. Era evidente que las cosas no podían seguir así.

Temiendo que Torgoch acabara por eclipsarlos y arrebatarles su autoridad, los sacerdotes urdieron un complot destinado a apartarle definitivamente de su camino. En el transcurso de una nueva misión imposible, pusieron en escena una predicción enviada por sus oscuros dioses; la Alianza del Hacha Ensangrentada tenía que volver hacia las Tierras Oscuras para reunir nuevas fuerzas. Llegado el momento, aparecería un signo ordenando el regreso al Paso del Fuego Negro y entonces, ni los Enanos, ni los Elfos ni los Humanos podrían resistirse a su guerra santa. Entre tanto, su guerrero más poderoso —Torgoch, en lo que todos estuvieron de acuerdo— permanecería en el lugar para vigilar el campamento en el Valle de Yetzin.

Al volver, Torgoch se encontró frente a estos hechos ya resueltos. Inmediatamente comprendió que el presagio había sido una invención, pero no pudo oponerse por miedo a perder a sus tropas... y las penas infligidas por hereje no eran cualquier cosa. Permaneció en el valle mientras la Alianza del Hacha Ensangrentada le abandonaba para dirigirse hacia el Este. Un mes más tarde, la Alianza fue totalmente destruida durante la batalla de Edsel Ford, mientras cruzaban el Río Negro. Tal vez este fuera el castigo ideado por los dioses por usar su palabra.

Solo junto a sus fieles, Torgoch emprendió la tarea de hacer del valle un auténtico reino. Destruyó las últimas avanzadillas Enanas del valle y de los alrededores. En un mes, ya no se vio circular a nada que no fuera de color verde.

Mientras saqueaban una pequeña ciudad Enana en uno de los extremos del valle, grandes cambios vinieron a frenar sus movimientos. Torgoch llevaba con él una piedra preciosa roja y de forma extraña, que había robado al principio de su carrera. Después de adquirir unos documentos pertenecientes a un Maestro de Sabiduría Enano, descubrió que se trataba, ni más ni menos, que del Cristal del Fuego, una reliquia cuyos poderes mágicos sobrepasaban los sueños más locos. Empezó a estudiar con empeño los documentos y la piedra, imaginando su retorno triunfal a las Tierras Oscuras y la humillación de los sacerdotes que lo habían abandonado en aquel lugar. Pasaron semanas, meses, durante los cuales se quedó encerrado con su tesoro, olvidando el bienestar de sus tropas... el mayor error que puede cometer un jefe militar.

Poco a poco, sus fuerzas fueron disminuyendo y sus fieles, desencantados, desertaron e intentaron llegar hasta las Tierras Oscuras. Ninguno de ellos sobrevivió, ya que su debilidad convirtió al camino de vuelta en un viaje imposible. Totalmente bloqueado en su cuartel general, Torgoch no cesaba de darle vueltas al asunto, poniéndose cada vez más nervioso y soñando con su venganza. Su obsesión por la piedra se transformó en auténtica locura. Intentó una última vez, usar la reliquia contra sus enemigos, acto que acabó en un desastre de inmensas proporciones.

El último miembro de la Alianza murió aquel día y así es como el Cristal del Fuego descansa desde hace más de un siglo, junto al cuerpo de Torgoch.





• RESUMEN DE LA INTRIGA •

Toda esta aventura se basa en la búsqueda por parte de los aventureros del Cristal de Fuego. Tienen que volver a efectuar el último viaje de Torgoch junto con lo que quedaba de sus tropas guerreras, localizando indicios y pistas en distintos lugares y enfrentándose a numerosos obstáculos, antes de encontrar la mítica piedra. Se darán cuenta entonces de que encontrar la piedra y tomar posesión de ella son dos cosas bien distintas puesto que ¡su último propietario no está dispuesto a ceder su trofeo tan fácilmente!

Los acontecimientos se van desarrollando de la siguiente manera:

A lo largo de su viaje por las alturas del Valle de Yetzin, los aventureros encuentran el cadáver de un mensajero Enano muerto hace mucho tiempo. El mensaje que portaba está, sin embargo, totalmente intacto. Menciona un objeto de grandes poderes y hace alusión a una cascada cercana, detrás de la cual, se esconde un antiguo y pequeño complejo subterráneo. Los aventureros deciden ir a investigar el lugar.

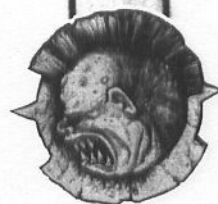
Aunque hace un siglo que el lugar fue abandonado por los Enanos y se encuentra totalmente decrepito, no está deshabitado. Una parte ha sido ocupada por un grupo de Hombres Bestia; durante su exploración, los aventureros se toparán con trampas y sorpresas de todo tipo. No encontrarán el famoso objeto, pero sí podrán recoger algunos testimonios acerca de la caída del complejo y de la historia de Torgoch, así como briznas de información acerca de los Cristales del Poder. Varios indicios les pondrán sobre la pista del jefe Orco.

Siguiendo el río Yetzin hacia el sur, tras la pista de Torgoch, cruzarán una tierra salvaje donde se encontrarán con un grupo de Gitanos, un vendedor ambulante, un eremita, una banda de Elfos, varios monstruos y diversos incidentes a los que tendrán que plantar cara. Algunos de estos encuentros —si son llevados de manera correcta— les servirán de ayuda, mientras que otros se reducirán a una lucha por salvar sus vidas.

Finalmente llegarán a una torre aislada y se apresurarán a examinarla. Actualmente está habitada por una osa y su progenie, a la que no le gustan las visitas. Una colonia de grajos que ha ocupado la parte superior se opondrá escandalosamente a cualquier intrusión en su reino. Entre todos los objetos brillantes almacenados por los pájaros, los aventureros deberán coger una caja para pergamino con piedras preciosas incrustadas que contiene una indicación muy importante.

Mientras siguen dirigiéndose hacia el sur, los personajes tendrán que atravesar una zona de gran influencia caótica: una de las consecuencias del derrumbamiento de los planes de Torgoch. En una serie de cuevas donde se ha instalado una pareja de Minotauros, aparecen indicios de ocupación Orca que harán que los personajes se dirijan hacia un templo Druida abandonado, y transformado por los Orcos en una fortaleza. Es el destino final de esta aventura.

Los aventureros habrán reunido los indicios necesarios que les permitirán entrar en el templo y deberán abrirse camino a través de los guardianes No-Muertos y otros peligros para llegar hasta la sala del trono de Torgoch. Es el lugar donde se encuentra el Cristal del Fuego. Al fin se llega a la escena en la cual tendrá lugar la batalla apocalíptica en la que el jefe Orco, convertido en una especie de Nigromante No Muerto, defenderá su tesoro más preciado.



JAMÁS LLEGARON LOS REFUERZOS

En este capítulo, en su viaje a través de los altos y traicioneros pasos del lado norte de Las Cuevas, los aventureros descubren un cadáver que tiene más de un siglo. Los personajes leen el mensaje que el Enano jamás llegó a entregar. En él se hace alusión a los lugares que les rodean y descubren una instalación Enana en ruinas —pero habitada— destruida por los Orcos hace cien años.

• LA HUIDA DE HADRIN •

Antes de comenzar esta aventura, es necesario entrar en algunos detalles acerca de la historia reciente del Valle de Yetzin, y en especial, del destino de los Cristales del Aire y del Fuego, así como la huida desesperada del Maestro de Sabiduría, Hadrin, ante la avanzada de los Orcos.

• LOS CRISTALES LLEGARON HASTA YETZIN •

Durante su campaña por conquistar el Valle de Yetzin, Torgoch descubrió y saqueó un oratorio Enano: en aquel momento se produjo un extraño fenómeno.

El Orco llevaba con él una piedra roja ornamentada, que le arrebató, cuando aún era joven, a un hechicero Humano muerto, durante una incursión efectuada más al Norte. Se dio cuenta de que poseía poderes mágicos pero no consiguió comprender su funcionamiento. En el oratorio, la piedra empezó a brillar. Cuanto más iba bajando, más intenso era el brillo. Torgoch no pudo entender el significado de este fenómeno e, intrigado, siguió adelante con su campaña de terror.

Poco podía imaginar que su piedra roja era en realidad el Cristal del Fuego, y que brillaba por la proximidad con el Cristal de la Tierra, escondido en un oratorio secreto en las entrañas de la montaña. Pero esto forma parte de la historia contada en **Sangre en Las Tinieblas**, la segunda parte de la Campaña de **Las Piedras del Destino**.

El Cristal del Aire también fue a parar a Yetzin. Hace tres siglos, La Alianza del Hacha Ensangrentada esperaba en el confín norte de Las Cuevas, preparándose para atacar un asentamiento Elfo, Athel-Loren. El escondite del Cristal se encontraba en medio de su camino y el ejército Elfo no podía, en ningún caso, llegar a tiempo para protegerlo. Por lo tanto, un pequeño grupo llevó la

piedra hacia el Oeste, para ampararse en la seguridad de las Tierras Elfes, más allá de los mares. Jamás logró cruzar los límites del bosque. Debilitado por los incasantes ataques de los Hombres Bestia y otros incidentes, fue totalmente destruido por unos bandidos Humanos y el Cristal desapareció.

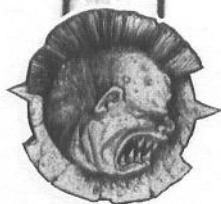
El jefe de estos forajidos no era mago, y jamás llegó a descubrir la verdadera naturaleza de la piedra azul de forma tan extraña, que le había arrebatado al cadáver de un Elfo. Lo guardó como una curiosidad algunos años, durante los cuales llegó a crear un dominio en el Valle a la vez que fue prosperando —un siglo antes de la llegada de Torgoch— finalmente le entregó la piedra a un equipo de ingenieros Enanos a modo de pago por la construcción de una torre fortificada. De este modo fue como el Maestro de Sabiduría, Hadrin, tomó posesión del Cristal del Aire —desde ese momento, los Enanos pasaron a tener en sus manos dos de los cuatro Cristales del Poder.

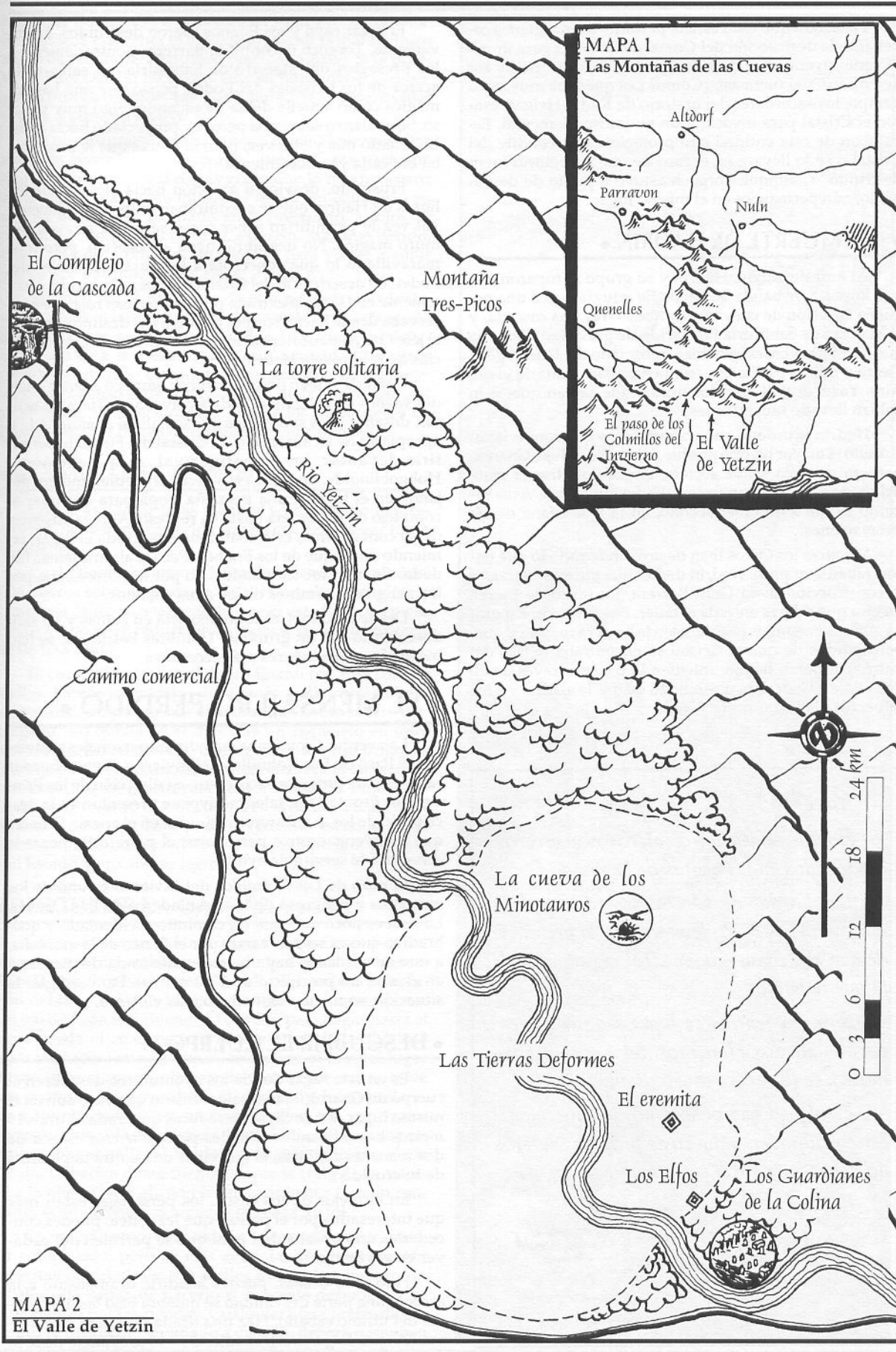
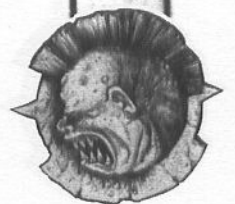
Uno de los muchos poderes de los Cristales les permitía sentir la presencia de las demás piedras. Cuando Torgoch entró en el Valle de Yetzin, Hadrin supo que uno de los Cristales se estaba acercando. Pero los Enanos no sabían que la mayoría de las fuerzas Orcas habían abandonado a su jefe y tampoco que este último no sabía usar la piedra. Nadie quería pensar en las posibles consecuencias, si los Orcos conseguían tener en su poder los dos Cristales restantes.

Hadrin suplicó a los líderes de la ciudad que huyeran con las dos piedras, pero se negaron. Su orgullo les impedía retroceder ante los Orcos, fuesen cuales fuesen las consecuencias. Desesperado, Hadrin le entregó el Cristal del Aire al mago Yezeran, pidiéndole que dejara el Valle y le encontrara un nuevo escondite. Los viajes del mago serán narrados en la tercera parte de la Campaña de **Las Piedras del Destino**.

• LA CAÍDA DE YETZIN •

Poco después, desesperado por el inconsciente valor de los líderes Enanos, Hadrin partió junto con un pequeño grupo de fieles. Unas horas más tarde, los Orcos cruzaron una de las entradas que conducía a las Salas de los Reyes. El pánico se apoderó de los Enanos. Sólo la sabiduría de Hadrin les habría permitido defenderse utilizando eficazmente los poderes de los Cristales. De los que se quedaron, ninguno los dominaba. Por primera vez comprendieron hasta qué punto eran ciertas las advertencias de Hadrin.





Pensando que todo estaba perdido, los dirigentes ordenaron la destrucción del Cristal de la Tierra para impedir que cayera en manos de los Orcos. Pero, ¿podía ser destruido? Y si fuera así, ¿Cómo? Les quedaba muy poco tiempo, los sacerdotes del oratorio de Kadal-Helgad usaron el Cristal para invocar a un poderoso Elemental. Esperaban de esta entidad que protegiera el escondite del Cristal o se lo llevara en el caso de que el oratorio fuera destruido. Y, aunque Torgoch estuvo a punto de descubrirlo, aún permanece en el mismo lugar.

• LA MUERTE DE HADRIN •

Al huir de Yetzin, Hadrin y su grupo se toparon con una importante banda de Orcos. Se refugiaron en una pequeña sucesión de cuevas escondidas tras una cascada, y el Maestro de Sabiduría fue herido de gravedad. Pensaba que las pieles verdes se habían apropiado del Cristal de la Tierra y que lo estaban persiguiendo para quitarle el del Aire. Yazeran y él eran los únicos que sabían que se lo habían llevado mucho antes.

Hadrin le ordenó a sus compañeros que contuvieran el asalto el mayor tiempo posible. Hizo que su hijo, Gnarok, partiera por una salida secreta, enviándole tras la pista del mago y de sus supuestos aliados humanos. Acto seguido se fue a un taller secreto, en la más lejana de las excavaciones.

Mientras los Orcos iban destruyendo todo lo que encontraban a su paso, Hadrin dedicó sus últimas fuerzas a la construcción de la Gran Barrera, un muro de fuerza mágica que selló la entrada al taller. Fue un error. Esperaba que sus enemigos encontrasen la barrera mágica y que, persuadidos de que el Cristal se encontraba detrás del muro, perdieran tiempo intentando pasar a través de él, dejándole a Gnarok la posibilidad de dar la alarma y a los refuerzos, de llegar hasta Yetzin.

Yazeran:

Somos veinticuatro valerosos guerreros, bloqueados en las grutas de la cascada.

Las hordas de Orcos nos rodean. Son muy numerosos. Podemos sentir la presencia de una poderosa reliquia. Tal vez aquella de la que te hablé.

Si te encuentras en lugar seguro y cuentas con aliados Humanos, tal y como se rumorea, te lo ruego, envíanos ayuda.

El objeto que poseen no debe permanecer en su poder, y nuestros propios secretos no deben caer entre sus inmundas manos.

*Ketiger,
para Hadrin*



El lugar cayó y los Enanos fueron destruidos. Efectivamente, Torgoch encontró la Barrera. Contrariamente a los presagios del Maestro de Sabiduría, no sabía nada acerca de los Cristales del Poder; pensó que una barrera mágica como aquella debía de esconder algo muy valioso. Se abalanzó sobre ella pero fue proyectado hacia atrás. Lo intentó una y otra vez, pero la fuerza que le proyectaba era cada vez más intensa.

Frustrado, desvió su atención hacia algunos de los libros de Hadrin que se encontraban entre los cadáveres. Tal vez le permitirían saber cómo se podía atravesar el muro mágico. No descubrió nada al respecto, pero leyó maravillado lo que concernía a los cuatro Cristales del Poder. La descripción del Cristal del Fuego coincidía exactamente con la de la extraña piedra preciosa roja que conservaba desde hacía tiempo: la ironía del destino hizo que el jefe Orco descubriera el modo de utilizar su Cristal gracias a los libros de Hadrin.

Con este nuevo poder, Torgoch empezó a tener grandes sueños de venganza. Podría volver a las Tierras Oscuras, desafiar a los sacerdotes que lo habían abandonado y apropiarse de su autoridad. El Cristal del Fuego le permitiría levantar un imperio rival a la hegemonía Hobgoblinoide. Se puso en marcha inmediatamente, dejando en el lugar a una pequeña tropa para defender el complejo de la cascada hasta su regreso. Ante la ausencia de su comandante, ésta abandonó enseguida el lugar, temiendo un ataque de los Enanos. Pero la alarma jamás fue dada. Gnarok, fue asesinado... no por los Orcos, sino por los peligrosos caminos de los altos collados.

Desde entonces, el complejo está en ruinas y ha sido descubierto por un grupo de Hombres Bestia que se han instalado en los lugares más accesibles.

• EL MENSAJERO PERDIDO •

La aventura comienza cuando los personajes atraviesan el Paso de Los Colmillos del Invierno. Tienen buenas razones para dirigirse hacia el sur, en dirección de los Principados Fronterizos; tales motivos se presentan en la descripción de los aventureros incluidos en el anexo. Si haces que intervengan otros personajes, el párrafo Empezar la Aventura te servirá de ayuda.

El paso de Los Colmillos del Invierno es uno de los más altos y peligroso de los desfiladeros de Las Cuevas. La ruta es poco más que un caminito accidentado y quebradizo que va serpenteando por el flanco de la montaña; a uno de sus lados hay una constante caída de piedras y en el otro, un precipicio de 1500 metros. Para arreglar la situación, sopla un viento de lo más violento.

• DESCUBRIR EL CUERPO •

Es en este lugar donde los aventureros descubren el cuerpo de Gnarok, el mensajero Enano que yace aún en el mismo lugar donde cayó, entre rocas quebradas a unos 15 metros bajo el camino. Puedes presentar esta escena de dos maneras distintas, el que elijas una u otra dependerá de tu crueldad.

En el mejor de los casos, los personajes están más que interesados por el paisaje que les rodea; puedes concederles una prueba de I para que se percaten del cadáver en el camino.

Pero si lo deseas, puedes añadirle dramatismo a la escena; una parte del camino se quiebra bajo las herraduras del último caballo. Haz una tirada de I para este último (30, por lo general), añadiendo +10 si el jinete tiene la

habilidad Equitación —si es exitosa significa que el caballo consigue mantener el equilibrio mientras que un buen tramo de camino se derrumba precipicio abajo. Si la prueba de I del caballo no tiene éxito, su jinete deberá conseguir la prueba (Acrobáticas +10, Equitación +10) para saltar a tierra y ponerse a salvo.

Es una estupenda ocasión para pegar algún que otro susto sin provocar daños reales, que por otra parte, no tardarán en aparecer. Lo más grave que le puede ocurrir al caballo y/o al jinete es que se quede en equilibrio en uno de los árboles plantado en el precipicio, a unos 12 metros por debajo del camino, estando, más que herido, muy asustado. Como era de esperar, para volver a subir tendrá que dar muestra de cierto ingenio...

Sea cual sea el resultado de este pequeño incidente, uno o varios aventureros descubrirán el cuerpo atrapado entre dos rocas, justo debajo de ellos. La curiosidad debería incitarles a ir a examinarlo, sin necesidad de otros motivos, pero si no consideran que tal esfuerzo sea necesario, un intenso brillo cerca de una de las rocas llamará su atención. Podemos confiar en que los aventureros no dejarán escapar la menor ocasión de enriquecerse.

• EXAMINAR EL CUERPO •

Con la ayuda de unas cuerdas y un mínimo de precaución, no debería costarles mucho esfuerzo llegar hasta su objetivo.

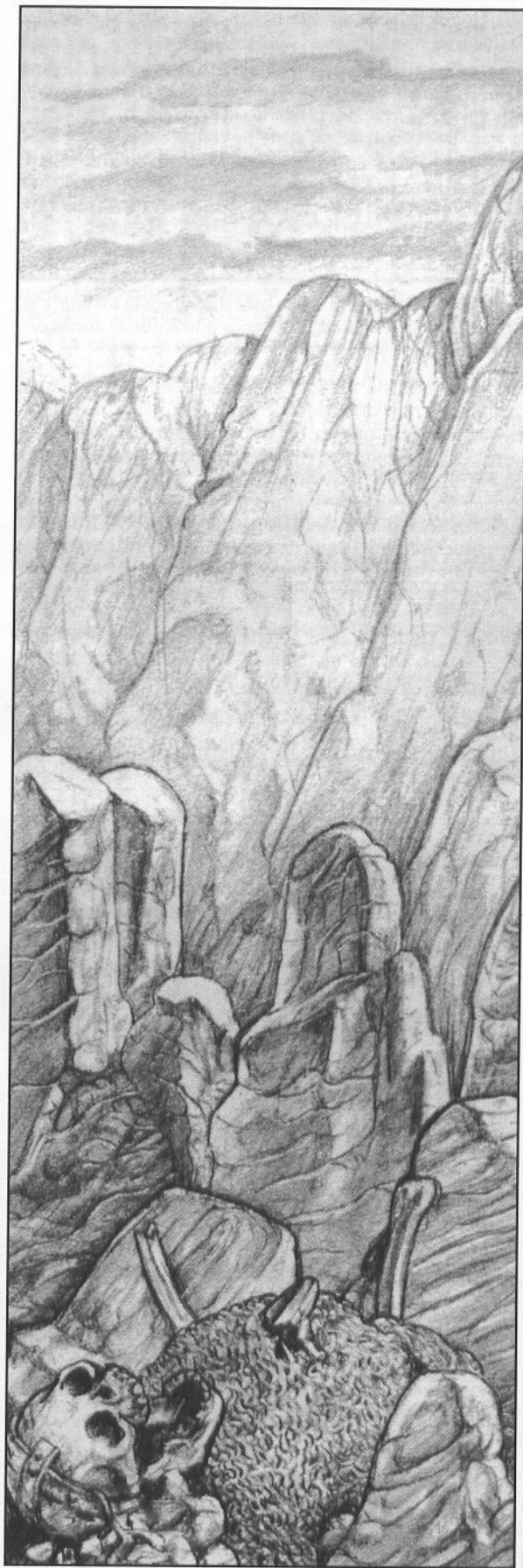
Cualquiera que intente bajar sin cuerda se resbalará 1D6 metros sobre la piedra, si falla la prueba, considéralo como una caída normal, puesto que el estado de las rocas anulará cualquier reducción al tratarse de un resbalón y no de una caída.

El cuerpo parece ser el de un Enano con una cota de mallas. Parece muy viejo—la cota de mallas está enteramente oxidada y todos los elementos de cuero se han disgregado. No queda de él más que un esqueleto en muy mal estado. En su tórax se distingue un intenso brillo: es una caja para pergaminos de marfil, engarzada en piedras preciosas. Por desgracia, está desportillada. Su venta puede reportar unas 10 CO. El cuerpo en sí no lleva nada interesante o de valor. La caja de pergamino esconde en su interior el Documento nº 1. Esta viejo, húmedo, en muy mal Estado, pero aún es legible.

• DESCUBRIR LA CASCADA •

Los aventureros podrán seguir las indicaciones del mapa sin ningún problema. La carretera que viene indicada es la que ellos han tomado, en el valle verán la bifurcación del río y del otro lado, la montaña de los tres picos. Les bastará con ir siguiendo el camino para llegar hasta el lugar desde el cual, podrán remontar el río secundario hasta su nacimiento. A cinco kilómetros al sur del lugar donde yace el cuerpo, la carretera atraviesa un torrente casi vertical por un puente de madera muy deteriorada. A unos treinta metros por encima de ellos, los personajes verán una cascada. Por debajo, la corriente de agua se precipita sobre el valle, al fondo del cual, se une con el río Yetzin. Deberían darse cuenta de que se trata de la cascada a la que se hace alusión en el documento 1, de lo contrario, serán necesarias algunas pruebas de Int.

En un principio, el acceder a la cascada puede parecer complicado, pero en esta zona, las pendientes están cubiertas de árboles y son fáciles de escalar. Incluso un caballo será capaz de hacerlo si su jinete desmonta y lo lleva cogido por las riendas. Cualquiera que pretenda subir por la pendiente, montado a caballo, deberá pasar con



JAMÁS LLEGARON LOS REFUERZOS



éxito una prueba de Riesgo (a -10 salvo con la habilidad Equitación) o sufrirá una caída de dos metros.

Después de recorrer 18 kilómetros, el grupo llegará hasta una cornisa de seis metros de ancho, donde la cascada cae en una cuenca rodeada de vegetación. Alimentada por una corriente de agua subterránea, sale de una apertura en la roca, a 12 metros por encima de la cornisa.

• EL COMPLEJO TRÁS LA CASCADA •

El mapa 3 muestra cómo está dispuesta la instalación escondida tras la cascada. Observa que algunas zonas están sumergidas bajo el agua.

El conjunto ha sido construido a partir de una serie de túneles excavados en la roca por el río subterráneo que alimenta la cascada. Su lecho ha ido desplazándose a lo largo de los milenios y algunos de los túneles están ahora, completamente desecados. Esta serie de cuevas naturales ha sido ampliada por los Enanos, que la convirtieron en un puesto avanzado de vigilancia de esta parte del valle.

• LOS HOMBRES BESTIA •

La mayor parte de la instalación sigue estando tal y como la dejaron los Orcos hace cien años, exceptuando las zonas 12-16, que ahora están ocupadas por un grupo de Hombres Bestia. Puesto que este sector está relativamente aislado, puedes aligerar la situación si el grupo es débil, haciendo que los Hombres Bestia se muestren increíblemente prudentes y reservados; sólo lucharán para defenderse y no abandonarán su territorio, ni siquiera para

perseguir a los aventureros. Por otra parte, si tu equipo está especialmente preparado, los Hombres Bestia se mostrarán más agresivos y más dispuestos a emprender la acción; el sitio es perfecto para tender una emboscada y llevar a cabo maniobras de acorralamiento. Si por ejemplo, han emplazado a un guardián en la saetera de la zona 4 y se desplazan rápidamente para defender el acceso, los aventureros corren el riesgo de toparse con serias dificultades tan sólo para entrar. A menos que exista un gran desequilibrio entre los dos grupos, deberías dejar que llegasen hasta la zona 3 antes de que los Hombres Bestia reaccionen.

Estos últimos descubrieron el lugar hace 12 años y han establecido un campamento permanente. Rara vez abandonan las zonas 12-16, exceptuando algunas salidas a las cuevas arboladas en busca de forraje. Han explorado las salas de guardia al oeste (4-7) y las cuevas superiores (17-22) pero no han encontrado nada de interés. No conocían la puerta secreta que va de la zona 7 a la 14, como tampoco han podido atravesar la barrera mágica de la zona 22. No estuvieron tentados de explorar las salas de guardia del este, dado el trágico final que conocieron dos de ellos al intentarlo.

• LEYENDA •

• 1. LA ENTRADA •

Para pasar de la cornisa a la entrada de las cuevas, los aventureros tendrán que escalar una muralla de 12 metros. A un lado de la cascada hay un borde lo suficientemente ancho como para que pueda pasar una persona. Anteriormente colgaba de ella una escalera de cuerda que bajaba hasta la cuenca. Al irse, los Orcos la quitaron, pero las dos clavijas de fijación siguen estando en el mismo sitio.

La pared es irregular, proporcionando así, agarraderos tanto para las manos como para los pies, no obstante, el agua la convierte en una superficie resbaladiza. Los personajes que intenten escalar sin usar cuerdas, ganchos

Resultados de la prueba	Efectos
Las dos primeras tienen éxito	Se llega hasta el borde
Falla la primera	Caída de 1D6 metros
Falla la segunda	Caída de 1D6+3 metros

o la habilidad Escalar, deberán efectuar dos pruebas con éxito de I, con las siguientes consecuencias:

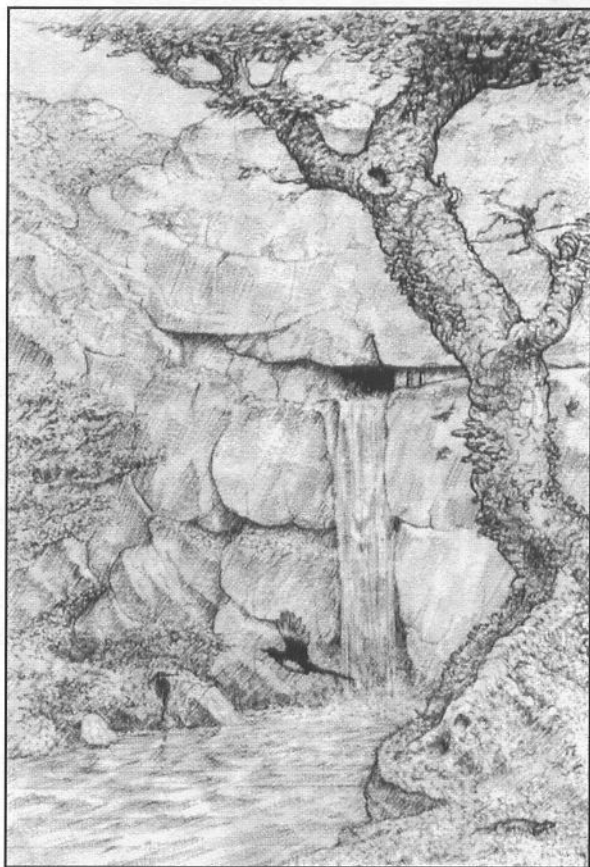
En el caso de que se produjera una caída, el personaje tiene un 50% de probabilidades (Acrobacias+10, Suerte+10) de caer al agua en vez de en la dura e implacable tierra. En tal caso la caída no causará ningún daño, puesto que la profundidad del agua es de 1,50 metros y el fondo sube de manera abrupta sobre los bordes.

Si consigue subir, uno de los aventureros podrá fijar una cuerda a las clavijas que siguen siendo resistentes, para que los demás puedan subir. Ningún personaje que use la cuerda se caerá.

Si cada uno de ellos logra una prueba de I (Detectar Trampas+10) les permitirá ver la saetera disimulada en la zona 4. Una vez en el borde, los aventureros deberán tirarse al agua para atravesar la zona 2.

• 2. EL PASAJE INUNDADO •

Este pasaje ha sido excavado principalmente por el río subterráneo que alimenta la cascada. Una prueba con éxito de I (Enano+10, Minería+10, Ingeniería+10



acumulativos) revelará que este pasaje ha sido ensanchado, y el techo elevado en determinados puntos. Cerca de la entrada sobresalen los últimos 30 centímetros de una grada elevada. La herrumbre la mantiene en esta posición: para intentar bajarla será precisa una prueba de F: si tiene éxito, el personaje habrá roto una pequeña parte de la verja, de 2D8 centímetros de largo.

La altura total del pasaje es de 2,40 metros y el agua alcanza 1,20 metros de profundidad. La violencia de la corriente impone una prueba con éxito de F para poder remontarla. Si falla la prueba, el personaje perderá el equilibrio y si sus compañeros no consiguen llegar hasta él (todo aquel que quiera hacerlo deberá efectuar una tirada de I), pasará por encima de la cascada y caerá en la cuenca, perdiendo 1 punto de H, salvo si logra una tirada de I para agarrarse a la grada. Tal y como ocurre en la pared, basta con que uno de ellos consiga llegar hasta el final y enganche una cuerda de modo que los demás lo vayan siguiendo sin correr ningún riesgo.

• 3. LA SALA DE LOS TORNOS DE MANO •

Esta sala ha sido tallada a partir de una cueva natural. Se sigue sintiendo la corriente pero es menos violenta que en la zona 2; los aventureros ya no corren el riesgo de ser llevados por ella. La altura de la zona seca es de 3 metros y a lo largo del muro oeste hay un puente de madera muy deteriorado que pasa por encima del agua. A cada lado acaba por un arco y de parte y otra hay instalados dos tornos de mano. La cadena que parte del mecanismo norte se hunde en una apertura del techo, la del torno sur pasa por encima del puente y cae al agua. La entrada a la sala 12 se encuentra bajo la estructura. Para descubrirla es necesario examinar detenidamente el puente o destruirlo.

Puesto que su resistencia se ha visto seriamente afectada por el paso del tiempo, al subir cuatro personas o más, la parte central se derrumba sobre un ancho de 1,50 metros, haciendo que todos caigan al agua (los personajes que no se encuentren en otra parte del puente deben lograr una prueba de I, de manera que no les ocurra lo mismo). De este modo descubrirán la extremidad del pasaje que conduce hasta la zona 12.

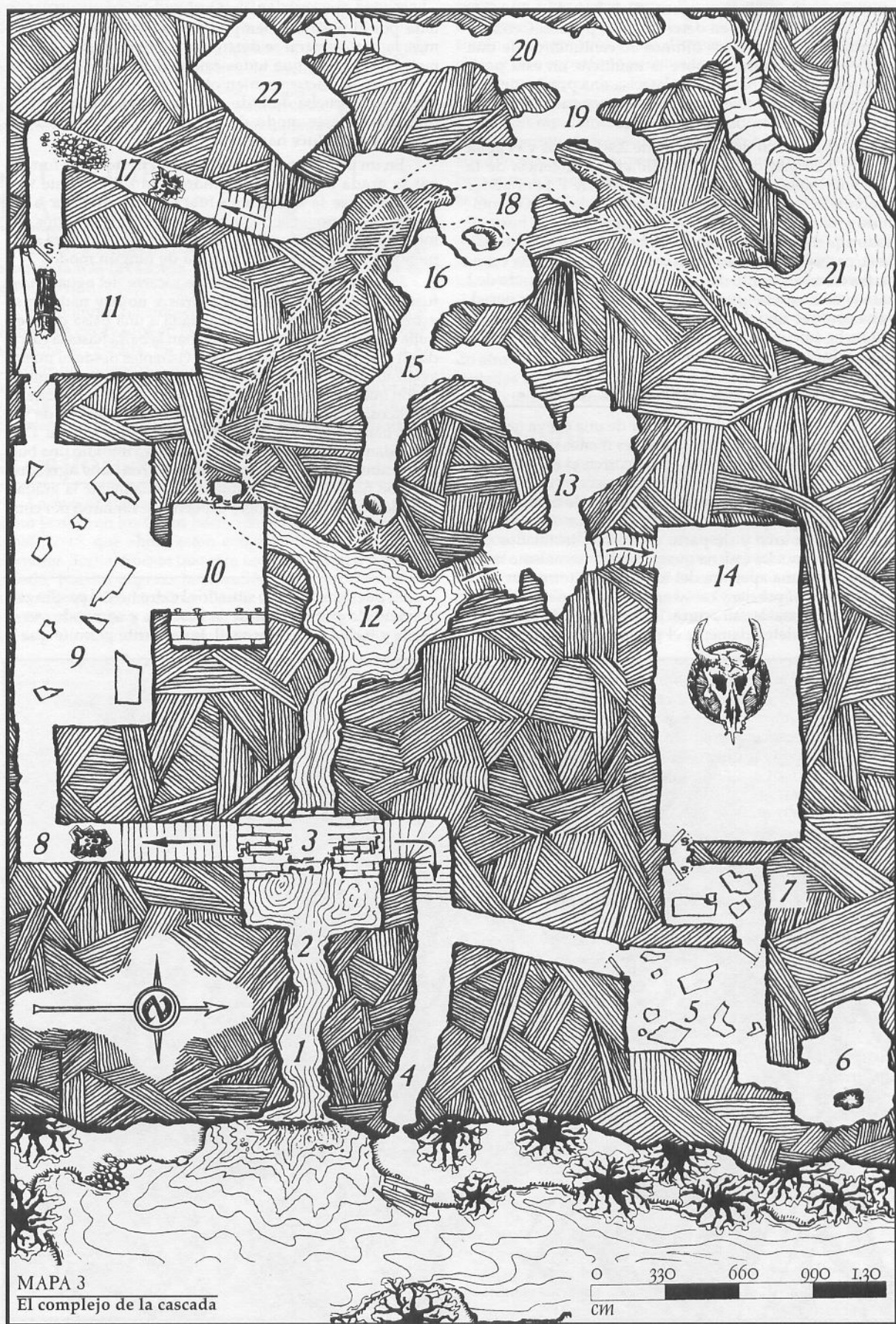
En un principio, el torno de mano norte hacía funcionar la grada de la zona 2. Ahora está sólidamente bloqueado. Si se le aplica una fuerza total superior a 10, empezará a moverse, acompañado por los crujidos del metal torturado. La cadena se irá tensando y acabará rompiéndose. La grada no se moverá de ningún modo.

La cadena el torno sur puede sacarse del agua sin esfuerzo. Mide alrededor de 6 metros y no hay nada en su extremo. Anteriormente estaba atada a una balsa que permitía la entrada al complejo. Soltaban la balsa hasta la cascada en cuanto se identificaba a los visitantes desde el puesto avanzado de la zona 4. El pasajero se instalaba en la embarcación que era llevada hasta el puente. Durante el ataque de los Orcos, los Enanos destruyeron la escalera de cuerda y la balsa, bajaron la grada y prendieron fuego al puente. Desgraciadamente, la humedad de la madera impidió una buena combustión y las llamas se apagaron. Los agresores llegaron hasta la zona 2; subieron manualmente la grada e invadieron el lugar. Al coger el puente, levantaron por completo la reja.

• 4. PASAJE •

El puesto avanzado situado al extremo del pasillo está suspendido por encima de la cascada y se puede ver el borde y todo lo que hay en él. Igualmente permite que la





luz entre e ilumine levemente el lugar. Nada en él es de interés o tiene valor.

• 5. SALA DE GUARDIA •

Esparcidos por la sala, hay varios muebles podridos y rotos —junto con lo que queda de la puerta. Hay soportes de metal rugoso fijados en el centro de cada muro. El techo está completamente ennegrecido por el hollín. Los del sur y los del oeste han sido triturados hasta adoptar formas grotescas. La mayor parte de los muros están adornados con garabatos: desde sencillos dibujos hasta inscripciones rúnicas muy sofisticadas.

Esta habitación sirvió de Sala de Guardia principal durante las diversas ocupaciones de este lugar. Un examen minucioso indicará que antes hubo un gran número de toscos jergones. La mayoría de las inscripciones son de origen Orco, en especial los dibujos, puesto que esta raza tiene pocos elementos culturales. Los letrados o los personajes que ya se hayan topado anteriormente con Orcos o con otros Goblinoides, pueden intentar una prueba de Int (no necesaria para aquellos personajes que tengan la habilidad Leer/Escribir en Orrakh o Gházakh) para interpretar los grafitis. Se refieren sobre todo a temas como la pelea, la cerveza o las delicadas atenciones que han de prestarle a los Enanos. Los más espirituales evocan las supuestas costumbres de los otros ocupantes de la Sala de Guardia. También hay mensajes Enanos: en su mayoría, rezos dedicados a las deidades y súplicas para que lleguen pronto los refuerzos.

• 6. LETRINAS •

Esta cueva natural, cuyo suelo ha sido visiblemente igualado, está levemente iluminada por las fisuras en lo alto del muro este. Hay trozos de tierra cocida esparcidos a lo largo del muro oeste. En el ángulo noreste, una pequeña estructura de madera cubre un agujero en el suelo. Garabatos similares a los de la sala anterior adornan las paredes.

Esta estructura de madera era la letrina: el agujero va descendiendo en dirección norte para emerger en la pared rocosa. Los trozos de tierra cocida son los restos de las palanganas usadas para lavarse; los Orcos las rompieron al no encontrarle una utilidad. Las inscripciones son, en conjunto, más insultantes que las anteriores.

• 7. LA ZONA DE LOS OFICIALES •

La puerta que da a la zona 5 está sujeta por una sola bisagra y está bloqueada en posición de apertura. En la sala hay restos de mobiliario muy estropeados y un soporte para antorcha en medio del muro sur que está, al igual que los otros tres, cubierto de inscripciones.

Aun así, los muebles están en mejor estado que en la sala 5, dos camas, una mesa, dos sillas y un gran cofre se reconocen claramente. Las inscripciones (todas de origen Orco) son de mejor gusto que todas las anteriores —la mayoría aluden a órdenes militares y planes de batalla. El cofre está cerrado y completamente vacío, tan sólo hay una pequeña araña que ha hecho de él su hogar. Las cuchillas de la tapa están hundidas en algunas partes, prueba de una apertura forzada. Los documentos 2 y 3 están atrapados entre el cofre y el muro; Torgoch los dejó caer ahí y jamás los volvió a encontrar.

La puerta secreta del ángulo sudeste está cuidadosamente disimulada y la acción de detectarla se efectúa con una penalización de -10, salvo para los Enanos.

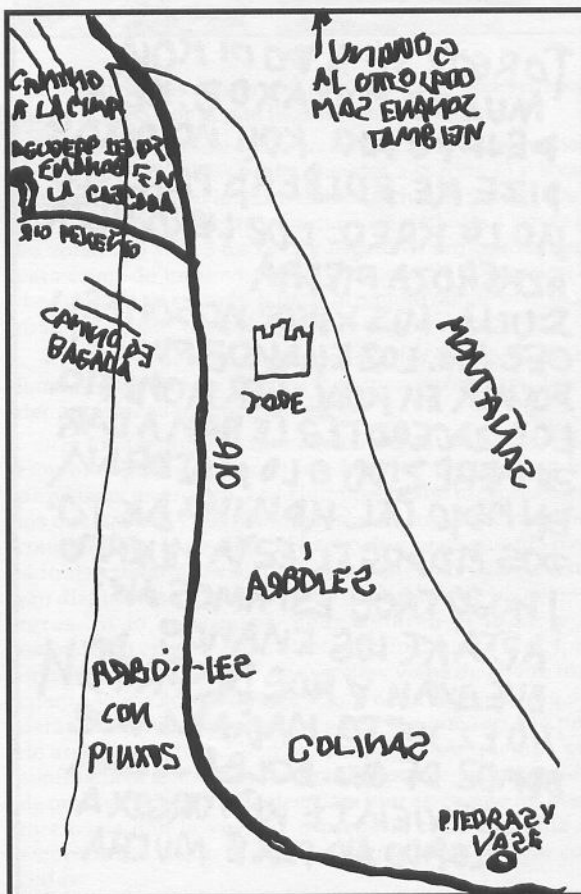
• 8. PASAJE •

Poco más allá del final de la escalera hay un montón de piedras de unos 60 ó 90 centímetros de altura, con un

LOS ENANOS QUELLEN, LO
BIENTO EN MI AGUA, JUDOS
NO ME BAY A KTAAR MI
PIEDRA. LOS UOSOS
DE LOS JUANOS AN SICO
YUJOS TRES UN KEDA NIKHO
DRAJNDEA / BA A LUBAR TAMP.
AIN WOE TODIO A TPOBEEZA LA
PUERTA MADIKA / NO PUEDO
KEDARME AKI. POR KE LAS ENA
NANOS BUEBEN.

TENGO KE IAME ALA MONTAÑA.
KUNDO APRENDIA A USAR LA PIE
DRA, BOLBERAMOS A KASA /
ENTONSES INABAAE KON ESOS
ZASEADOTES KE NOS DEJAN
AKI.

TORGUCH
VKE DE GEAR DE LA
DUDICA DEL
AXA ENAN BRENTADA



JAMAS LLEGARON LOS REFUERZOS



deforma cráneo humano de color marfil en la cima. Sus órbitas están fijadas en dirección a los peldaños.

Aunque esta pequeña construcción puede poner nerviosos a los aventureros, es totalmente inofensiva. Un examen exhaustivo permitirá comprobar que el cráneo es auténtico y que, además, tiene dos pequeños cuernos en la frente; pertenecía a uno de los Hombres Bestia menores, muerto por la trampa de la puerta que lleva a la zona 9. El jefe lo colocó precisamente en este lugar para indicar a los demás que debían evitar pasar por este sitio. Si prefieres que los Hombres bestia se desplacen por el complejo en vez de quedarse en las salas 12-16, los representantes menores deberán lograr una prueba de Fr para pasar al lado del túmulo con el cráneo, sea cual sea la dirección de la que vengan.

Tras la esquina, el pasaje se prolonga hasta una puerta de madera. Delante de ella yace en el suelo un esqueleto sin cabeza y con pies de bestia. Los muros y el suelo tienen marcas de fuego.

El esqueleto es el de uno de los Hombres Bestia menores, muerto a causa de una trampa mágica que ya no está operativa. La puerta siempre está atrancada del otro lado —R4, D12.

• 9. REFECTORIO •

Esta gran sala sigue teniendo los restos de una gran cantidad de muebles de madera. Cuatro soportes están fijados en los muros norte y sur, y dos sobre los muros este y oeste. Dado el hollín en el techo, podríamos pensar que hubo antorchas antaño. Un arco corta el muro norte por la mitad.

TORGOX SE A VO OI KON
MUXOZ MUXOXOZ. ME A
PEJADO AKI KON NO NIKOS.
DIZE KE BOLBEA PERO ILO
NO LO KREO. LOZ LIBROZ IEZA
AZKEROZA PIEDRA
SULLA. LOS XIKOZ NO SON FELI
CES AKI. LOZ ENANOS PUEDE
BOLVER EN KUALKIER MOMENTO.
LOZ ZACERDOTEZ LE BAN A DAR
SU MEREZIDO O LO MATARAN
EN MDIO DEL KAMINO. DE TO
DOS MODOS, EL ESTÁ MUERTO
¡HOZOTROZ ESTAMOS AKI
AZTA KE LOS ENANOS
BUELVAN Y NOZ DESTRUYAN
HO EZ JUSTO. MAJANA NOZ
BANOS DE AKI. BOLBA A KAZA
EL TENIENTE KE TORGOX A
DEGADO AKI PAKÉ MUERA

Aún se reconocen los restos de grandes mesas y bancos. Si los aventureros se molestan en buscar en medio de todos los escombros, también encontrarán diferentes elementos de vajilla: cucharas de cobre torcidas, tazones corrientes de madera, etc., y gran cantidad de rasas de pescado. No hay nada de valor. Bajo una de las mesas está escondido el documento 4.

• 10. COCINA •

El estado de esta sala es aún más deplorable que el de la sala 9. Contra el muro norte hay una inmensa tabla de madera cubierta de profundos cortes y de diversas manchas oscuras. El suelo está cubierto de cerámicas rotas, ceniza y restos quebrados y herrumbrosos de un gran número de pequeños objetos: una prueba con éxito de Int (cocina +20) permitirá identificarlos como utensilios de cocina.

Una cavidad de 60 centímetros de lado y 90 de profundidad ocupa el centro del muro oeste, a un metro por encima del suelo. Se abre una chimenea natural en el lado superior. Está llena de polvo y de cenizas, pero no hay nada de valor. Antaño fue un horno.

• 11. ARMERÍA •

En la puerta oriental hay una trampa, un trozo de cuerda une la puerta a un pilar que sujeta un pesado leño colgado del techo por otras cuerdas. Al abrir, el pilar es arrancado de su posición, el leño cae y, en un movimiento de balancín, pasa por el marco de la puerta: el personaje que se encuentre en él tendrá que lograr una prueba de I (Esquivar Golpe +10) o recibir un golpe en el tronco de F6. Una prueba con éxito de I (Detectar Trampa +10) permitirá ver la trampa si la puerta es debidamente examinada; sin embargo, es totalmente imposible desactivarla desde el exterior. Si hacen prueba de cierto ingenio, tal vez los aventureros consigan abrir la puerta sin permanecer en el marco.

Aparte de la instalación descrita anteriormente que dejaron los Orcos antes de irse, la sala está completamente vacía. Tan sólo algunos herramientas estropeados dan fe de que este lugar fue una armería. Una prueba con éxito de Int (con una bonificación de +10 acumulativos por cada carrera de Guerrero que el personaje haya empezado, aunque no necesariamente finalizado), permitirá identificarla como tal. Evidentemente, la entrada por la puerta secreta de la zona 17 no pondrá en funcionamiento la trampa, por lo que se puede desactivarla o dejarla tal cual, según lo decida el grupo.

La puerta secreta del muro oeste puede ser descubierta normalmente (no Enanos -10). De este lado no se ha instalado ningún mecanismo, lo hagan del modo que lo hagan, por mucho que los aventureros rastreen el lugar, no descubrirán nada. No puede ser descubierta desde esta sala, pero nada impide que pueda ser destruida (R5, D11).

• 12. LA CUEVA INUNDADA •

Los pasadizos que van de esta cueva hasta la entrada principal (zona 1) están, en el primer tramo, justo por encima del nivel del agua y el resto está totalmente sumergido. Los aventureros deberán retener la respiración durante un turno y lograr una prueba de Riesgo para llegar hasta la zona 1 desde esta cueva.

En el sentido contrario, los personajes deberán avanzar a contracorriente: es muy rápida pero sin llegar a ser peligrosa. Por otra parte, los Hombres Bestia han colocado una red en el límite de la cueva para capturar los peces blancos y ciegos que surgen a veces des-

de las profundidades. Esta red puede verse desde la zona 12, pero la primera persona que venga de la zona 1 tendrá que parar hasta lograr una prueba de F para romperla y pasar por ahí. Este personaje podrá intentarlo una vez por turno, pero por cada fracaso, deberá lograr una prueba de Riesgo.

Pasar de esta zona a la cueva 21 representa una tarea mucho más ardua. El personaje debe contener la respiración durante siete turnos y medio (1 minuto y 15 segundos —¡el jugador puede intentarlo si quiere!) y lograr seis pruebas de Riesgo para salir ileso. Evidentemente, no es posible determinar la longitud del pasadizo mirando hacia su extremo...

Los personajes con la habilidad Nadar tienen una bonificación de +20 a sus pruebas de Riesgo. Puesto que el agua no es demasiado profunda en la cueva y los pasajes son más bien amplios, las dimensiones no suponen ninguna penalización. Cada vez que su prueba no tenga éxito, el personaje pierde un punto de H por turno hasta que pueda volver a respirar. Cuando su puntuación en H llegue a cero, caerá inconsciente y será arrastrado por la corriente, convirtiéndose en un estorbo para sus compañeros. Se ahogará pasado el número de turnos igual a su puntuación en R, a menos que le recoja y le cure un personaje con la habilidad Curar Enfermedades o con un objeto o hechizo mágico adecuado.

Esta cueva está sumergida bajo el agua en una altura de 1,20 metros, con el mismo espacio de aire restante. El río viene de la zona 21 —forzado a remontar el pasadizo debido a la diferencia de nivel entre las dos cuevas— y se dirige hacia la zona 1 y la cascada. Además de las dos salidas inundadas, hay un amplio agujero (1,20 metros de diámetro) por encima del agua, en la pared oeste.

• 13. ZONA DE LOS HOMBRES BESTIA •

Un Hombre Bestia menor monta guardia permanentemente en la parte seca que lleva a la zona 12, pero ante la ausencia de problemas hasta ahora, suele estar dormido. En cada turno hay un 10% de probabilidades de que se despierte (+10 por personaje que no tenga la habilidad Movimiento Silencioso (Urbano) que entre en esta zona), a menos que los aventureros no tengan ningún cuidado; en tal caso, se despertará al primer ruido que oiga y no podrá gritar para lanzar la alarma en ese mismo turno.

Una decoración chillona compuesta por extraños dibujos de colores vivos cubre una parte de los muros y del suelo. Uno de los pigmentos parece ser sangre.

Los diez Hombres Bestia menores han hecho de este lugar su residencia actual y sea cual sea el momento, cuatro de ellos están durmiendo. Cuando se da la alarma —o cuando suenan ruidos en uno de los pasajes que llevan a las zonas 12 ó 15— van a echar un vistazo. Si ven atacantes, tres de ellos se dispondrán a defender el extremo (junto con los guardias que los han alertado), mientras que el cuarto se dirigirá rápidamente a la zona 14 en busca de algunos refuerzos.

• 14. TEMPLO •

Esta amplia sala está decorada con dibujos de colores aún más chillones, entre los que destaca el contorno de un cráneo cornudo y estrecho. En el centro hay otro de aspecto similar, moldeado en arcilla. Este templo improvisado está ocupado ahora por los cinco Hombres Bestia mayores, que están discutiendo con dos de sus hermanos menores. En cuanto se da la alarma, dos de los mayores dan unas rápi-

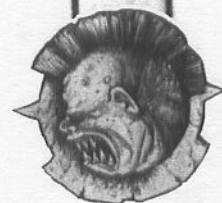


das instrucciones con feroces gruñidos. Su reacción depende de la zona por la que lleguen los aventureros.

Si el ataque viene de las zonas 12-13 ó 15-13, el primero llevará a los Hombres Bestia menores a la zona 13 y levantará una barrera en la parte más estrecha del pasaje. Mientras tanto, el otro llevará a los mayores restantes a través de las zonas 7, 5 y de 3 hacia 12 y llegarán 3 turnos más tarde para coger de improviso a los intrusos. Si la situación es desesperada, intentarán ir hacia el templo donde se dispondrán a combatir hasta la muerte si es necesario.

Si el ataque viene de la zona 7, los Hombres Bestia llamarán al resto de la tropa y se prepararán para defender encarnizadamente su templo.

Si los aventureros intentan entrar en contacto con los Hombres Bestia sin mostrarse hostiles, tendrás que improvisar el encuentro. Los Hombres Bestia mayores serán los que hablen, y los menores estarán constantemente escondidos detrás de ellos. El hecho de que su guarida haya sido descubierta les sorprende y pone nerviosos, y estarán dispuestos a todo con tal de deshacerse de los aventureros. Si lo consiguen, abandonarán el lugar y se esconderán en el bosque. En el párrafo titulado Los Hombres Bestia, que precede esta sección, viene detallado todo cuanto saben acerca de este lugar; no olvides que no dudarán en mentir descaradamente si ven que con ello puede arreglar la situación. Por ejemplo, dirán que una sala confinada al fondo de esta guarida está llena de monedas de oro y de objetos brillantes, para huir en cuanto los aventureros se den la vuelta... o preparar toda una serie de emboscadas, según el grado de agresividad que les concedas.





En el cráneo se encuentra toda la riqueza de esta banda: 300 CO en monedas y una gran piedra preciosa por valor de 500 CO.

La puerta secreta que lleva a la sala 7 es invisible de este lado, pero puede ser detectada sin mayor dificultad (no Enanos -10). Se abre por medio de una presión sobre una piedra móvil, situada justo al lado, a la altura de los ojos de un Enano.

• 15. PASAJE EN RAMPA •

Este túnel natural se eleva de la zona 12 hacia la zona 16 y se puede acceder a él a través de una apertura de 60 centímetros de diámetro. A medio camino, una desviación permite dirigirse hacia la zona 13.

Se supone que un Hombre Bestia menor está montando guardia cerca del agujero que lleva a la zona 12, pero en realidad está mordisqueando un pescado cerca del pasaje que lleva a la zona 13; es del tipo inquieto y le gusta estar a la vista de sus compañeros.

Las probabilidades de que oiga a los aventureros en la zona 12 son del 30% (+10 por personaje que se encuentre en cualquier momento en la cueva inundada), pero será automático si hablan entre ellos o hacen ruido. Un vistazo rápido por el agujero confirmará sus temores y se precipitará hacia la zona 13 para dar la alarma.

• 16. LA PEQUEÑA CUEVA •

En esta pequeña cueva hay un fuego de leña cuyo humo sale por una apertura en el techo hasta llegar a la

zona 18. Dos Hombres Bestia están conversando y asando pescados.

Uno de los aventureros puede dejarse caer por el agujero de la zona 18, equivalente a una caída de 3 metros, una prueba con éxito de I evitará que aterrice sobre las llamas y sufra un golpe de F4 en las piernas. Los dos ocupantes se escabullirán por el agujero que lleva la zona 15 y correrán hacia la sala 13 para dar la rápidamente alarma y conseguir poner sobre aviso al resto de los ocupantes de la cueva. Tres turnos más tarde aparecerán corriendo tres Hombres Bestia mayores y cinco menores, los demás esperarán en la zona 13.

La apertura de 60 cm de la zona 15 también permite acceder a ella. Un aventurero tardará un turno completo retorciéndose para pasar por ella, durante el cual, será considerado como un blanco inerte. Los dos Hombres Bestia no podrán llegar hasta la apertura del techo y quedarán bloqueados: aunque estén tan asustados como los aventureros, aguantarán lo que haga falta.

• 17. PASADIZO •

Las descripciones que pasamos a dar a continuación son válidas si los aventureros entran por la puerta secreta de la zona 11. Si llegan a la zona 18, modifica los detalles en consecuencia. La puerta secreta es visible del lado oeste y resulta fácil abrirla.

Tras la esquina del pasadizo, hay rocas y morrillos amontonados en el suelo, hasta una altura de 1,20 m. Seguramente provienen de un agujero abierto en el techo, una antigua trampa de los Enanos que los Orcos no llegaron a activar.

Si se molestan en hurgar en el montón, descubrirán el cuerpo aplastado de un Hombre Bestia menor. Lleva ahí por lo menos un mes y ni el espectáculo ni el olor son demasiado agradables. No llevaba con él nada interesante o de valor.

Mientras van escalando el amontonamiento, descubrirán otro montón, más pequeño, en cuya cima hay un cráneo cornudo trabajado en arcilla de color gamuza. Este inofensivo símbolo de advertencia es similar al de la zona 8. Esta vez también, los Hombres Bestia menores deberán lograr una prueba de Fr para pasar esta señal de peligro.

• 18. CUEVA •

Esta amplia cueva parece vacía. Una humareda se eleva lentamente de un agujero en el extremo nordeste, y desaparece por una estrecha fisura del techo. El lugar está impregnado de un fuerte olor a pescado asado.

La apertura da a la zona 16, que se encuentra en el nivel inferior: es lo suficientemente ancha como para deslizarse por ella. Si los aventureros llegan por la escalera, sin antes haberse topado con los Hombres Bestia de la zona 16, podrían oír sus voces que llegan hasta ahí desde el agujero.

• 19. PASAJE EN RAMPA •

Este pasaje natural sube hacia el oeste. Una desviación lateral parece no tener salida, exceptuando un agujero en el techo provocado por la erosión, de unos 30 centímetros de diámetro. Una luz muy débil baja del conducto sinuoso, como si viniera de muy lejos. La visibilidad alcanza sólo unos pocos metros.

Este estrecho conducto lleva hasta la superficie, lo que brilla es la luz del día. No es lo bastante amplio como para que pase por él una persona; aun así, puede intentarlo un personaje con la habilidad Contorsionista, haciendo una prueba de I en cada turno (cada 30 cm) ¡para no quedar atrapado!

En el extremo oeste del pasaje aparece una luz dorada de origen desconocido. La emite el hechizo especial que impide el acceso al taller (zona 22).

• 20. CUEVA •

A raíz de la barrera mágica colocada por Hadrin hace un siglo (zona 22), una luz dorada ilumina esta cueva irregular. Unos toscos peldaños han sido tallados en el pasaje sur que se eleva de manera abrupta. El pasaje norte cae bruscamente con una pendiente casi vertical de 4,50 metros —un personaje que intente subirla sin la ayuda de una cuerda o de la habilidad Escalar tendrá que lograr una prueba de I para no sufrir una caída de 3 metros; será necesaria una segunda prueba para no ser proyectado a la caverna inundada de la zona 21.

• 21. CUEVA INUNDADA •

El pasaje conduce a una cueva donde el agua llega a un metro del techo. En ella entra un río por el oeste y vuelve a salir por el este: los dos conductos que atraviesa están completamente sumergidos.

El conducto occidental se reduce bruscamente a menos de 30 cm de altura y no se puede pasar por él. La corriente que se dirige hacia el este es muy violenta; cualquiera que intente pasar por ella se encontrará al cabo de dos turnos en la zona 12 —su descripción te proporciona todas las indicaciones acerca del modo de atravesar los pasajes inundados.

• 22. TALLER SECRETO •

En lo alto de los escalones aparece un arco: está cerrado hasta la curva por una especie de abanico centelleante, aparentemente compuesto de luz dorada solidificada.

Cuando los Orcos estaban a punto de tomar la guarida, Hadrin colocó sus manos en posición de abanico en el marco del arco y pronunció su encantamiento. Sus pulgares estaban unidos y sus dedos abiertos como los rayos de una media rueda. Cuando el hechizo surgió efecto, esta media rueda de nueve rayos se materializó a través del arco, bloqueándolo por completo.

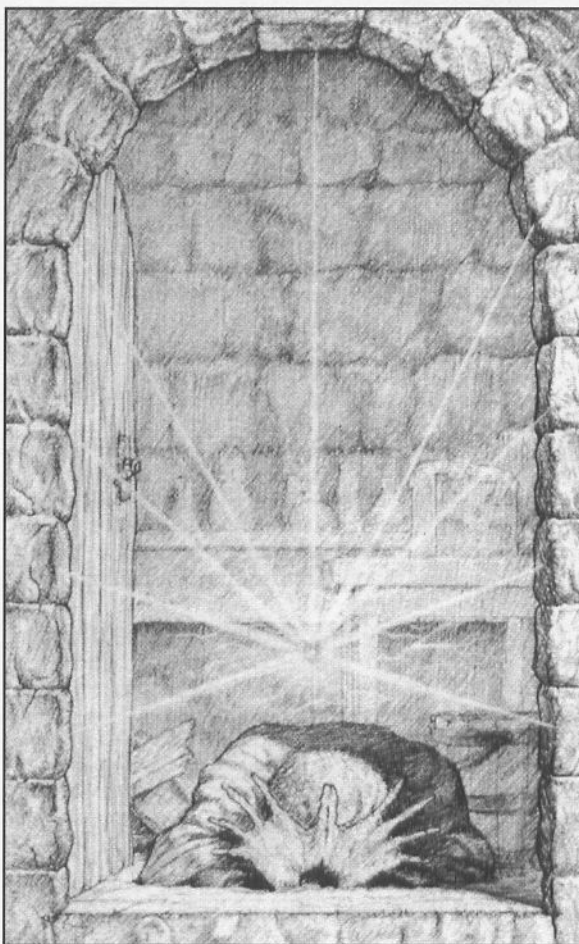
Llegado este momento, muéstrale a tus jugadores el documento 5. Muestra todo lo que ven los personajes y les proporcionará los indicios necesarios para hacer desaparecer el hechizo de protección.

El lanzar un objeto hacia el arco producirá un relámpago cegador y será enviado de nuevo para atrás. Intentos repetidos provocarán mayores estragos que le serán infligidos al objeto (evidentemente podrá tratarse de una parte de la anatomía de uno de los aventureros), la primera vez 1 punto de H, y sucesivamente, 2, 4, 8, etc.

Los personajes podrán tocar el símbolo sin sufrir ningún daño y se darán cuenta de que todos los rayos salvo el vertical, que es el doble de grueso que los demás, se hunden ligeramente cuando se les aplica una presión y vuelven a colocarse en su sitio en cuanto son soltados.

Deshacer la barrera

El modo más adecuado de acceder al taller es rompiendo el hechizo de Hadrin. Para ello, los Pjs deben ejer-





Al comandante de la partida de rescate:

Puesto que está leyendo esto, supongo que Gnarok ha conseguido pasar con el mensaje. Cuídelo, es mi hijo y mi heredero. Igualmente supongo que los Orcos no han conseguido atravesar mi barrera. Siento no poder recibirle: estoy herido y siento acercarse a la muerte. La barrera se llevará con ella mi último suspiro. Espero que se encargue de los pieles verdes hasta vuestra llegada. Deben de estar convencidos de que el cristal del Aire está en nuestro poder y no en el de Yazeran.

Los Orcos nos han perseguido con tal ferocidad que, efectivamente, deben conocer los terroríficos poderes de los Cristales. Creo que ya tienen el que controla la Tierra. ¡No deben conseguir ninguno más! Persigales y asegúrese de que no llevan su trofeo hasta su país maldito, o todo estará perdido.

¡Que los dioses acompañen vuestros pasos!

Hadrin

cer una presión contra el símbolo del mismo que lo hizo Hadrin al crearlo —juntando los pulgares y abriendo los dedos. Apretando simultáneamente contra todos los rayos, éstos irán retrocediendo hasta llegar al centro del símbolo para finalmente, desaparecer. La barrera se romperá, abriendo de este modo el paso hacia el interior del taller.

La acción de los hechizos

Si vas a emplear los hechizos presentados en el suplemento **Descanse sin Paz**, probablemente, Disipar Magia sea uno de los primeros hechizos lanzados. Ante una situación normal, haría desaparecer cualquier efecto de un hechizo, pero éste es muy poderoso. Las posibilidades de éxito del primer lanzamiento son de un 30%, el segundo, un 60%, el tercero, un 90%, el cuarto lanzamiento elimina por completo la barrera. Cada punto adicional que se gaste el que lance el hechizo, aumentará en un 5% las posibilidades de éxito. Cada vez que la barrera resista un golpe, vacilará y perderá algo de intensidad, indicándole de este modo a los aventureros que van por el buen camino.

Una zona de Inmunidad a la Magia creará un túnel a través de la barrera. Como todos los hechizos de zona, desaparecerá si el que ha lanzado el hechizo no permanece inmóvil y no mantiene el hechizo. La barrera no será destruida sino que volverá a colocarse en el mismo sitio una vez que desaparezca la zona.

Un hechizo de Demolición podría ser empleado en el muro adyacente para rodear la barrera; este sistema debería funcionar, pero hay un peligro de derrumbamiento

(ver Sobrecarga, más adelante). Los Hechizos Elementalistas, como Desmenuzar Piedra, tendrán el mismo efecto.

Volverse Etéreo le permitirá a un personaje atravesar el muro, al lado de la puerta, pero la barrera no se moverá de su sitio.

Los aventureros, siempre fieles a ellos mismos, probablemente imaginarán toda una serie de astucias mágicas para conseguir atravesar la barrera y tú tendrás que juzgarlos según sus propios méritos.

Sobrecarga

Puesto que la fuerza que envía hacia atrás siempre se duplica, si los personajes se ciegan en su empeño por tirarle objetos, rápidamente desencadenarán una serie de

Número de proyecciones	Efectos
1-4	Ninguno
5	Aparecen fisuras en los muros; cae polvo del techo; se oyen crujidos en el contorno del arco.
6	Las fisuras se van agrandando; trozos de roca (llegando a alcanzar el tamaño de una cabeza) caen de los muros y del techo; los crujidos se hacen más intensos; el suelo empieza a temblar.
7	Caen bloques enteros de los muros y el techo; el arco se viene abajo; la barrera se va disipando; los personajes que se encuentren a menos de 3 metros reciben 1D3 golpes de F 4 (con una prueba con éxito de I se reducen a la mitad los daños); el pasaje se derrumbarán si se siguen lanzando objetos.

daños en la construcción sobre la que está fijada la barrera. Tan sólo después de 10 intentos por romperla ¡habrá sufrido 512 puntos de Daño! Aparecerán algunos avisos, por ejemplo, fisuras en los muros, polvo que irá cayendo del techo; si insisten, los aventureros llegarán a provocar importantes derrumbamientos.

Los efectos de las proyecciones de objetos hacia la barrera son los siguientes:

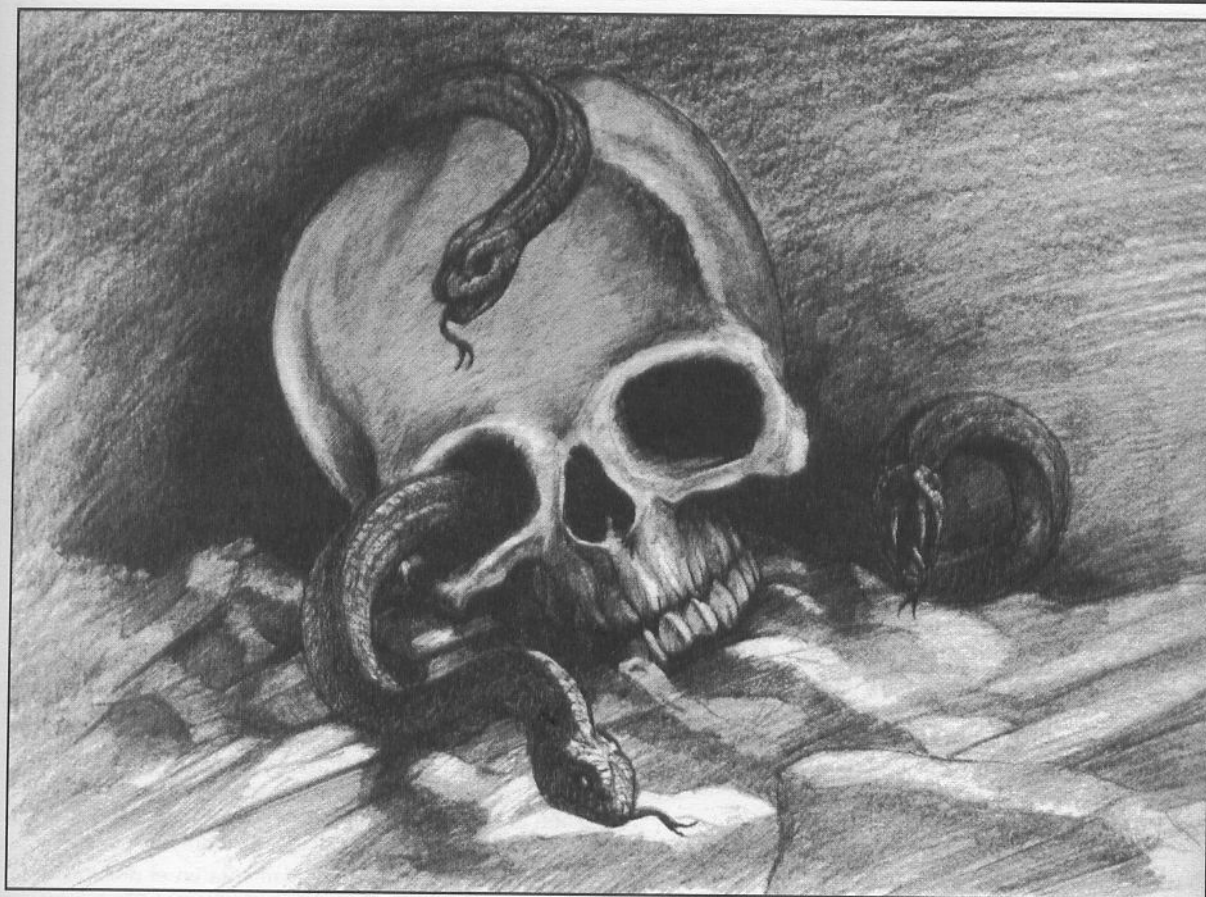
Si los aventureros consiguen derrumbar el techo, sufrirán de nuevo 1D3 golpes de F 4, y haz que vayan excavando para salir durante una hora. Una vez hayan acabado, la aventura les seguirá esperando.

¡Éxito!

En cuanto los aventureros encuentren el modo de eliminar la barrera, podrán explorar tranquilamente la sala, que a simple vista parece un taller. No obstante, aparte de algunos bancos y botes extraños, no hay nada que despierte un interés especial exceptuando un tonel roto en el que se encuentra una bolsa de oro (130 CO) y un pequeño bote de ensayo con un líquido verde y viscoso, con un ligero gusto a cebolla (Poción de Vuelo, 3 dosis).

El cuerpo que hay cerca del arco pertenece a un Enano: en su cinturón hay un pergamino enrollado.

El contenido de esta sala no representa para los aventureros, nada de interés. Hadrin hizo que sus compañeros se llevaran todo lo importante antes de comenzar a lanzar su hechizo. El pergamino encontrado en el cinturón es el documento 6.



• ¿Y AHORA QUÉ? •

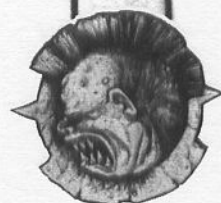
Llegados a este punto de la aventura, es probable que los aventureros estén algo confundidos. Se esperaban una simple incursión para recuperar un objeto mágico, y no han encontrado ninguno, tan sólo las huellas de los atacantes Orcos mencionados en el documento 1 — tan sólo Hombres Bestia. Los indicios que han conseguido reunir son suficientes como para que se den cuenta de que el camino va bajando desde la cascada, siguiendo el río. La aventura se transforma en la exploración de una tierra salvaje, siguiendo el mismo camino que el que siguieron los Orcos en su retirada hacia el valle.

Después de llevar a cabo la exploración del complejo, los aventureros deberían estar convencidos de que el Cristal es un argumento lo bastante poderoso como para seguir el ca-

mino. Si los ves dudosos, no dudes en intentar convencerles, comentándoles, por ejemplo, que son las únicas personas que conocen el destino de un objeto de leyenda. No importa si no conocen el lugar donde van a ir a parar: lo único que tienen que hacer es seguir el río desde el pie de la cascada, prestando sumo cuidado para captar cualquier pista.

El documento 6 se centra más en el Cristal del Aire (que permanecerá escondido hasta la tercera parte de la campaña **Las Piedras del Destino, La Roca de la Muerte**) que al Cristal del Fuego, elemento principal de esta aventura —de todos modos, aunque vayan tras la pista del Cristal equivocado, irán en la dirección.

Si a pesar de todo no consigues convencerlos, indícales que el camino que lleva hasta los Principados fronterizos, va siguiendo el río a lo largo del valle de Yetzin. Podrán seguir la pista sin correr el riesgo de dar una vuelta inútil.



LA PISTA DE LOS ATACANTES

Los aventureros van a recorrer el trayecto entre la cascada y su siguiente destino: una torre situada en la parte baja del valle. Durante el viaje tendrán diversos encuentros, algunos muy útiles, otros no muy agradables y en algunos conseguirán un poco más información.

Cada encuentro es descrito de un modo independiente con respecto a los demás, por lo que podrás modificar el orden en el cual aparecen, así como su emplazamiento en función del camino exacto que tome el grupo.

Los incidentes menores descritos al final del capítulo no tienen ninguna relación con la historia; podrás integrarlos en la escena en cualquier momento de esta parte de la aventura si el ritmo empieza a ser muy lento o si quieres que tus personajes estén más ocupados. Eres libre



para integrar encuentros que sean invención tuya. Aun así ¡procura no debilitar demasiado a los aventureros!

• ¡EN MARCHA! •

Después de explorar la instalación detrás de la cascada, los aventureros tendrán indicios suficientes como para saber que los Orcos abandonaron el lugar llevándose el Cristal con ellos. No serán capaces de determinar con precisión el camino que tomaron, pero sus descubrimientos les permitirán hacer un cálculo aproximado.

Para empezar, Torgoch comenta en el documento 2 que va a «irsedla montania»; seguramente los Orcos se han dirigido hacia el extremo del valle.

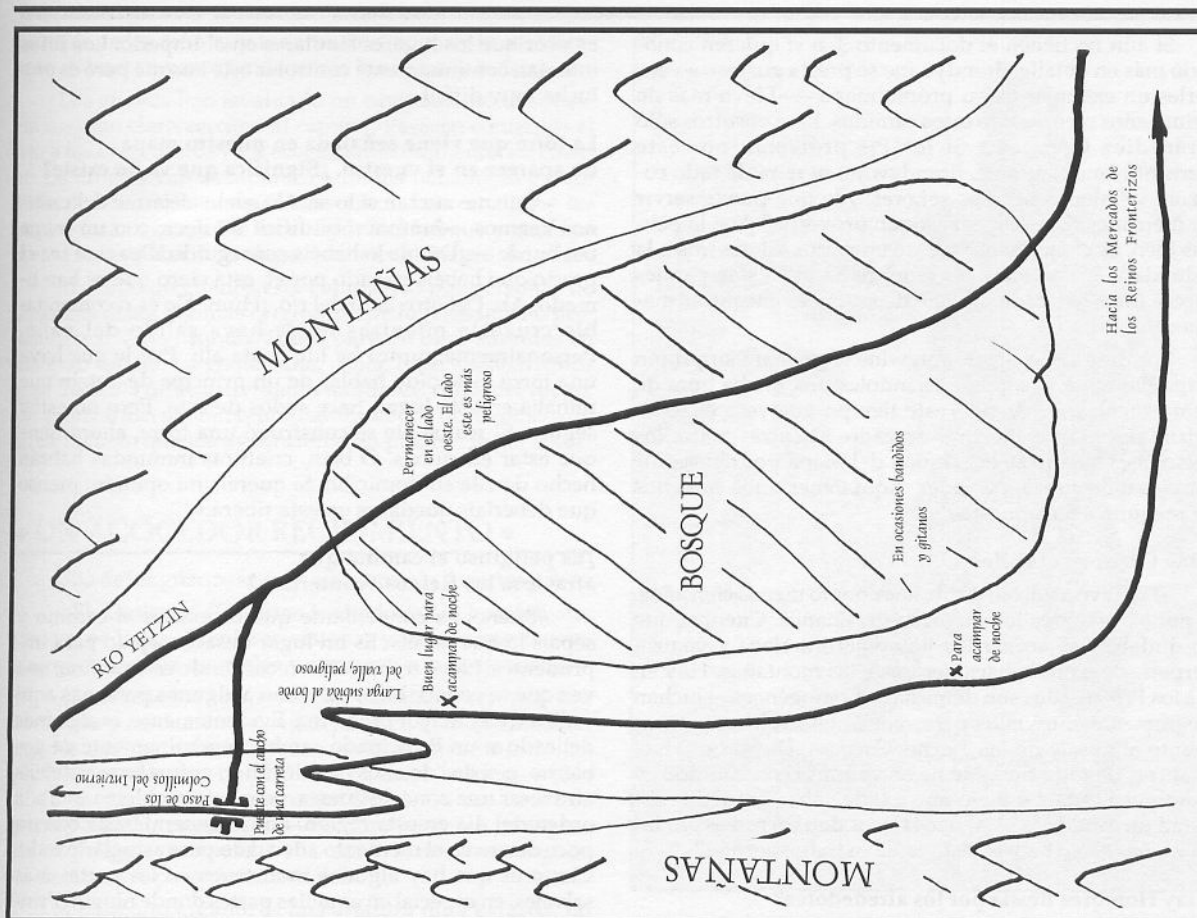
Luego, su mapa (documento 3) muestra una torre del otro lado del río, en el lugar opuesto al punto donde la carretera llega hasta la boca del valle. Más allá del río, viene marcado «Piedrasy vase»; si los personajes consiguen descifrar correctamente el mensaje comprenderán que tenía pensado dirigirse hacia ese lugar al que califica de base que está situada fuera de la montaña, en lo que Torgoch llama las «kolinas».

Y finalmente, en el documento 4, Yatagan parece pensar que Torgoch va a intentar «bolbera kasa»; seguramente mencionó que lo haría junto con algunos guerreros que siguieron acatando sus órdenes. La «casa» se refiere sin lugar a dudas a las Tierras Oscuras, situadas al otro lado de los Reinos Fronterizos, en un lugar lejano del este. Este dato hace pensar que los Orcos han bajado del valle. Por otra parte y siguiendo con esta idea, Hadrin temía que intentasen volver a su país con su Cristal y todos los que habrían podido coger.

Su mensaje (documento 6) hace suponer que los Orcos dejaron el valle teniendo en su posesión dos de los Cristales aunque ni Torgoch ni Yatagan mencionan a la segunda piedra. Tal vez la posibilidad de descubrir no una, sino dos reliquias incitará a los aventureros a seguir su rastro. Si no es el caso, no tiene mayor importancia puesto que para ir hasta los Reinos Fronterizos, tendrán que pasar cerca de los emplazamientos clave. En estos lugares podrás volver a intentar picar su curiosidad.

• UN HONESTO MERCADER •

Sea cual sea la decisión tomada por los aventureros, probablemente seguirán el camino que lleva hacia el ex-



tremo del valle, una de las principales vías de Las Cuevas, donde tendrán ocasión de encontrarse con Auguste Brandywine, un mercader Halfling.

Brandywine («Gussie» para los amigos) tiene un carácter increíblemente aventurero para ser un Halfling; recorre el camino comercial de Las Cuevas desde hace más de treinta años. Esta vez lleva con él una impresionante caravana repleta de sedas, especias y objetos raros procedentes de Arabia, a la que va a conducir hasta Nuln y Altdorf. Aunque quiere atravesar estas peligrosas montañas y salir de los Reinos Fronterizos lo antes posible, se parará gustoso a conversar con los aventureros y, si surge la ocasión, intentará venderles algunas unas cosas.

• UNA CARRETERA MUY CONCURRIDA •

Un jinete llega al galope y se dirige hacia los aventureros. Pone su caballo al paso a unos cien metros de los personajes, mira durante unos momentos hacia el grupo, y se va acercando trotando. Los interpela en cuanto recorre la mitad de la distancia.

«¡Eh! ¿Os sigue algún vehículo? Llevo toda una caravana a unos veinte minutos detrás de mí y debemos asegurarnos que el camino está despejado.»

Se trata de Rutger Reiter, un merodeador que trabaja para Brandywine. La carretera es muy estrecha, especialmente en la parte por la acaban de pasar los aventureros; por lo tanto es preferible que dos caravanas no tengan que pasar por el mismo sitio.

Los aventureros no podrán responder de un modo categórico y no es demasiado importante. Reiter aprovecha esta conversación para juzgarlos y estimar si repre-

sentan alguna amenaza. En cuanto éstos hayan contestado a sus preguntas y hayan hecho las suyas, los dejará atrás... evidentemente, si se han comportado de un modo civilizado. Al menor indicio de problemas, galopará hasta el grupo de vehículos y volverá con refuerzos.

• LA CARAVANA •

Efectivamente, la caravana se encuentra a unos 15-20 minutos detrás del guía y está bloqueando por completo el paso; el único modo de seguir el camino es subirse a la pendiente que bordea el camino y esperar a que pase.

Está compuesta por una docena de carretas tiradas por bueyes, van precedidas por un carromato estilo cingaro tirado por un caballo. El grupo va acompañado por 18 guardias mercenarios. Doce de ellos van sentados al lado de los muleros y los seis restantes van detrás de los vehículos. Cuando llegan a unos treinta metros de aventureros, Brandywine se dirige a ellos:

«¡Saludos! ¿No habréis visto a un guía cuando veníais hacia aquí? Supongo que estará en algún sitio más adelante en el camino, pero no lo he visto desde el desayuno. Aunque como bien es sabido, ¡si no hay noticias, son buenas noticias! El camino ha sido tranquilo hasta aquí y no creo que os topeis con dificultades. A propósito, ¿hacia dónde os dirigís?

• INFORMACIÓN ACERCA DE LOS ALREDEDORES •

Los aventureros pueden ahora aprovechar la ocasión para charlar con el mercader parlanchín y reunir alguna información de interés acerca de la región.



Si aún no tienen el documento 3, o si quieren conocerlo más en detalle, Brandywine se presta gustoso a venderles un ejemplar de su propio mapa —«Llevo más de treinta años recorriendo estos caminos. Para vosotros sólo serán diez Coronas.» Si los Pjs protestan por este mercantilismo flagrante, Brandywine se reirá de todo corazón. «Y bien, valerosos señores, ¿de qué puede servir ser mercader si no se le saca algún provecho? ¡Y si lo pensáis bien, es el mapa más barato en varios kilómetros a la redonda! «Tiene toda la razón; nada por estos parajes parece estar habitado, imagínate entonces encontrar mapas en venta...

Por diez Coronas, Brandywine le prestará su propio mapa para que lo copien, dejándoles una media hora de tiempo real; transcurrido este tiempo vuelve a cogerlo, dejándoles el que ellos han trazado. Mientras tanto, los personajes que no se encarguen del mapa podrán seguir conversando con el mercader. Aquí tienes unos ejemplos de preguntas y respuestas:

¿Hay Orcos en el valle?

«Por favor, no. No desde hace por lo menos cien años. O por lo menos es lo que dicen los Enanos. Cuentan que no dudaban en cruzar los Reinos Fronterizos y venir a perpetrar sus abominaciones hasta las montañas. Hoy en día los Principados son demasiado homogéneos —luchan alegremente entre ellos pero, por lo general, se unen en cuanto algo sale de las Tierras Oscuras. Dicho esto, hay criaturas de todo tipo. Me he encontrado con bandidos y Hombres Bestia y todo lo que puede haber en medio. Esperad un momento —¿y si los Orcos dan un rodeo por las montañas? ¿No habéis visto nada extraño, verdad?»

¿Hay Hombres Bestia por los alrededores?

«Por aquí no. Yendo hacia la embocadura del valle hay una parte del bosque que es realmente peligrosa, no

es peor que los lugares similares en el Imperio. Los Elfos intentan continuamente controlar este bosque pero es una lucha muy difícil.»

La torre que viene señalada en nuestro mapa no aparece en el vuestro. ¿Significa que ya no existe?

«Que me zurzan si lo sé. No suelo alejarme del camino. Veamos —hmm... es difícil de decir con un mapa tan burdo —¿Dónde lo habéis conseguido? Sea cual sea el precio que habéis pagado por él, está claro que os han timado. Ah. Del otro lado del río. ¡Hum! No es recomendable cruzarlo mientras no se haya salido del valle. Personalmente, nunca he ido hasta allí. Puede que haya una torre —he oído hablar de un príncipe de Yetzin que reinaba en este lugar, hace siglos de esto. Pero no estoy seguro. Si realmente se construyó una torre, ahora tiene que estar en ruinas. O bien, criaturas inmundas habrán hecho de ella su domicilio. Si queréis mi opinión, pienso que deberíais quedarnos en esta ribera.»

¿Es peligroso el camino que atraviesa los Reinos Fronterizos?

«Bueno, es conveniente que conozcáis el camino y sepáis lo que hacéis. Es un lugar desaconsejado para imprudentes. Llevo treinta años recorriendo este camino; una vez que se conoce bien, así como a algunas personas aquí y allí, no hay mayor problema. Evidentemente, es algo más delicado si un Principado cambia repentinamente de gobierno, o si dos de ellos han decidido enfrentarse y debéis atravesar una zona de guerra, pero este problema está a la orden del día en esta región. Por lo general basta con un poco de oro en el momento adecuado para arreglarlo todo. Ciertamente hay algunos monstruos en las partes más salvajes, en especial en aquellas partes donde ningún Principado proclama su dominio, de modo que nadie se encarga de la depuración —pero realmente, este valle es la parte más peligrosa del viaje. Sobre todo en la franja de bosque que hay al final. Hasta ahora hemos tenido suerte—todo ha estado realmente tranquilo. ¡Espero que siga siendo así!

• SEGUIR EL CAMINO •

Una vez que han copiado el mapa y formulado todas las preguntas, la caravana emprenderá de nuevo su avanzada. Este incidente no debería durar más de 45 minutos de tiempo de juego —Brandywine tiene un horario y quiere atravesar el paso antes de que caiga la noche.

«Muy bien, encantado de haberos conocido, pero no quisiera reteneros más tiempo. Nosotros también debemos continuar —El tiempo pasa y no quisiera tener que hacer pasar a una docena de carretas por los Colmillos del Invierno en la oscuridad. ¡Buena suerte y feliz viaje!»

Dicho esto, y después de asegurarse que ha cogido su mapa, Brandywine sube a su carro y hace una señal a los demás vehículos para que se pongan en marcha. La procesión de carretas adelanta a los aventureros y, pasados cinco minutos, el camino está completamente despejado.

• LOS GITANOS •

Los gitanos, como el mercader, conocen bien el valle; de este modo, los aventureros podrán conocerlo un poco mejor.

Este encuentro tiene lugar en el valle propiamente dicho, el mismo día que se topan con el mercader. El camino va serpenteando por el claro bosque. Al llegar el crepúsculo, los personajes perciben el destello de una hoguera



a través de los árboles y los arbustos, no muy lejos. Mientras se acercan van oyendo voces humanas y música.

Los gitanos han levantado un campamento temporal en un gran claro cercano al camino. Parecen contentos al ver a los aventureros y los acogen amistosamente. En cuanto los árboles van desapareciendo, los personajes descubren dos carromatos de colores vivos. Los caballos y las mulas están agrupados en el linde del bosque y una hoguera se va quemando alegremente en el centro del claro.

El grupo de gitanos está compuesto por personas de distintas razas, algunas originarias de lugares que no pertenecen al Viejo Mundo. Todos parecen estar sumidos en un gran festejo. La gente baila, canta, hace malabarismos y se dedica a otras actividades similares; cerca del fuego, un gran número están reunidos alrededor de un objeto de gran tamaño que los aventureros no pueden llegar a ver.

• UN ACOGEDOR RECIBIMIENTO •

Uno de los gitanos se acerca a los recién llegados y dice:

«¡Eh Goshuar! ¡Tenemos invitados!» Un hombre alto con un pañuelo de colores vistosos y un enorme mostacho negro deja la asamblea y se acerca a los personajes.

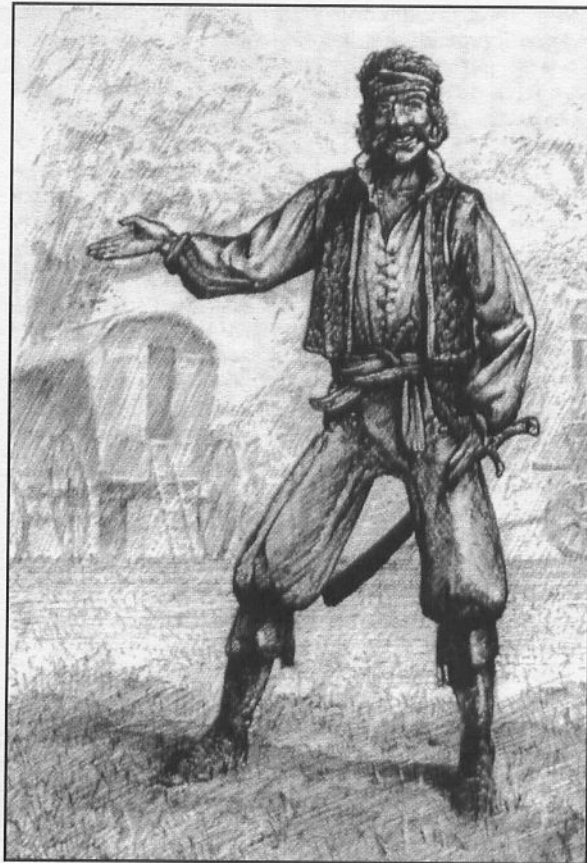
«¡Sean ustedes bienvenidos! —Exclama con una voz profunda y resonante— ¡Llegan justo en el momento adecuado, amigos míos! Acabamos de cazar a uno de los pangolines gigantes que habitan en estos bosques —¡Sin duda un signo de buena ventura! Quédense con nosotros y compartan nuestro festín —¡nuestro fuego les protegerá de los peligros de la noche y la carne de nuestro pangolín os dará suerte para vuestro viaje!»

El pangolín gigante es una criatura muy extraña, no se parece a nada que los aventureros hayan visto anteriormente. Es como un pangolín de nuestro mundo, pero mide 4 metros desde la nariz hasta la punta de la cola. Para tranquilizar a los aventureros podrías describirlo como una mezcla entre un glotón, un tejón y un oso hormiguero, grande como un caballo y, naturalmente, cubierto con una armadura de escamas. Las escamas y la piel de su vientre son doradas. Su largo hocico está adornado por una serie de dientes extremadamente reducidos, pero las garras de sus cortas patas parecen tan temibles como las de un oso.

Frente a un animal con una apariencia tan sorprendente, es posible que los aventureros no se decidan a comer, con temor a que esta criatura haya sido marcada por el Caos. Si Goshuar oye sus temores, se reirá con ganas, mostrando una dentadura con una blancura sorprendente.

«Amigos míos, entiendo que no conocen ustedes esta región. Yo puedo asegurar que estos bosques están tan puros como en el momento en que fueron creados por la Madre Rhya; el pangolín es una criatura natural, que no ha sufrido ningún tipo de influencia nefasta. ¡Nosotros mismos lo comemos! ¿Acaso ven ustedes algún cuerno o pata de bestia en nosotros? Pero hacen bien en mostrarse prudentes —se pone muy serio de repente— ya que en el sur hay bosques en los que, sólo el loco o aquél que va en busca de la muerte, osaría aventurarse. Pero aquí —con la misma brusquedad vuelve a su rostro la alegría— ¡Aquí la carne es buena y el agua es dulce! Vengan, ¡bebamos mientras se va preparando la carne!»

Es posible que los aventureros desconfíen de la actitud abierta y amistosa de los cíngaros, pero sería aconsejable que se quedasen y compartiesen su cena. Las llamas ahuyentarán a los depredadores y la unión de sus fuerzas les darán ventaja si algún monstruo o bandido viniera a



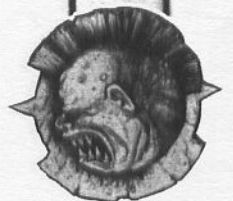
atacarles. Además, el festín ya está listo, y si se van ofenderán a los gitanos.

• EL FESTÍN •

Los aventureros que acepten la invitación descubrirán que la carne, además de estar preparada de un modo exquisito, es muy nutritiva. El gusto del pangolín se parece al del cerdo así como al del pollo con un claro sabor a caza; en cuanto a la textura, no es tan áspera como la de la caza. Los gitanos son tremendamente acogedores y todo el mundo come hasta la saciedad; El vino va fluyendo en grandes cantidades y los personajes podrán, si así lo desean, participar en un concurso de bebidas improvisado. Los gitanos no parecen esperar ningún tipo de recompensa por su hospitalidad y rechazarán cualquier dinero que se les ofrezca —pero acogerán con gran entusiasmo los pequeños presentes.

Como jefe del campamento, Goshuar permanecerá al lado de sus invitados, asegurándose en todo momento de que no les falta de nada, amenizándoles la velada con interesantes relatos acerca de lejanos viajes y huidas rocambolescas. Del mismo modo contestará gustoso a cualquier pregunta que le formulen los personajes —la información será poco más o menos la misma proporcionada por Auguste Brandywine, aunque contada de un modo distinto.

«Ah, amigos míos, este encuentro ha sido realmente un feliz azar —dice en mitad de la cena— no sólo la carne del pangolín es suave y nutritiva sino que, además, la abuela lee la buena ventura en los pliegues y arrugas de sus tripas. En este momento están remojándose en salmuera, de modo que por la mañana podrá predecirnos el resto de nuestro viaje. Una bendición. Y ustedes amigos, ¿no les gustaría saber lo





que os espera a lo largo de vuestro viaje? Ah, ¿a quién no le gustaría? De este modo podrían burlar al peligro, esperar pacientemente los días apacibles, prepararse para los días de privación —pero el poder de la abuela es inmenso y no debe ser usado a la ligera. Ni bebe ni come con nosotros, permanece en su carromato a todas horas. No transmite sus conocimientos sin considerarlo mucho antes, así como el vino y la comida que os hemos ofrecido. ¡Ah no, amigos míos, un porvenir dorado sólo puede abrirse con una llave de oro! ¡Piensen en tal oportunidad, amigos míos! ¡Ah, si pudiésemos cazar una bestia como esta todos los días, podríamos viajar por el mundo entero sin ningún temor!»

Aunque Goshuar tiene a los poderes de la abuela en muy alta estima, no le importará negociar el precio que le permitirá a los aventureros conocer su futuro gracias a las entrañas del pangolín. Tal y como él se encarga de recordarles, el futuro vale lo que se paga, sea cual sea el precio; aunque la abuela pide una cantidad de dinero equivalente a sus talentos, ¿quién puede evaluar el precio de saber lo que pasará mañana? Tú debes decidir la cantidad que les pedirá Goshuar —durante la cena, se habrá hecho una idea acerca del grupo, y abrirá las negociaciones con lo que él estima que puede llegar a ser la mitad de su disponibilidad en especie. Un regateo feroz le hará reducir su oferta (con grandes protestas por su parte acerca de su traición hacia su propia abuela por culpa de la mezquindad de sus invitados de honor) pero no bajará más: los personajes que intenten convencerlo o que duden de los poderes de la abuela corren el riesgo de ofenderle, y mucho.

• PASATIEMPOS TRADICIONALES •

Después de la comida, los gitanos ofrecen a sus invitados toda una serie de entretenimientos. De hecho,

por tradición, queda establecido que los invitados, como muestra de agradecimiento, les darán una pequeña retribución —media docena de chelines por miembro del grupo será suficiente.

Los números propuestos son bastante amenos y divertidos: Jigalo y Tobod llevan a cabo varias proezas de acróbatas y tragafuegos. Las gemelas Zorille y Zaffe lanzan cuchillos y llevan a cabo bailes tradicionales, aprovechando la ocasión para guiñarle el ojo con aire de complicidad a dos personajes —veremos más tarde los problemas que puede acarrear el responder a estas atenciones. Kaya, de quince años, va circulando con un platillo lleno de caramelos y otros dulces, coqueteando audazmente cuando cree que sus padres no la están mirando. Haspadrin les muestra sus talentos como prestidigitador haciendo aparecer huevos detrás de las orejas de los espectadores, etc. Si los aventureros le dan algún dinero en agradecimiento por su espectáculo (un mínimo de 2 CO) hará números mucho más teatrales —que irán en consonancia con la cantidad de dinero entregada y que pueden llegar a ser muy impresionantes.

• ASUNTOS SERIOS •

Te habrás dado cuenta de que a pesar del caluroso recibimiento y la cena tan desinteresadamente ofrecida, los gitanos están dispuestos a sacarle a los aventureros la mayor cantidad posible de dinero sin tener que recurrir a la violencia... salvo en caso de absoluta necesidad. Poco después de la cena, el vino empezará a escasear; Goshuar les explicará con tristeza que no les queda más que el destinado al final de su viaje —vino que, por supuesto, estará dispuesto a venderle a sus invitados de honor. Se excusará por el elevado precio de la bebida (y de demás objetos



o alimentos que los aventureros deseen comprar), pero desgraciadamente los gitanos sólo tienen en reserva, productos que al final del viaje valdrán una fortuna y no pueden permitirse el lujo de venderlos a mitad de camino a un precio muy bajo.

Mientras la noche va pasando, y el vino, esperemos, va fluyendo (aunque sea a un precio muy alto), los bohemios intentan quitarle gran parte de su dinero a los aventureros—proponiendo apuestas trucadas, vendiéndoles falsos mapas de tesoros a un precio altísimo (¡Diviértete mientras los dibujas!), metiendo la mano en este bolsillo o en otro, etc.

Sus actos no deben ser tan flagrantes como para que los personajes sospechen enseguida lo que está ocurriendo. Los objetos robados serán precisamente aquellos que no echen en falta hasta que vuelvan a emprender su viaje, es decir, que deberán darse cuenta de ello una vez que estén muy alejados de los gitanos.

• ABUSO DE HOSPITALIDAD •

En el momento que los aventureros se disponen a retirarse para dormir, al menos dos de ellos habrán sido el blanco de las provocativas miradas de las gitanas más jóvenes, lanzadas de la manera más discreta posible. Se limitan a unos gestos furtivos, esperando que los personajes respondan a sus llamadas. Si uno de ellos responde a estos gestos, una violenta querella vendrá a perturbar la placida noche, cuando los «preocupados» gitanos despierten a los miembros del equipo para preguntarles si han visto a sus mujeres «desaparecidas» a las que “descubrirán accidentalmente” en su compañía.

Evidentemente, todo esto ha sido preparado de antemano: aunque lo sospechen, los aventureros no podrán demostrarlo de ningún modo. Los bohemios fingirán estar muy ofendidos por esta injuria hacia su hospitalidad. En compensación por los actos de sus invitados, reclamarán una suma exorbitante de dinero proclamando alto y fuerte la juventud e inocencia de sus desafortunadas hijas... que, por supuesto, no tienen la culpa de nada. Las jóvenes mujeres se unirán a la escena y romperán a llorar desconsoladamente porque los aventureros sin corazón se han aprovechado de su inocencia. Se negarán a dejar de llorar y gritar mientras los personajes no hayan entregado la suma exigida a sus padres.

Una vez que este problema se haya solucionado, los bohemios les dirán que ellos mismos son gente de honor: no les degollará, aunque se lo merecen, e incluso les dejarán pasar el resto de la noche en el campamento hasta el alba, tal y como les habían prometido al principio.

• AL DÍA SIGUIENTE •

Por la mañana, los gitanos ni siquiera mencionarán los incidentes de la noche pasada y se limitarán a comentarles que piensan emprender de nuevo la marcha hacia el oeste, en cuanto la abuela haya consultado las tripas del pangolín gigante. Si la noche anterior no habían llegado a ningún acuerdo, reiterarán la oferta de consulta resaltando todas las ventajas que supondría para los aventureros conocer todos y cada uno de los peligros y ayudas que les esperan.

Si rechazan la oferta, o si ya no les queda dinero, los gitanos les darán a entender que deben abandonar el campamento enseguida al no autorizarles a asistir al evento. Esperarán a que el grupo se haya ido para empezar la sesión, marcando así el final de este encuentro, sigue con la siguiente sección.

• UNA VISIÓN DE FUTURO •

Si los aventureros aceptan el trato, tendrán que decidir cuál de ellos irá al carromato de la abuela cuando ésta esté lista. Mientras tanto Goshuar irá hasta su puerta y anunciará con un tono respetuoso que los extranjeros desean hacer una llamada a los poderes de la bruja para que les ayude en su viaje.

Diez minutos más tarde anunciará que ya está lista para recibir a uno de ellos. Señalará al que parezca el más crédulo de todos los miembros del grupo diciendo que la abuela en persona le ha elegido a él. Los demás aventureros serán conducidos al otro lado del claro. Los bohemios se sentarán alrededor de las cenizas de la hoguera y entonarán un canto misterioso; Goshuar les explicará que se trata de una oración para que el augurio tenga éxito e invitará a los personajes a que se unan a ellos. Como quien no quiere la cosa les dirá que la tradición manda que se hagan circular algunas monedas en agradecimiento por estas plegarias.

Mientras el personaje está consultando a la bruja deberías hacer salir a los jugadores de la habitación, incluso podrías pedirles que canten de manera a asegurarte que no oyen nada de lo que está pasando en el carromato de la abuela. Decidas lo que decidas, tan sólo un jugador debe oír los presagios tal y como se los transmite la abuela para después contarlos a sus compañeros de la manera más clara y comprensible.

• LA CONSULTA •

Dejamos en tus manos la puesta en escena de esta consulta con la abuela. Algunos DJ y Pjs se muestran en-



cantados con los efectos teatrales, pero otros no. Como poco deberías bajar la iluminación de la habitación, creando un ambiente misterioso e inquietante.

El carromato está levemente iluminado por un pequeño brasero, en toda la habitación flota un fuerte olor a incienso desconocido. La vieja mujer está enmascarada bajo varias capas de ropa oscura, sin dejar ver prácticamente nada de su fisionomía. Le hace una señal al personaje para que se siente sobre un cojín cerca de ella, puede que sobre el cojín haya un gato negro, puede que el personaje no lo vea y se siente encima de él, esto puede tener consecuencias, o no, tú decides todos estos detalles, según te quieras portar...

A medida que los ojos del visitante se vayan acostumbrando a la oscuridad, irá distinguiendo una mesa, llena de runas y de símbolos místicos esculpidos, sobre la cual hay un trozo de cristal bruto cuyo lado que está dirigido hacia la abuela ha sido delicadamente quebrado y limpiado. En un pequeño cubo, al lado de la mesa, hay una masa esponjosa y escurridiza, seguramente las entrañas del pangolín.

La vieja le hace algunas preguntas al personaje acerca de su vida pasada y sus deseos futuros y después le propone contestar a las preguntas que él desee hacerle. Las respuestas obtenidas son poco precisas y no serán de gran utilidad. Por ejemplo:

Aventurero: Nosotros —mis amigos y yo— estamos inmersos en una búsqueda. ¿Qué puede decirme de ella?

Abuela: Gente inconsciente tras una pista maldita —¡arruinados si ganáis, malditos si falláis!

Aventurero: Hum, es muy, eeeeeee, interesante. ¿Hasta dónde nos llevará la pista?

Abuela: Vuestra pista os conduce hacia vuestro fin, ya sea la tuya o la de cualquier otro, no puedo decirlo.

La conversación se prolonga de este modo hasta que el personaje empiece a dudar acerca de los poderes de la bruja, lo que provocará en ella una gran cólera. Antes de poder hacer algo, la vieja coge el cubo y con una fuerza sorprendente lo tira sobre la mesa, coge un puñado de su contenido y lanza la masa viscosa sobre el rostro del imprudente, gritando:

«¡Presuntuoso! ¿Acaso no puedes ver el mensaje escrito en las entrañas sagradas? ¿Acaso no puedes ver los horrores que te están aguardando? ¡Jamás debiste dejar a tu desgraciada madre!

¡Malditos los que se mezclan en tales asuntos! ¡Y tres veces malditos aquellos que ignoran la sabiduría del oráculo ya que arderán en los profundos pozos de la noche y

sólo serán liberados para ser condenados a vagar por la tierra cuando la raza humana se haya extinguido por completo! ¡Vete, presuntuoso —vete y enfréntate a tu destino!»

Esta escena pone punto y final al encuentro con los gitanos. La consulta termina y la vieja le insinúa al personaje que debe marcharse. Los gitanos empiezan a guardar sus cosas y los personajes deberían pensar en hacer lo mismo.

• ENCUENTROS OPCIONALES •

Además de los acontecimientos que acabamos de relatar, en esta parte del viaje se podrán incluir un cierto número de encuentros e incidentes menores. Las sugerencias que pasamos a comentarte podrán, ser usadas en cualquier momento, ser modificadas, ignoradas o completadas. Procura no debilitar demasiado a tu grupo; estas simples diversiones no deben convertirse en parte esencial de la aventura, tan sólo deben añadir algo de emoción e intriga.

Además, es preferible en este punto de la aventura, guardar la tonalidad natural. Procura no hacer intervenir a Hombres Bestia y otras criaturas del Caos. Toda esta sección del bosque, profundamente marcada por el Caos será presentada en el capítulo siguiente, Las Tierras Deformes; el mantenimiento de la pureza y de lo natural de este lugar reforzará el contraste con los efectos del Caos que están por llegar.

• VIDA SALVAJE •

Los bosques del Valle de Yetzin albergan a gran parte de los animales presentados en **Warhammer Fantasía, El Juego de Rol**. Aunque es poco probable que ataquen a un grupo de Humanos —exceptuando tal vez a las Arañas y los Escorpiones Gigantes, completarán de diversos modos, la aventura.

• CIERVOS •

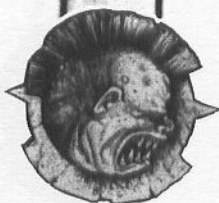
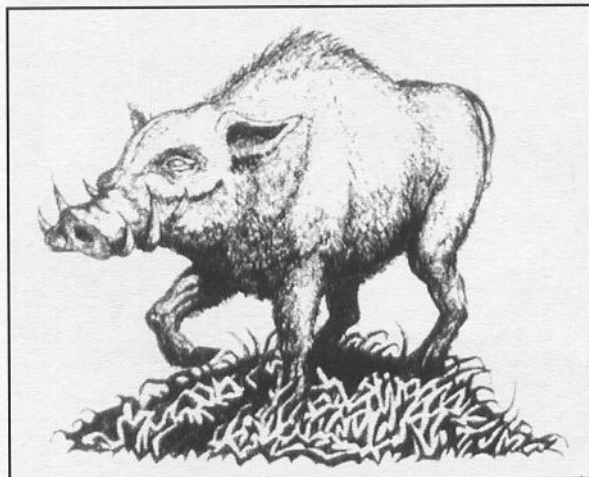
Mientras los aventureros van avanzando por el camino, oyen ruidosos crujidos a un lado, en el bosque. El ruido se prolonga durante treinta o cuarenta segundos, haciéndose cada vez más débil y lejano. Un pequeño rebaño de ciervos se ha sorprendido con la llegada de los viajeros y ha huido velozmente hacia la maleza; es posible que una persona algo nerviosa crea que este ruido lo provoca algo mucho más siniestro.

• JABALÍES •

Los aventureros van a parar a un pequeño claro, donde una familia de jabalíes se está alimentando. Los adultos sueltan unos chillidos de alarma y llevan a los jabatos hacia el bosque, pero uno de los más jóvenes parte en el sentido contrario. Antes de percatarse de lo que está ocurriendo, el grupo se encuentra entre el jabato y la madre, que parece bastante inquieta. Seguramente piensa en cargar hacia los intrusos con la esperanza de llevar a su pequeño a un lugar seguro. No debería ocurrir nada grave, si los aventureros guardan la calma y hacen lo posible para evitar el enfrentamiento; si no es el caso, los dos jabalíes adultos lucharán hasta la muerte con tal de proteger a su progenie.

• GATO SALVAJE •

También podría tener lugar un incidente similar al encontrarse los aventureros con un gato salvaje que acaba de matar a una cierva. El animal levanta la vista, agacha las orejas y suelta un tremendo aullido. Si se quedan quie-



tos o se echan hacia atrás, el gato arrastrará a su presa hasta el bosque y los aventureros podrán seguir su camino. Pero si hacen cualquier movimiento que el gato pueda interpretar como una amenaza, los atacará con la esperanza de hacerles huir. Al igual que la mayoría de los depredadores, intentará escapar en cuanto sus puntos de H se hayan reducido a la mitad ¡para él es más importante su vida que la victoria!

• MURCIÉLAGOS GIGANTES •

Los aventureros se percatan de que una zona cerca al camino está recubierta de huesos que se están blanqueando. Son de talla variada y una prueba de Int (Físico +20, Estudiante +10, Montaraz +10, Elfo +10, acumulativos) desvelará que son de animales más o menos grandes y no de criaturas humanoides. La mayoría son huesos de conejo y otros animales pequeños, pero algunos son demasiado grandes como para pertenecer a esta clase de animales.

Van formando una especie de camino irregular que lleva hasta el bosque. Una prueba exitosa de Rastrear llevará a los aventureros hacia un bosque tenebroso, donde las hojas de los árboles han ido creciendo para crear una bóveda que le impide el paso a la luz del sol.

La noche parece ser eterna en este sitio y de vez en cuando se oye un gáñido entre las ramas. Un Elfo o un Montaraz identificará este sonido como el grito de Murciélagos Gigantes si consiguen una prueba de Int (+20 si el personaje las ha visto en alguna ocasión).

Algunos se despiertan al oír a los aventureros, por muy sigilosos que sean. Tú decides si les inquieta o no esta intrusión, según su comportamiento y el ruido que hayan hecho.

Si el incidente tiene lugar hacia el crepúsculo, los murciélagos se despiertan y se preparan para la caza; no dudarán en atacar, sobre todo si ellos son los primeros agredidos. Según el nivel del grupo, pueden llegar a ser desde doce hasta veinticuatro.

• HORMIGAS GUERRERAS •

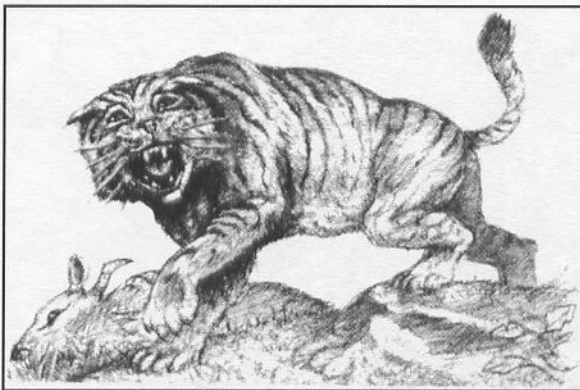
Una criatura no tiene por qué ser grande para resultar amenazante; una colonia de hormigas avanzando por el bosque es realmente un espectáculo de lo más terrorífico.

El primer síntoma del acercamiento de las hormigas lo protagonizan los animales cuando empiezan a huir despavoridos. Las diferencias entre depredadores y presas se olvidan por completo —los lobos y los conejos huyen juntos, los gatos y los ciervos corren los unos al lado de los otros. Se establece una atmósfera de pánico que puede llegar a afectar seriamente a los caballos.

Cada montura puede efectuar una tirada de Fr para no alarmarse; si la prueba falla, el jinete deberá hacer una tirada de Riesgo (Adiestrar Animales +10, Equitación +10) para recuperar el control; esta prueba se repite a cada turno hasta que sea exitosa, durante este tiempo, los caballos saldrán disparados hacia una dirección aleatoria. Un fallo de más del 40% (o una tirada no modificada de 96+) hace que el jinete sufra una caída de 2 metros.

Los aventureros harían bien en abandonar esta zona; Si un personaje Montaraz logra una prueba de Int, presentará que un gran peligro se está acercando. Si logra la prueba por más del 30%, incluso sospechará que se trata de una colonia de hormigas guerreras.

Estos monstruos diminutos llegan al lugar al cabo de 1D6+4 turnos después de que pase el primer animal huyendo. Primero, la colonia parece una inmensa ola negra que se



vierte sobre el suelo del bosque. Es de 1D6+2 metros de ancho y va devorando todo lo que se va encontrando en su camino. Se va extendiendo por el suelo del mismo modo que trepa por los troncos para acabar con todo lo que está vivo. Pequeños mamíferos empiezan a caer de los árboles, envueltos en un manto vivo de hormigas —una vez en el suelo, la colonia los engulle como si hubiesen caído a un lago.

Si los aventureros siguen en el mismo sitio cuando aparecen las hormigas, considéralo como un Enjambre de hormigas, pero olvida las reglas referentes a la dispersión y atribúyeles un total de 100 puntos en H. También puedes anunciar que provocan Miedo a los seres vivos.

Tal vez los Pjs decidan enfrentarse a las hormigas, pero sin duda, la mejor opción es huir. Pueden distanciarse fácilmente puesto que la colonia seguirá desplazándose con cierta prudencia (8 metros por turno) y destruirla es realmente difícil. Mide 200 metros de largo —cada punto de daño le hará perder 2 metros de ancho— y es imposible destruirlas recurriendo sólo a la fuerza.

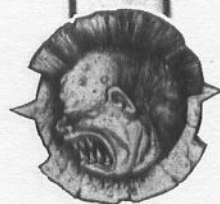
El fuego afectará normalmente al enjambre y una barrera de agua será un obstáculo que retendrá la columna durante 10 minutos por metro de ancho, durante este tiempo, las hormigas formarán una masa compacta que irá flotando hasta la otra parte. Numerosas hormigas morirán en el intento; reduce el total en H por metro de agua que consiga cruzar —pero lo conseguirán, a menos de ser arrastradas por una corriente muy violenta.

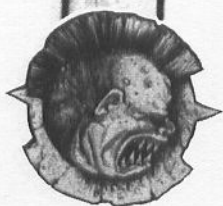
Un hechizo de Invocar Enjambre permitirá al que lance el hechizo tomar el control de los 20 primeros metros de la columna, gracias a lo cual podrá alejarlas de los aventureros, puesto que las últimas seguirán a las primeras. También cabe la posibilidad de que éstas se den la vuelta hacia las otras, lo que las retendrá durante 2D10 minutos, debilitándolas de 1D10 +10 H una vez que el desplazamiento sea reamortiguado.

Tal y como lo habrás comprendido, una colonia de hormigas guerreras es un adversario bastante temible; has de tener mucho cuidado si los aventureros deciden enfrentarse a ellas. Si se muestran demasiado seguros de sí mismos o imprudentes, ¡Pueden llegar a ser devorados vivos! Si todo fracasa, haz que los caballos escapen por completo a su control durante 1D10 turnos, durante los cuales, escapan en la dirección contraria.

• EL GUARDIÁN DEL BOSQUE •

Un encuentro con un Hombre-Arbol puede ser muy útil si los aventureros montan su campamento en el bosque y hacen una hoguera, o bien, si se muestran irrespetuosos con el entorno o con sus habitantes. Si se muestran pacientes, será una fuente de información interesante.





A la llegada de un Hombre-Árbol le precederá un zumbido en el borde del bosque. Todos los personajes podrán hacer una tirada de I (Montaraces +10, Elfos +10, encuentro anterior con un Hombre-Árbol +10, acumulativos) para percibir que en un lugar del bosque, los árboles son ligeramente distintos a los demás. Finalmente, uno de esos árboles acaba moviéndose y avanza lentamente hacia ellos.

Si hay algún fuego encendido, será prudente apagarlo enseguida —Montaraces, Elfos, Elementalistas y Sacerdotes Druídicos lo recordarán si logran una prueba de Int. En efecto, la persona que apague el fuego tendrá una bonificación de +10 en todas las pruebas de Soc relacionadas con el Hombre-Árbol.

Mira a los aventureros durante lo que parece ser una hora, sin responder a los saludos o a los intentos de acercamiento, a menos de ser atacado. Finalmente habla —en Eltharin si hay Elfos, si no, en occidental. Se expresa muy lentamente y estira cada palabra tres o cuatro veces más de lo normal.

«Huuuummm... —dice con una voz parecida a los cruídos de un parque, pero mucho más profundo—nooo Oorcos eeentooonceesss. Peeensssaaabaaa los Orcos habííííaaan vuueeeeltooo.»

Si lo tratan, al igual que al bosque, con mucho respeto, los aventureros tendrán ante ellos una buena ocasión de acceder a informaciones muy provechosas. Aquí tienes algunos ejemplos de preguntas y respuestas. De manera que resulte más comprensible, las palabras del Hombre-Árbol no están transcritas en su modo alargado.

¿Hay Orcos por aquí?

«No hace mucho tiempo estaban.»

¿Cuánto tiempo?

«No mucho, tres de vuestras vidas tal vez.»

Buf. ¿Adónde han ido?

«A las montañas y volvieron. Hasta las colinas. Han quemado y destruido todo en su pasaje; he perdido muchos de mis árboles.»

Hum—lo sentimos muchísimo.

¿No sabe dónde fueron exactamente?

«Sólo conozco el dolor y el sufrimiento que han ido sembrando con su fuego y sus hachas. Y el terrible agostamiento que los ha seguido.»

¿Agostamiento?

«El bosque aún no se ha recuperado del todo. Existe un lugar al sur donde he perdido mi poder. El bosque se lamenta y no puedo hacer nada por él.»

¿Qué es lo que ocurre realmente?

«La naturaleza está enferma. La vida está corrupta y deforme. Todo está marcado.»

¿Cuál es ese lugar?

En el extremo del valle, allá donde las montañas se transforman en colinas.»

¿Existe algún modo de rodearlo?

«No por el bosque.»

Esta última información revela a los aventureros la existencia de una franja de bosque marcada por el Caos, a la que se enfrentarán el capítulo Las Tierras Deformes. Los PJs pueden formular todo tipo de preguntas, pero no de-

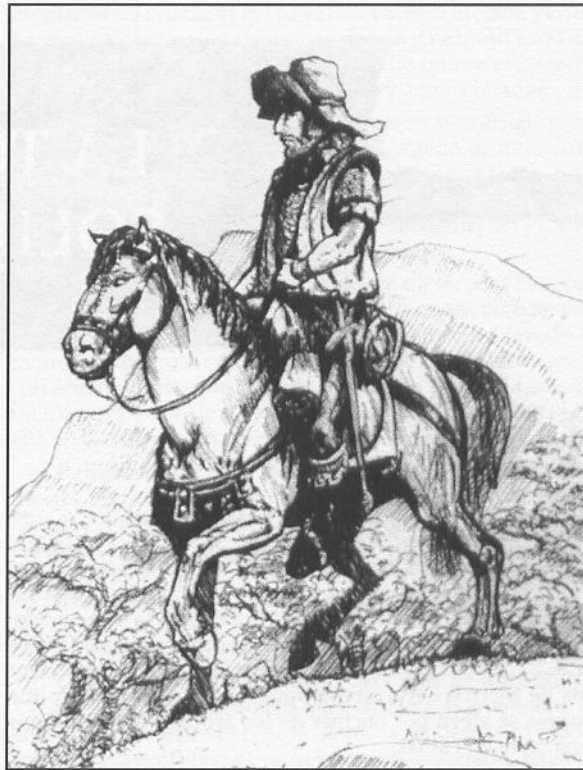
bes olvidar que el Hombre-Arbol sólo está al corriente de lo que ocurre en el bosque y sólo considera las cosas en función del impacto que tenga sobre éste. Aunque lleve en este lugar miles y miles de años, sus conocimientos son muy limitados en algunos campos y en ocasiones sus respuestas parecerán muy enigmáticas si los aventureros no logran comprender su modo de pensar.

• BANDIDOS •

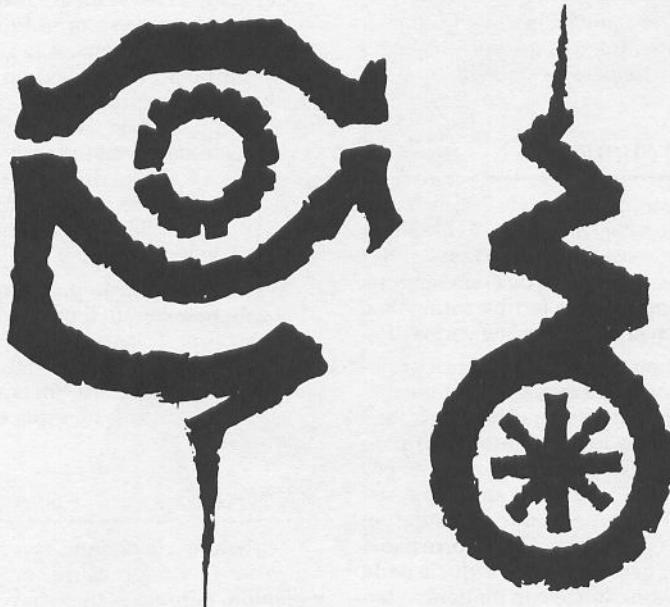
Otra fuente de incidentes del camino forestal —de todos los caminos forestales— son los bandidos. Por lo general se decantan por las pequeñas caravanas de mercaderes y los grupos de viajeros imprudentes y desprotegidos. La caravana de Aguste Brandywine, con el que se encontraron los aventureros, era demasiado para ellos y no se han atrevido con ella; del mismo modo, los bohemios parecían capaces de defenderse seriamente y los bandidos no se dieron cuenta del valor de la mercancía que transportaban. En cuanto a los aventureros, es otra historia: un pequeño grupo que, no conoce muy bien el terreno y que aparenta ser una presa fácil para una docena de bandidos. Son Forajidos corrientes, liderados por un Jefe Forajido.

Conocen el bosque como la palma de su mano, y seguramente prepararán una emboscada. Por ejemplo, tres o cuatro harán que caiga un árbol delante de los aventureros y luego se esconderán rápidamente detrás del tronco y prepararán sus arcos mientras el resto de la banda va avanzando por detrás. Los personajes a caballo pueden intentar saltar el tronco, logrando una prueba de Riesgo con una penalización de -20, salvo en el caso de que el personaje tenga la habilidad Equitación (Equitación Acrobática +20)

Los bandidos usarán las amenazas y la intimidación más que el combate, si pueden: explicarán con un tono razonable que los aventureros están rodeados, que en el bosque, varias ballestas escondidas les están apuntando (¡una mentira que por lo general suele funcionar!) y que sería mucho más prudente y agradable para todos si hicieran el favor de tirar al suelo todas sus armas y objetos de valor y avanzar lentamente.



Si los aventureros se niegan a hacerlo, los bandidos intentarán evitar el combate cuerpo a cuerpo, prefiriendo las armas a distancia y la protección que les brinda el bosque. Por cada bandido que maten o se retire del combate por un golpe crítico, haz una tirada de Ld para los demás (a -30 si la víctima es el jefe). Al primer fallo, todos se dispersarán por el bosque. Al igual que para los demás encuentros opcionales, has de procurar no debilitar demasiado a los aventureros —si uno de ellos corre el riesgo de morir, olvida las tiradas de Ld. Los bandidos huirán en cuanto haya otro herido en su bando.



LA TORRE SOLITARIA



Mientras la ruta serpentea por el bosque, los aventureros van viendo ocasionalmente el río Yetzin por las aperturas entre la vegetación. Las dos vías quedan cerca la una de la otra durante algún tiempo y a unos cuantos cientos de metros de la ribera opuesta, una pequeña colina rocosa se eleva por encima de los árboles, coronada por una torre en ruinas.

Si tienen entre sus manos el mapa de Torgoch (documento 3), los personajes sabrán que era consciente de su existencia. ¿Acaso se detuvo en ella mientras intentaba abandonar el valle? De todos modos, dentro de unas dos horas oscurecerá y los aventureros tienen que encontrar un refugio donde pasar la noche.

A lo largo de este capítulo, los personajes explorarán la torre, tendrán algún que otro problema sin graves consecuencias, y descubrirán un documento de gran importancia (documento 8) que les permitirá acceder al templo situado bajo el círculo de piedras (ver el último capítulo). Sin este documento no podrán enfrentarse a los acontecimientos que se desarrollarán en ese lugar; asegúrate pues de que lo descubren, sea de la manera que sea.

Antes de examinar detenidamente la torre, los personajes deben cruzar el Yetzin. Mientras los personajes reflexionan acerca de la mejor manera de hacerlo, un poco más de historia no vendrá mal...

• TORGOCH Y LA TORRE •

Esta fue la primera construcción que vio Torgoch después de abandonar el complejo bajo la cascada. El azar hace que precisamente, este edificio sea el que fue pagado con el Cristal del Aire. Los Orcos se apropiaron de él sin ninguna dificultad. A la noche le acompañó una terrible tormenta y tuvieron que resguardarse en la Torre durante varios días.

Torgoch se instaló en una de las habitaciones próximas al techo. Mientras la tormenta rugía violentamente, el Orco estudió el Cristal y amplió sus conocimientos acerca de su funcionamiento. Supo lo suficiente como para darse cuenta de que aún le quedaban muchas cosas por asimilar. Cuando al fin cesó la tormenta, anunció a sus hombres que pasarían ahí el invierno y que emprenderían de nuevo su viaje al llegar la primavera. En la Torre había reservas suficientes y a los guerreros no les seducía nada la idea de atravesar un territorio hostil con un tiempo tan desfavorable; aceptaron pues de buena gana, quedarse durante una temporada.

Torgoch se instaló en la habitación del Señor, sus oficiales compartieron la sala de guardia situada justo abajo, mientras que el resto de combatientes acampó en el claro que rodeaba a la construcción. Su jefe, encerrado en su habitación, consagraba la mayor parte de su tiempo a estudiar la piedra y se fue aislando cada vez más de sus soldados. Empezaron a temerle, y pronto circularon numerosos rumores acerca de su comportamiento... se decía que jamás dormía y que en sus ojos brillaban llamas cuando le asaltaba el hambre. La mayoría de los soldados se tranquilizaron cuando, llegada la primavera, anunció de repente que había llegado la hora de seguir su viaje de vuelta a casa.

• CRUZAR EL RÍO •

Puesto que el fondo del valle es relativamente llano, el Yetzin ya no es un impetuoso torrente de montaña. La corriente sigue siendo fuerte, tal y como lo muestran los maderos y las ramas que flotan en su superficie, desplazándose a mayor velocidad que una marcha rápida.

Llegado al nivel de la Torre, la anchura del río es de 30 metros. Aunque su profundidad se reduce en los bordes, en el centro sobrepasa la altura de un hombre; es entonces imposible atravesarlo chapoteando, a pie o a caballo. Con una prueba exitosa de *Int*, un Elfo, un Montaraz o un personaje con *Pericia Fluvial* podrá afirmarlo. Por lo tanto, las posibilidades de los aventureros se ven reducidas a tres. Pueden nadar, construir una balsa o recurrir a la magia. Es inútil seguir el curso del río en busca de un punto donde se pueda cruzar más fácilmente, puesto que no lo hay.

Cruzar el río es un problema sin importancia que podrá resolverse con un mínimo de reflexión e ingenio —su papel no es el de causar grandes dificultades o provocar heridas o pérdidas de material, a menos que los personajes se lo merezcan, claro. Sin embargo, llegado el momento de cruzarlo, no olvides que el punto de interés de este capítulo es la torre.

• A NADO •

Cruzar el río nadando no es muy difícil, si los aventureros no temen mojarse, evidentemente. La corriente es rápida, pero no peligrosa, y si intentan nadar en línea recta hacia la otra orilla, llegarán a unos 30 ó 40 metros más abajo. Los caballos podrán seguirlos sin problemas



si los llevan cogidos del ronزال. Será necesaria una tirada de *Riesgo* por cada objeto para el cual la humedad sea nociva y no esté guardado en una caja hermética. Si la prueba no tiene éxito, el objeto se va empapando a medida que cruzan el río.

• CONSTRUIR UNA BALSA •

En el bosque se puede encontrar fácilmente toda la madera necesaria para construir una balsa con tal de que uno o varios personajes tengan la habilidad *Construir Embarcaciones* o *Carpintería* al igual que algunas herramientas necesarias. Haz una tirada secreta con la puntuación en *Des* del personaje que tenga esta habilidad y la puntuación más alta —el resultado te indicará la solidez de la construcción.

Resultado de la tirada	Calidad de la balsa
Éxito	Sólida
Fallo de 1-10	Adaptada
Fallo de 11-20	Malas condiciones
Fallo de 21-30	Arriesgado
Fallo de 31+	Peligroso

Sólo tendrás que describirle a los personajes la apariencia general de la balsa. Después, ellos decidirán la carga que le aplicarán.

Sólida: La balsa es resistente y su utilización no conlleva ningún riesgo (pero ver *El control de la balsa* más adelante).

Adecuada: la balsa puede soportar un peso considerable pero podría ser peligroso sobrecargarla. Llegado el

momento de cruzar el río (o varias veces si efectúa varios trayectos), los riesgos de que se rompa y se hunda son de un 2% por personaje y 10% por caballo que se encuentre en ella en ese momento. Ver *Naufragio* más adelante.

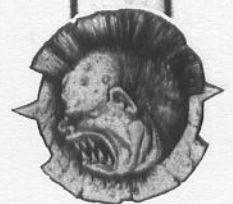
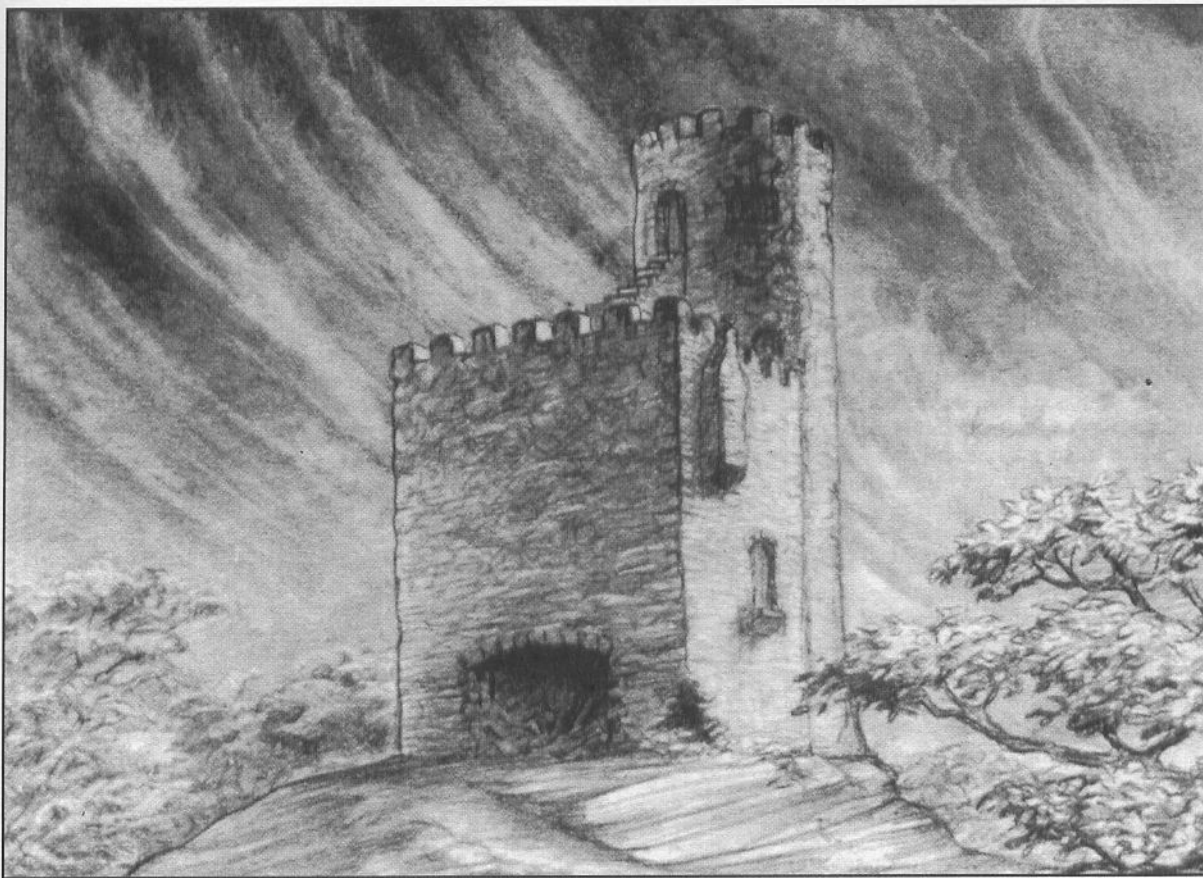
Malas condiciones: la balsa parece algo frágil y no puede soportar una carga pesada. Llegado el momento de cruzar el río (o varias veces si efectúa varios trayectos), los riesgos de que se rompa y se hunda son de un 4% por personaje y 20% por caballo que se encuentre en ella en ese momento. Ver *Naufragio* más adelante.

Arriesgada: La balsa tiene aspecto de ser más bien peligrosa y de no soportar una carga muy pesada pero tal vez algún personaje atrevido quiera correr el riesgo. Llegado el momento de cruzar el río (o varias veces si efectúa varios trayectos), los riesgos de que se rompa y se hunda son de un 6% por personaje y 30% por caballo que se encuentre en ella en ese momento. Ver *Naufragio* más adelante.

Peligrosa: la balsa es poco menos que una trampa mortal, algunas partes se desprenden incluso antes de colocarla en el agua, o bien se desmorona por completo. A los orgullosos constructores no les queda más remedio que contemplar los troncos que van flotando con serenidad, arrastrados por la corriente.

El Control de la Balsa

Una cosa es construir una balsa capaz de transportar a todo el mundo, pero otra muy distinta es maniobrarla en un río de corriente rápida. Estudia en detalle el modo en que los aventureros tienen pensado manejarla. Existen dos modos que se pueden considerar aceptables: pueden guiarla con la ayuda de pértigas o atarse a una cuerda que un nadador habrá fijado en la otra orilla para arrastrar la embarcación. Es probable que a tus jugadores se les ocu-





rran otras ideas más originales, incluso es posible que alguna de ellas funcione. Tú eres el encargado de juzgar la eficacia del procedimiento. Cada vez que cruce el río, haz una tirada basada en la media de puntuaciones en **Int** y en **I** del personaje que maneja la balsa —con preferencia aquellos personajes que dispongan de habilidades como *Remo*, *Marinería* y/o *Pericia Fluvial*— al que se le aplicará un modificador de +/-30 según tu estimación de la maniobra adoptada. Si la prueba es exitosa, la balsa consigue llegar hasta la otra orilla sin problemas. Si falla, es arrastrada 1D6x100 metros hacia abajo y el Pj deberá lograr una prueba de *Riesgo* (*Remo* +10, *Marinería* +10, *Pericia Fluvial* +10) para que no se hunda (ver siguiente párrafo).

Naufragio

Si la situación se vuelve catastrófica, es posible que la balsa acabe por hundirse. Todos los pasajeros tendrán que llegar a tierra firme nadando. Además, los aventureros tendrán que lograr una prueba de **Des** para no soltar lo que llevan en las manos. Todos los objetos que se encuentren a bordo acabarán por hundirse igualmente, salvo lo que sea susceptible de flotar; todo lo que pueda estropearse por el agua queda empapado.

• MAGIA •

El estar en disposición de toda una gama de recursos mágicos adecuados le permitirá a los aventureros aplicar algunos de estos elementos de modo que cruzar el río resulte más fácil. El hechizo *Puente Mágico*, por ejemplo, les permitirá cruzar con total tranquilidad; un Elementalista podrá usar los hechizos *Caminar sobre las aguas* o *Dividir las Aguas*. Las pociones y objetos mágicos que permitan volar serán igualmente útiles.

Es poco probable que tengas dificultades al decidir si el método es adecuado o no. Hay demasiadas posibilidades como para estudiarlas todas en detalle.

• LA TORRE •

Una vez en la otra orilla, los aventureros llegarán sin problemas hasta la torre. Está cimentada sobre la cima de una pequeña elevación a unos 9-10 metros por encima de los árboles. Un camino que la vegetación ya ha invadido lleva hasta lo más alto de la colina, aunque los aventureros no la vean (Prueba de *Rastrear* +10), seguir a través del bosque no es mucho más difícil.

• CERCA DE LA TORRE •

La cima de la colina es redondeada, con algunas rocas aquí y allá. La torre, en gran parte arruinada, está rodeada por un claro de 30 metros de ancho; con una prueba de **Int** (*Enanos* +10, *Cantería* +10) permite reconocer las marcas características de un trabajo Enano, aunque por el tamaño de las puertas se adivina que estaba pensada para ocupantes de talla humana. El mapa 4 muestra su aspecto general —una torre principal a la que está pegado un edificio casi rectangular.

• LOS OSOS •

Una Osa y su progenie se han apropiado del bajo de la torre (zona 2). Aunque los dos cachorros se aventuran por todas partes, aún son muy jóvenes y su madre vela por su seguridad: verá a los aventureros en cuanto éstos entren en el claro y saldrá de la torre para intentar asustarles.



Serán los personajes los que decidan cómo afrontar este problema —pueden contentarse con matar al animal o (en especial si alguno de ellos es seguidor de Taal y/o de la Antigua Fe) buscar una solución más pacífica. La habilidad *Empatía con los Animales* tendrá efecto siempre y cuando alguien que no sea el personaje con la habilidad, se acerque más a los osos y que nadie haga un movimiento brusco. El hechizo de Sacerdote Druídico *Dominio Animal* disipará cualquier amenaza por parte de los animales; los sacerdotes druídicos corren el riesgo de toparse con serios problemas con los representantes de la Antigua Fe si permiten que los osos sufran algún daño.

• UN VISTAZO GENERAL •

Una vez solucionado el problema de los osos, los aventureros podrán examinar el lugar con detenimiento. La torre redonda parece tener cinco plantas, mientras que el otro edificio tan sólo tiene tres.

Las puertas que dan al establo están destrozadas y un ángulo del muro está demolido. Los únicos accesos restantes a la torre son dos puertas, una de cada lado, situadas a 4,5 metros de altura. Antes de partir, Torgoch rompió y prendió fuego a las dos escaleras de madera, de las que aún se pueden ver los restos en el suelo. Un borde de menos de 30 centímetros de ancho está fijado en la base de cada marco. Los muros exteriores cuentan con algunos agarraderos, que permitirán a un personaje con la habilidad *Escalar* hacerlo fácilmente.

El techo de la torre ha sido anexionado por una gran colonia de grajos (de la familia de los cuervos pero más pequeños y gregarios, descritos en la sección *Animal Pequeño* de *Warhammer Fantasía, El Juego de Rol*). Al acercarse a la torre, los aventureros verán automáticamente estos pájaros negros que van y vienen, y oirán sus incessantes graznidos.

• LEYENDA •

• 1. ESTABLOS •

Es el único modo de entrar a la torre, es por dos lugares donde el muro se ha venido abajo. Estos dos pasajes tienen acceso a los establos, donde los osos han instalado su madriguera.

En este nivel, el interior de la torre parece estar formado por una única sala, oscura y hedionda. El suelo está recubierto de huesos de distintos animales, así como de abundantes excrementos del mismo origen. Hay unos anillos metálicos totalmente oxidados fijados en el muro, a aproximadamente 1,50 metros del suelo. No hay nada de interés.

• 2. MAZMORRAS •

El nivel más bajo está ocupado por una pequeña celda sin ventana, a la que los prisioneros eran arrojados desde arriba, desde la zona 4. Tiene forma de botella, un «gollete» de 60 centímetros de ancho baja hasta 1,50 metros desde la trampilla para formar la celda, de 3 metros de diámetro y 3 metros de alto.

Durante la construcción, los muros fueron alicatados con especial atención, de manera que ningún prisionero pudiera escapar sin ayuda proveniente del exterior —se consideran como una superficie lisa, y las pruebas relacionadas con la escalada se efectúan con una penalización de -10.

En el suelo está tendido el esqueleto de un Orco muerto desde hace tiempo; fue depositado en este preciso lugar por Torgoch y luego lo olvidó. De este pobre desdichado

no quedan más que los huesos, jirones de piel reseca, y algún que otro resto de harapos.

• 3. SALA DE GUARDIA •

Las dos puertas que dan al exterior están deformadas y perpetuamente fijadas en su sitio gracias al óxido. Puesto que la madera está podrida, es fácil echarlas abajo. (R1, D8).

Los personajes que se encuentran en el borde para intentar derribarlas, deberán conseguir una prueba de **HA** para infligirles un golpe efectivo y reducir los daños sufridos de -2. Es difícil emplear toda la fuerza si se está colgado de este modo. Si la prueba falla por 20 ó más, el Pj deberá efectuar una tirada de **I** (Escalar +10) o perderá el equilibrio y sufrirá una caída de 5 metros.

Si el intento es llevado a cabo desde el exterior, presta especial atención al método adoptado, puesto que del otro lado sólo hay una vertiente de 5 metros!

Los personajes que le peguen una patada a la puerta o utilicen un arma, no correrán ningún riesgo; los que pretendan derribarla a partir de empujones con el hombro, o con cualquier otra técnica que requiera una llegada rápida, tendrán que hacer una tirada de **I** o, después de cruzar la puerta, se caerán.

La sala de guardia está llena de muebles hechos trizas y de basura. Algunas pintadas en Orrakh adornan los muros; unas hacen alusión a la estancia en este lugar de Torgoch, mientras que otras, menos agradables, aluden a las costumbres de los diversos guerreros del campamento.

En este nivel, una pesada grada de hierro bloquea el acceso a la rotonda. Sale de una apertura en el techo y el óxido es el que la mantiene fija en su sitio. Aparentemente, no hay ningún mecanismo que permita remontarla; un personaje que haya acabado al menos una carrera de Guerrero sabrá, haciendo una tirada de **Int**, que se encuentra en la planta superior. Los aventureros pueden intentar romper la grada (R6, D16).

• 4. LA SALA DE GUARDIA INTERIOR •

Esta sala está en condiciones similares a la zona 3. En el centro hay una trampilla que lleva a la celda / zona 2). Los pestillos echados están oxidados y las características del panel son R2, D4. Unas escaleras imbricadas en el muro llevan hasta la zona 6.

• 5. APARTAMENTOS DE LOS SEÑORES •

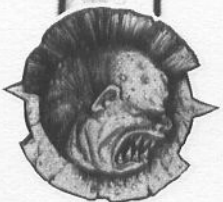
En un principio, esta planta de la torre servía como cuartel personal del propietario. Torgoch se apropió de esta sala al llegar a la torre.

El suelo es de madera. Las partes que aparecen más claras en el mapa son muy peligrosas puesto que están podridas y no soportan un peso superior a 750 puntos de Estorbo. Cualquier personaje con la habilidad *Detectar Trampas* o *Carpintería* las reconocerá con una tirada de **Int** (una tirada por porción). En el caso de que el parqué ceda, los Pjs que se encuentren encima, evitarán pasar por encima con una tirada de **I**. Si fallan la prueba, sufrirán una caída de 3 metros hasta la planta inferior.

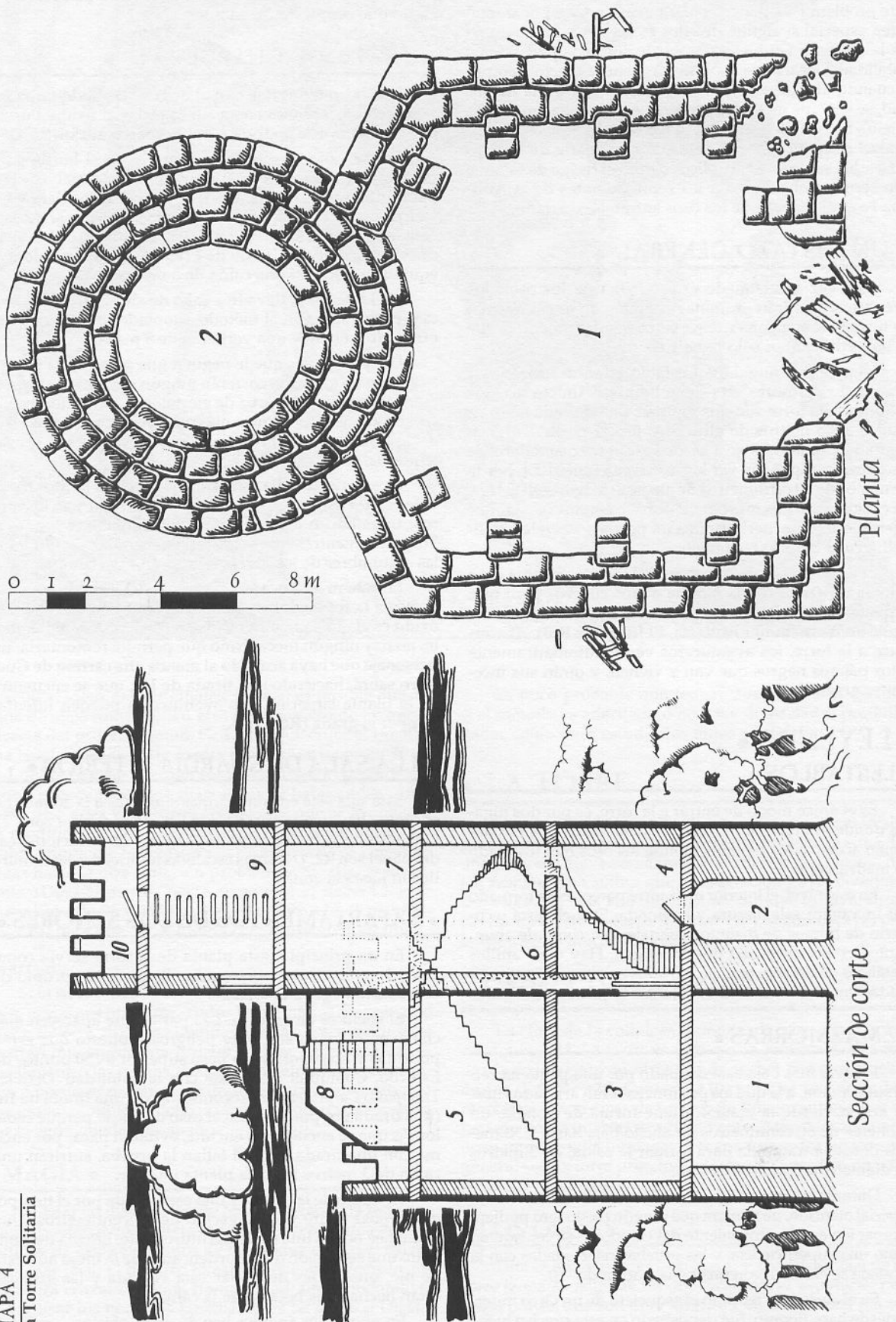
Al fondo de la sala hay una cama roída por el tiempo, que reposa sobre una elevación de 90 centímetros. Una chimenea ocupa una parte del muro oeste. Emanan del conjunto una sensación de desorden: aunque la mesa aún está de pie, una de las dos sillas está volcada y las sábanas están hechas una bola sobre la cama.

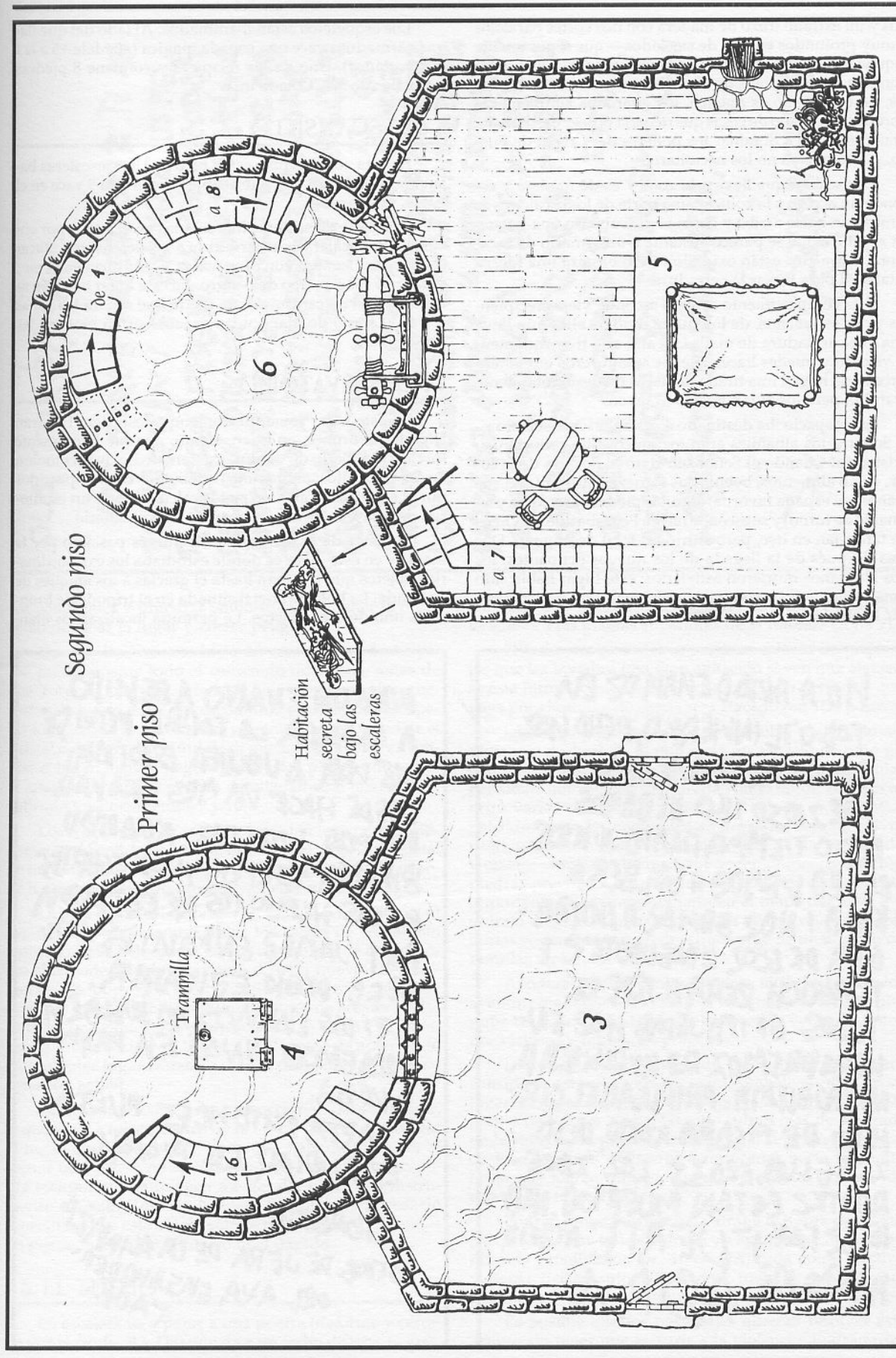
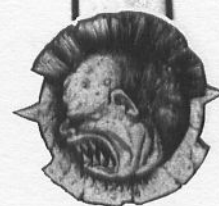
En uno de los ángulos hay diversos objetos —cráneos animales, cantimploras y recipientes con polvos coloreados—.





MAPA 4
La Torre Solitaria





dos y un extraño trozo de madera con dos cortes paralelos y muy profundos en uno de sus lados— que seguramente inquietarán a los aventureros. Torgoch los dejó ahí al abandonar la torre; algunos de ellos fueron utilizados en rituales, pero ninguno es mágico, los guardaba simplemente porque eran el tipo de cosas que debería poseer un shaman. Tras comenzar a dominar los poderes del Cristal de Fuego, pensó que ya no los necesitaría.

La escalera que lleva a la zona 7 es de madera y esconde un acceso a la zona 6ª: una parte de los escalones se tambalean hacia arriba y dejan al descubierto una pequeña apertura que se parece bastante a un armario de escalera. Los quicios están oxidados, pero bastará una fuerza total de 7 para forzar la cerradura.

Este compartimento secreto esconde viejos recipientes y dos esqueletos, de los cuales, uno de ellos aún lleva una vieja armadura de mallas. El aire está tremendamente viciado y puedes hacer que los aventureros que intenten abrirla hagan una tirada de R. ¡Es un gesto totalmente gratuito, pero los jugadores no lo saben!

Este espacio iba destinado a ser un refugio secreto — el Señor y los albañiles eran los únicos que conocían su existencia. Cuando el Señor vio claro el destino de la torre, cogió alimentos, bebida, las riquezas que tenía en sus manos (su espada favorita, algunas piedras preciosas y su amante de turno) y se escondió en él. Pensaba que los Orcos no tardarían en irse, pero sufrió un fatal desengaño. Dos días después de la llegada de los nuevos ocupantes, los dos Humanos murieron asfixiados; este lugar había sido construido como escondite provisional y no podía renovar la atmósfera.

Los esqueletos están inanimados. Al lado del que lleva la armadura yace una espada mágica (añádele +5 a la I del portador). Uno de los recipientes contiene 8 piedras por valor de 50 CO cada una.

• 6. DESCANSILLO •

En esta zona, el piso es de piedra. Unas escaleras bajan hasta la zona 4 y la puerta que da a la sala 5 yace en el suelo, destrozada.

Una serie de saeteras incrustadas en el suelo, por encima de la escalera 4, le permitiría a los defensores, atacar a los recién llegados con proyectiles, aceite hirviendo, etc., sin correr ningún tipo de peligro. En este lugar también se encuentra el mecanismo de la grada que separa las zonas 3 y 4. El torno de mano y las cadenas están bloqueadas por el óxido.

• 7. OBSERVATORIO •

En este lugar reina un tremendo desorden. Un gran trípode de bronce, en buen estado, aunque ligeramente torcido y cubierto de verdín, yace en medio de un montón de cristales rotos; pergaminos quemados están esparcidos por el suelo, así como los restos calcinados de un escritorio, de una silla y otros elementos del mobiliario.

El Señor de la torre tuvo un interés pasajero por la magia y en este lugar es donde estudiaba los extraordinarios objetos que llegaban hasta él gracias a los ataques de su banda. La bola de cristal situada en el trípode de bronce es uno de esos objetos. Le permitía localizar los blan-

NO A AVIDO ENANOS EN
TODO EL INVIERNO, PERO VOR
BANDOS AL AMANESER. MI
PREZIOSO ILLO KERBANDS
MUCHO TIEMPO, TIEMPO JUNTOS.
EL ILLO VAMOS A BOLBERA
KASA I NOZ BANDOS A ENHAR-
GAR DE BROS ZADEDOTER I
TORGUCH ZERA ELIETE DE
TODOS. ED I MIJEMO NOZ EN-
KORPREMOZ DE KUDKERA.
NO PROBLEMA. PRIMEA EL CIR-
KULO DE PIEDRA COMO Dijo
ZORGUB, EZO IS. LOZ ZOC-
ROTEZ ESTAN MUEFLOS. NO
IE EZ TAN FUERTE COMO
PARANIE AORA.

NINGUN ENANO A BEVIDO
A ATAKAR LA TORRE PERO SE
KE VAM A VOLVER ESTOI AKI
DESDE HACE VIA MES I KAVAR-
DN POR VOLVER. KUANDO
BYELBAU SEREMOS HAS FUERTES
KE LOS HUMANOS KE ESTAVAN
AKI. JAMIZ ENKONTRE A ZU
GEFF, DEBO EKAPAR.
ZI LOS ENANOS NO BUELBEH
PODREMOS INNOS EN PRIM-
AVEA.

ARTA ENTONCES PUEDO
ESTUDIAR LA PIEDRA

TORGUCH
GERE DE JERA DE LA ALINZA
DEL AXA ENSANGRE-
NADA.

OLA TORGOK

LOS OTROS SACERDOTES TÍAN
TIMADO VIEN / NO ES JUSTO LO ME
TE AN EGRO. PERO NO TE PUEDE AYUDAR
DELANTE D TODOS O ME DEJ TROJAN A
AJ TAMBIE. NO TE PREOCUPAS, LOS DIA
JES DAN A DEZ TROZAJLOS POR LORE
TERN ECHO. SI NECESITAS REORGANIZ
MICA, BE AL ORCINO DE TIEDAZ. AZI EZ
KONO ENTRAZ. ON LA BUELTO A LOS PIEDRAZ
MONTE, STIE. TUA ORON T NORTE OTRO AR. DESDE
ACER EL CIGDO ME TE ENTRA AL NIZO TIEDA
ENTONCEZ APAREZE LA KAMA I ENTRAZ. NO
LE DICES A MOIE A NADIE KE P TE E
KONTADO TODO CETO. NO Y PROBLEMA,
LA UAMA DEZATAREZ I ENTRAZ.
ASEGURATE D ESTAR EN EL LADO
KORREKTO DE LOS DIOZES,

TORGOK

cos potenciales y preparar emboscadas sin tener la necesidad de dejar el lugar y correr peligro.

Cuando los Orcos se hicieron con la torre, destruyeron prácticamente todo el contenido de la sala, antes de que Torgoch pudiera detener a sus sobreexcitados guerreros. Rebuscó entre los escombros y consiguió recuperar todo lo que le parecía útil y se instaló para estudiar el Cristal del Fuego. Es inútil decir que no se molestó en limpiar el lugar; incluso llegó a perder dos páginas de notas. Si los aventureros examinan detalladamente la sala, descubrirán los documentos 9 y 10.

Los fragmentos de cristal responden leve pero positivamente al Sentido de Magia. En realidad, la bola de cristal no tiene un poder realmente especial, pero gracias al trípode ha ido adquiriendo progresivamente un aura mágica.

La bola de cristal de origen no puede ser reparada; ni siquiera es posible reunir todos los trozos de cristal. Sin embargo, si se coloca una esfera cualquiera de cristal sobre el trípode, funcionará como si fuera nuevo. Efectivamente, el soporte es el objeto mágico. Basta con que el que lo utilice mire durante un minuto dentro de la esfera colocada encima y que haga una tirada con éxito de FV (*Adivinación* +10, Hechicero +10) para ver lo que está acaeciendo en cualquier lugar situado a menos de 8 kilómetros de su situación actual.

Sin embargo existen dos restricciones: para empezar, el que vaya a mirar dentro de la esfera deberá especificar el lugar que desea ver y tiene que haberlo visitado, al menos una vez. Si no se cumplen estos requisitos, no podrá componer una imagen mental del lugar y el instrumento no sabrá dónde buscar. También es necesario especificar que este objeto sólo permite ver el presente — no puede mostrar ni el futuro ni el pasado.

• 8. EL TECHO •

La escalera va a parar a una puerta (deforme y cerrada por el óxido, R3, D8) que da a un techo de tejas negras.

Un camino de ronda rodea lo alto de los muros y una escalera lleva a las plantas superiores de la rotonda (zona 9).

El techo acoge a una importante colonia de grajos a los que les invadirá una gran agitación si ven que alguien se está introduciendo en su territorio. Todo personaje que vaya por el camino de ronda será atacado por 1D4 pájaros.

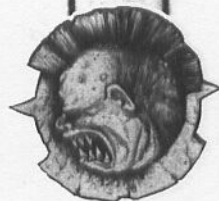
La mayor parte del techo está recubierta de ramitas, plumas y deshechos, lo que le da un aspecto de nido gigante sobre el que se eleva un techo de pizarra. Cualquier personaje que efectúe una tirada con éxito de Int descubrirá varios objetos brillantes y de colores chispeantes, perdidos entre los componentes del nido. Se trata mayoritariamente de monedas, cristales rotos, metal esmaltado y objetos similares. Incluso se pueden encontrar algunas piedras preciosas. Sólo uno de esos objetos es realmente importante: viene representado en el mapa del nivel 8 y se trata de una de las extremidades de una caja de pergamino engarzada con piedras que surge de un montón de ramillas y plumas.

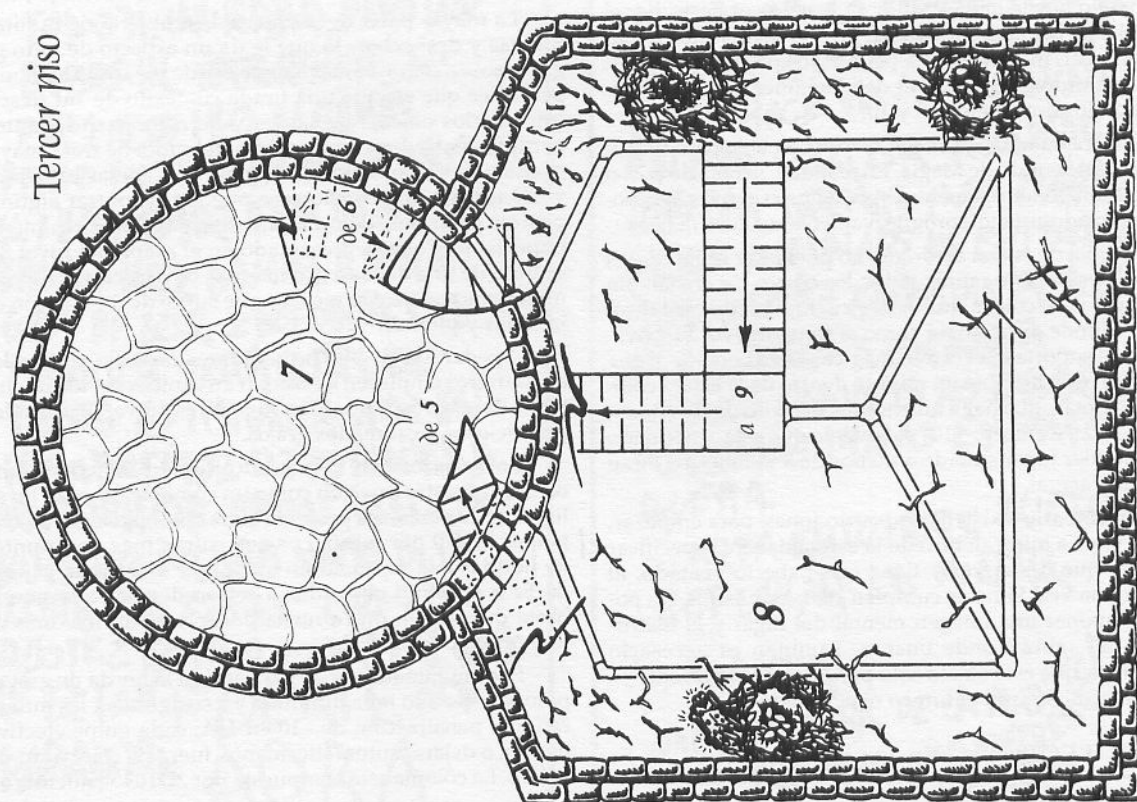
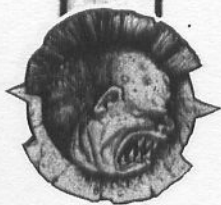
Apoderarse de ella no será tarea fácil. En cuanto los aventureros empiecen a escarbar en el nido, se elevará una nube de pájaros. Todos los jugadores se verán atacados por viciosos y cabreados grajos.

Los pájaros son demasiado numerosos como para considerar esta situación como un combate normal. En su lugar, cada personaje presente sufre automáticamente 1D6 golpes de F0 por turno. Los que sufran más de 4 puntos de heridas a la vez tendrán que hacer una tirada exitosa de Fr o se verán obligados a retroceder hacia la puerta hasta que logren otra prueba de Fr, con un máximo de una tirada por turno.

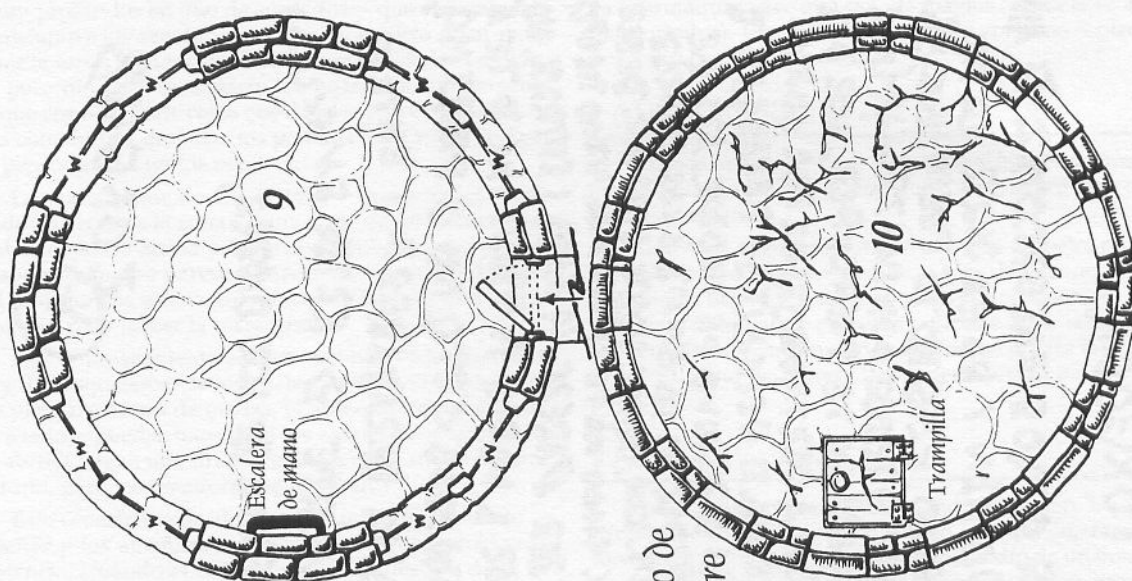
Podrán intentar echar para atrás a la horda de grajos, pero gracias a su talla diminuta y a su agilidad, les infligirán una penalización de -10 en HA; cada golpe efectivo matará o dejará, automáticamente, fuera de combate a un pájaro. La colonia está compuesta por 2D10+50 miembros.

Es posible que los personajes quieran resolver este asunto sin tener que recurrir a la violencia. Podrán usar





Cuarto piso
de la torre



Tejado de
la torre

la habilidad *Empatía con los Animales*, pero exclusivamente si el personaje que tenga esta habilidad está sólo en el techo. Aún así, sufrirá picotazos y arañazos por parte de 1D3 pájaros, cada vez que intente robar un objeto del nido. Un Sacerdote Druídico que invoque el hechizo *Dominio Animal* no tendrá la menor dificultad en obligarles a dejar en paz a los aventureros, pero protestarán ruidosamente durante el robo de sus tesoros.

Un grupo que no pueda aplicar ninguno de estos dos métodos, tiene, sin embargo, otras posibilidades de acercamiento: un ruido estrepitoso, como el de una pistola o el hechizo *Palmada de Trueno*, hará que se dispersen durante 1D4+2 turnos, lo que le permitirá a los Pjs ser muy rápidos y coger todo lo que puedan. Al igual que cualquier otro animal, los grajos temen al fuego; con la ayuda de una antorcha o del hechizo *Llama Mágica*, un Pj puede alejar a los pájaros que le ataquen si hace una tirada exitosa de *Des* en cada turno —en el caso contrario, se verá atacado por 1D3-1 pájaros.

La caja de pergaminos vale 75 CO, y en su interior se encuentra el documento 8. Los tesoros restantes serán 2D10 pequeñas piedras preciosas y joyas por un valor de 1D10+10 CO cada una y 3D10 CO. Si logran una prueba de *Int* mientras están escarbando, podrán coger una piedra, una joya o 1D6 monedas.

• 9. PUESTO DE VIGILANCIA •

La puerta que da al puesto de vigilancia está torcida y bloqueada —R3, D6. La sala propiamente dicha está vacía, pero sus ventanas permiten ver el bosque y la región que lo rodea en todas las direcciones. Una trampilla en el techo permite llegar hasta el techo de la torre. Seis barrotes de hierro permiten acceder a ella pero están completamente roídos; si un personaje se atreve a subir, el porcentaje de riesgo de que ceda cada uno de ellos es igual a un décimo del total de puntos de Estorbo del Pj.

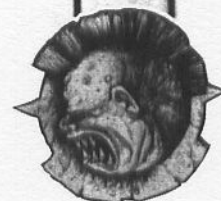
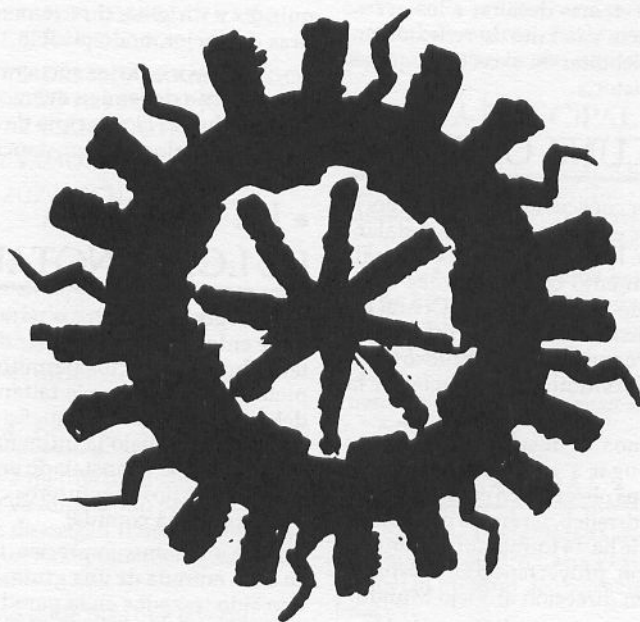
Los puntos de Estorbo de una persona se calculan de la manera siguiente: (F+R) por 100; seguidamente se le añade el total de Estorbo del equipaje. De este modo, si el total en F y R de una persona es 3, su Estorbo será de 600; si transporta un equipo por un total de 150 puntos de Estorbo, su peso total es de 750 puntos de estorbo, lo que le da un 75% de riesgo de que cada barrote ceda.

En un principio, la trampilla estaba cerrada con cerrojo pero el óxido ha destrozado algunas cerraduras y clavos que ya están medio sacados y es fácil arrancarlos. Sin embargo, el panel será difícil de abrir; es como si soportara un gran peso que impidiera abrirlo más de algunos centímetros, suficientes como para dejar pasar algunas ramillas y plumas. Para llegar hasta el techo, los aventureros tendrán que, o bien destrozarse la trampilla (R2, D4), o bien pasar por una ventana y escalar los 3 metros restantes; pero en este caso, los imprudentes corren el riesgo de sufrir una caída de 17 metros.

• 10. EL TECHO DE LA TORRE •

Este techo de piedra es totalmente plano y está rodeado por un parapeto que se eleva a la altura de la cintura. Al igual que en el otro techo, los pájaros han hecho en él su nido y los materiales utilizados forman una capa de 60 centímetros de espesor. El centro está ocupado por una trampilla (cerrada desde el interior, R2, D4) que da a la zona 9 pero los aventureros tendrán que estar un buen rato escarbando entre las plumas, las ramas y el guano hasta descubrirla.

Una parte de la colonia de grajos se ha instalado en este lugar. Su tesoro de objetos brillantes está compuesto por 2D6 piedras preciosas y pequeñas joyas por un valor de 1D10+10 CO cada una, además de 2D10 CO. Una prueba con éxito de *Int* permitirá obtener una piedra, una joya o 1D6 monedas. Fíjate en la descripción de la zona 8 para conocer la reacción de los pájaros frente a esta intrusión.



LAS TIERRAS DEFORMES

Leguramente, los personajes ya se habrán percatado de que Torgoch dejó la torre para dirigirse a una base asociada a un círculo de piedras, situada hacia la embocadura del valle. Deberían conocer su emplazamiento aproximado y tener una idea de cómo descubrir su entrada.

Este capítulo relata el trayecto desde la torre hasta el círculo de piedras, a través del bosque que, desde hace un siglo, sufre la malhechora influencia del Caos.

Dos de los encuentros propuestos ocurrirán en lugares concretos: el descubrimiento de la caverna de los Minotauros y el encuentro con Erimayfin y sus Elfos. Éste último será el que les proporcione el último elemento requerido en el ritual para abrir el complejo situado bajo el círculo de piedras. Los demás encuentros podrán desarrollarse en cualquier otro lugar. Resulta muy fácil acabar con un grupo de aventureros que cruzan las Tierras Deformes, puesto que es un territorio especialmente hostil; conviene que prestes mucha atención al modo en que se desarrollan los incidentes. No temas desafiar a los aventureros y castigar la negligencia y la falta de reflexión en su justa medida, pero evita debilitar en exceso al equipo antes del desenlace de esta historia.

• EL DON DE LA LUNA OSCURA •

Sin duda alguna, y sin ser consciente de ello, Torgoch originó la influencia del Caos en esta zona. Tras instalarse en la nueva guarida —que los personajes descubrirán en el siguiente capítulo— intentó oponerse a las divinidades orcas con la ayuda de los poderes del Cristal de Fuego, con el fin de someterlos a sus órdenes. Tal y como veremos más adelante, destruyeron al presuntuoso mortal, tras una batalla de titanes donde se mezclaron la magia y otras fuerzas.

Más adelante relataremos el destino de Torgoch; mientras esta batalla tenía lugar a varios kilómetros de donde estaban, los astrónomos observaron cómo se transformaba la luna maléfica, Mórrslied. Grandes convulsiones atormentaron su superficie hasta formar un volcán que entró en una violenta erupción, proyectando en el espacio una masa verde y brillante en dirección al Viejo Mundo.

Tal vez este meteorito de piedra de disformidad formase parte de las armas que los dioses emplearon para acabar con Torgoch, o tal vez fue pura coincidencia. Mórrslied siempre ha sido inestable, dando lugar a este

tipo de incidentes regularmente, con sólo unos pocos años de intervalo.

Sea cuál fuere la causa, un fragmento de piedra de disformidad cayó en el extremo sur del Valle del Yetzin. Hechiceros del Viejo Mundo, de Arabia —e incluso de la ciudad tres veces maldita, Plagaskaven— se pusieron en marcha con el fin de hacerse con la sustancia mágica. La historia no detalla qué expedición fue la que consiguió cogerla, pero su influencia ya había marcado esta parte del valle. Y los aventureros van a tener que cruzar esta región.

• ELEGIR EL CAMINO •

Aunque los aventureros sepan más o menos hacia donde se tiene que dirigir, no conocen el mejor camino. Dos vías son las que permiten cruzar las Tierras Deformes: por el río, o cortando a través de las tierras. Si anteriormente han construido balsas, podrán bajar por el Yetzin; también pueden fiarse de los mapas que han adquirido y dirigirse directamente hacia el círculo de piedras del mejor modo posible.

La mayoría de los encuentros que proponemos a continuación no dependen del modo de desplazamiento. Las notas incluidas al principio de cada uno de ellos te ayudarán a adaptarlos a circunstancias precisas.

• LA CAVERNA DE LOS MINOTAUROS •

Torgoch y los Orcos pararon en esta serie de grutas y fue entonces cuando parte de sus tropas decidió desertar. Algunos indicios permitirán a los aventureros completar las piezas que le faltan a esta historia. Pero antes deberán resolver un pequeño problema —desde que esta zona ha caído bajo la influencia del Caos, una pareja de Minotauros se ha instalado en este lugar, y los dos considerarán que ¡los aventureros curiosos serán el plato fuerte de su próxima comida!

En un momento preciso, los aventureros pasarán cerca de la entrada de una gruta. Distintos símbolos groseros han sido trazados en la pared rocosa exterior; los reconocerán como unos grafitis Orcos, similares a los de la torre y los del complejo detrás de la cascada. Entre las jactancias e insultos habituales se encuentra un largo texto en Orrakh en el que se puede leer lo siguiente:





TODRGOCH EZTÁZ LOKO KON TU PIEDDRRA
DROJA Y TUZ OJOZ DROJOZ EN LA OZKUDRRIDAD Y
KDREEZ KE VAZ A MATADRR A LOZ ZACEDRRDOTEZ
EN KAZA KON EZO.

LOZ DIOZEZ TE DADRRÁN TU MEDRECIDO Y A
TODOZ LOZ KE EZTÉN KONTIGO.

NOZOTDROZ YA NO EZTADRREMOZ AKÍ KUANDO
OKUDRRRA. NOZOTDROZ NO KERREMOZ IRR EN
KONTDRA DE LOZ ZACEDRRDOTEZ.

NOZ VAMOOZ.

DRROGLUD Y ZUZ MUCHACHOZ.

Según esta inscripción, los aventureros podrán llegar a la conclusión de que Torgoch ha pasado por aquí, que una parte de su tropa ha desertado y que esta entrada a la gruta merece algo más de atención.

El mapa 5 muestra la disposición de las grutas.

• 1. PASADIZO DE ACCESO •

Un oscuro conducto, de 3 metros de ancho y 3,6 metros de altura en el centro, se va hundiendo por debajo de la colina. Está seco y parece de origen natural. Desde la entrada es posible distinguir un amontonamiento, tan sólo a unos cuantos metros de ahí.

Este montón de basura no mide más que 60 centímetros de altura y puede ser esquivado con facilidad —pero si alguien debe pasar por ahí precipitadamente o en medio de una batalla, deberías obligarle a efectuar una tirada de I para evitar que tropiece.

A lo largo de su proceso de progresión, los aventureros notan un extraño hedor que se va haciendo más intenso a medida que van avanzando. Concédete cada uno de tus jugadores una tirada de **Int** para que puedan identificarlo —si la prueba tiene éxito, el Pj reconocerá este olor como el de un recinto de reses o un matadero, pero sin llegar a precisarlo con seguridad.

• 2. ZONA PRINCIPAL •

El pasadizo va a para a una cavidad natural e irregular, en la cual se encuentran dispersos huesos y maderos. También es posible ver los restos de una hoguera, pero no hay nada que parezca interesante.

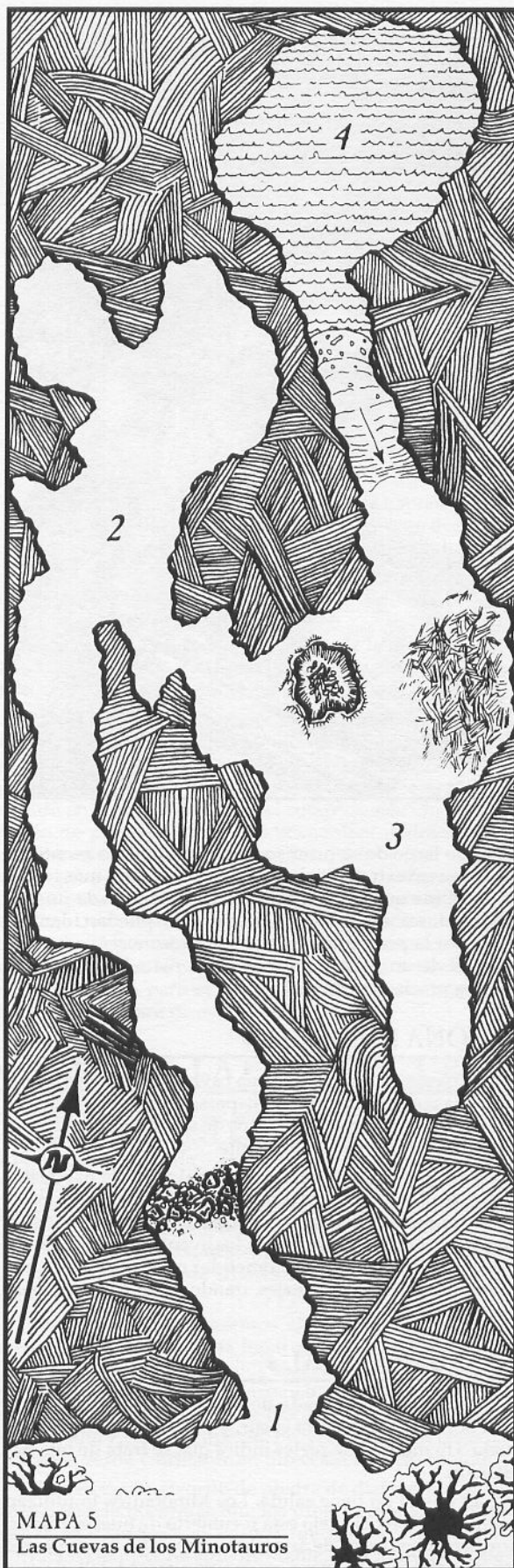
Este lugar representa la principal zona de habitaciones de los Minotauros. Tú decides si en ese momento están cazando (en tal caso, las cenizas aún están calientes) y vuelven antes de que se vayan los aventureros, poniendo a éstos en situación comprometida; o bien, ya están ahí cuando llegan los personajes, dando lugar a un combate inmediato.

• 3. SALA LATERAL •

Esta zona está dotada de dos pasajes, uno en dirección norte y el otro hacia el sur, y por un gran hoyo en el suelo. Un montón de pieles indica que se trata de una habitación.

El pasaje no tiene salida. Los Minotauros lo utilizan como vertedero, el suelo está recubierto de huesos roídos, armas rotas y trozos de armadura corroídos. Nada parece ser de origen Orco, pero un examen más detallado por





MAPA 5
Las Cuevas de los Minotauros

parte de los Pjs que dispongan de la habilidad *Sentido Mágico*, descubrirán dos flechas mágicas (flechas de vuelo certero) y varios objetos de indudable manufactura Elfa.

El suelo del pasaje norte desciende de un modo abrupto; la pendiente formada de este modo se sumerge por tres metros en la parte inundada. Ya que esta parte del pasaje tiene una pendiente muy recta, cualquiera que caiga en ella irá a parar a la gruta inundada (zona 4): aquellos aventureros que lleven pesadas armaduras se toparán con algunas dificultades.

El hoyo en el suelo tiene una profundidad de 2,10 metros y 1 metro de ancho; la pared tiene irregularidades, lo que permite entrar y salir de él saltando o escalando. Al igual que el pasaje sur, está repleto de desechos de todo tipo: en otros, un cráneo de Elfo, una cota de mallas de origen similar (1 PA —tronco) y un colgante de plata en forma de cabeza de flecha, con una cadena del mismo material. El colgante no parece mágico, pero su valor se estima en 10 CO. Además de estos objetos hay una espada oxidada (10% de posibilidades de provocar Heridas Infectadas), un hacha con el mango roto y varios trozos de un casco.

• 4. GRUTA INUNDADA •

El pasaje que une las zonas 3 y 4 sigue una abrupta pendiente. En el lugar donde el pasaje se ensancha para formar una gruta, el agua llega prácticamente hasta el techo, no dejando más que unos 30 centímetros de aire.

La profundidad del agua es de unos 2,10 metros, lo cual podría llegar a ser un problema para aquellos personajes que caigan por la pendiente. Este lugar es donde los Minotauros esconden su tesoro, guardado en un pequeño cofre metálico emplazado totalmente al fondo. No está cerrado: cuando algún Minotauro desea depositar en él algún objeto, chapotea hasta llegar a tocarlo con el meñique y se sumerge para meterlo dentro. Actualmente contiene 834 chelines de plata, 237 Coronas de Oro, una daga chapada en plata (tan oxidada que no tiene valor alguno y sólo hace la mitad del daño normal), 2 piedras preciosas por un valor de 100 y 150 CO y una hebilla de cinturón de oro valorada en 35 CO. El cofre está tan corroído que el intento de abrirlo por parte de los aventureros implica un 65% de posibilidades de que el fondo ceda y el contenido se esparza. Puesto que la tapa no está cerrada, también hay un 25% de posibilidades de que se vuelque, liberando así la mitad del contenido —siempre y cuando los Pjs no tengan la precaución de mantenerlo en la posición adecuada. Tú decides la cantidad de objetos que consiguen recuperar los aventureros que se sumerjan para recuperarlos, así como el tiempo que tardarán.

• MONSTRUOS ERRANTES •

Tal y como era de esperar en una zona condenada por el Caos, una gran variedad de monstruos atormentan las Tierras Deformes. Aquí tienes ejemplos de incidentes y encuentros que puedes integrar en esta parte de la aventura. Eres, por supuesto, totalmente libre para llevarlos a cabo o no, e incluso añadir unos nuevos, si tal es tu deseo.

• EL GUSANO DE LOS RÍOS •

Este encuentro vivirá todo su esplendor si los Pjs deciden viajar por el agua. En el caso de que no sea así, se producirá en un lugar donde el camino vayan bordeando el río. Puede producirse fuera de las Tierras Deformes: el Gusano de Los Ríos está emparentado con el Gusano de Ciénaga, pero es más grande y vive en los ríos, es pues,

una criatura natural y no del Caos; representará un anticipo de lo que le espera a los audaces aventureros.

La enorme cabeza del gusano sale repentinamente del agua, si se presta la situación, haciendo zozobrar la balsa. Si la embarcación sigue a flote, los Pjs deberán hacer una tirada con éxito de 1 para permanecer en ella puesto que se balancea debido a las altas olas que provoca el animal al encabritarse. Debido a su gran talla, el Gusano inspira Miedo a las criaturas de menos de 3 metros; por esta razón, serán igualmente necesarias pruebas de Fr.

Puesto que no saldrá del agua, los personajes que se encuentren en tierra firme podrán eludirlo; sin embargo, es capaz de librar un ataque a tres metros de la ribera. Mide más de 18 metros y su enorme cabeza es capaz de golpear sin dificultad a un blanco que se encuentre hasta a 5 metros en el agua.

A lo largo del turno en el cual aparece el Gusano de Los Ríos, los aventureros serán automáticamente Sorprendidos —les atacará antes de que puedan reaccionar.

El único móvil de este animal es el hambre —atacará primero a la criatura más grande que vea (por ejemplo, un caballo), se zambullirá con su presa y desaparecerá para devorarla. Además, aunque no esté incluido en la lista de animales inteligentes, no es del todo estúpido. Si los aventureros permanecen alejados de su alcance y le lanzan proyectiles, abandonará su ataque pasados 2 ó 3 turnos y se sumergirá para seguir la corriente —no permitirá que le maten si no tiene posibilidades de sobrevivir y procurarse una buena comida.

• LA TROPA DEL CAOS •

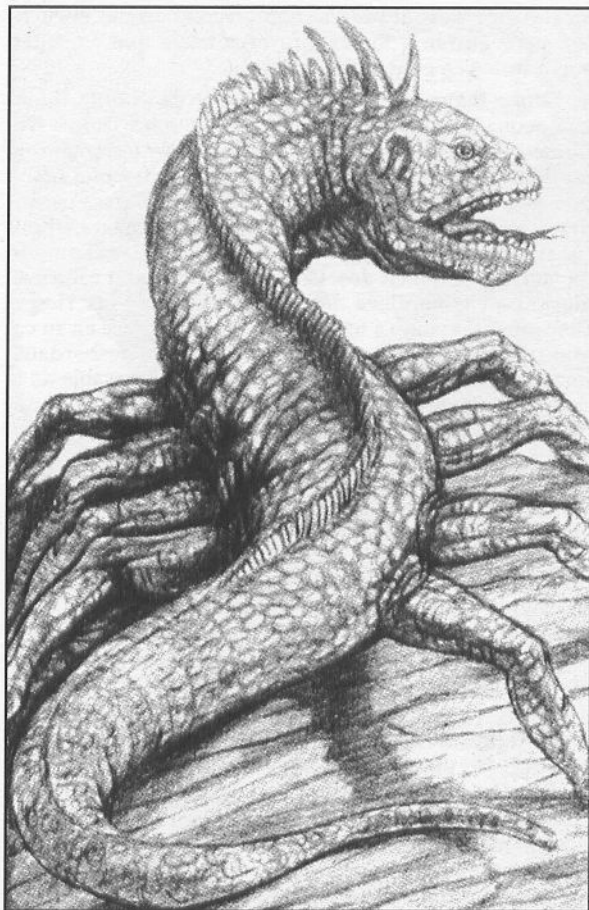
Este incidente puede ocurrir en un sitio cualquiera, pero es preferible que sea en el interior de las Tierras De-

formes. Si los saqueadores sobreviven al primer encuentro, perseguirán a los aventureros hasta que consigan masacrarlos en el nombre de Khorne.

Rojax Bañosangriento, un campeón de Khorne, lidera una pequeña tropa de Hombres Bestia en las Tierras Deformes. Está convencido de que si consigue derramar una cantidad necesaria de sangre, Khorne tendrá una mano puesta en esta zona, lo bastante fuerte como para permitirle desarrollarse; el Dominio del Caos alcanzará entonces el sur del Viejo Mundo e incluso más lejos, y el mundo quedará dividido en dos. Con el fin de llevar a cabo este glorioso objetivo, lleva dos años recorriendo las Tierras Deformes, matando a todo ser vivo que se cruce en su camino. Bañosangriento es un comandante de desbordante imaginación; junto a sus hombres, es el responsable de la desaparición de grupos mucho más amplios tanto en número como en fuerza. Tiene dos tácticas que juegan a su favor: entre otras, la emboscada —Bañosangriento aparece y carga sobre el blanco; pasados dos turnos, cuando las víctimas se han preparado para enfrentarse a un solitario Guerrero del Caos, los Hombres Bestia atacan por detrás. También es habitual el lanzamiento de proyectiles desde un lugar a cubierto, así como las variaciones que permiten dividir a un blanco especialmente coriáceo, con el fin de atacarlo parte por parte. Para Bañosangriento, lo único importante es la sangre, poco importa el modo en el que es derramada.

La tropa del Caos conoce muy bien las Tierras Deformes y utilizará de la mejor manera el terreno a la hora de preparar sus emboscadas. Sus miembros se batirán hasta que mueran o queden incapacitados la mitad de ellos; llegado ese momento, se batirán en retirada. Si Bañosangriento muere o queda fuera de combate, todos los demás deberán optar por efectuar una tirada con éxito de Ld (basada en su propia puntuación en Ld) o huir.





• JUNCIA DE SANGRE •

Este encuentro tiene lugar en tierra firme, en el momento en el cual, los aventureros tienen que ir abriéndose paso a través de la densa vegetación. Cinco Juncias de Sangre se han confundido con la maleza y se han colocado de tal modo que resulta inevitable pasar sin situarse a 1D3 metros del alcance de estas plantas.

Cuando un Pj intente atravesar la vegetación, será atacado por una de las Juncias de Sangre. Si ésta consigue arrastrarlo hacia el interior, 1-2 plantas se unirán al ataque. Los vegetales, en competición, tirarán de la víctima de uno y otro lado. Sólo cuando una de las plantas dañe a la víctima mientras que las demás no lo consiguen, conseguirá llevarla hasta su tronco, lo que la situará fuera del alcance de las demás.

Si es preciso que motives a los aventureros para que se adentren en la vegetación, indícales que ven chispas en el suelo, en medio de la maleza. Hay 1D6 armas simples, dejadas por las anteriores víctimas, así como 1D4-1 joyas por un valor de 1D10 por (1D10+10) CO cada una. Cada objeto tiene un 5% de posibilidades de ser mágico. Además, hay 1D10 por 10 CO en monedas y un 25% de posibilidades de que haya 1D4-1 objetos mágicos determinados al azar.

• QUIMERA •

Esta criatura aparecerá tanto en tierra como en mar. En tierra, siempre será en un claro, lugar lo suficientemente amplio como para que pueda volar y efectuar un acercamiento discreto.

Baja en picado e intenta volver a subir después de haber atrapado a su presa. La captura tiene éxito si la Quimera logra simultáneamente sus ataques de Garras y de Mordisco con su cabeza de león, en una sola presa. Si el primer ataque no tiene éxito, volverá a coger altura y lo intentará de nuevo. Por cada fracaso, tira 1D6: si el resultado es de 1-2, la Quimera abandonará y huirá al vuelo.

Se dará igualmente por vencida si sufre más 10 puntos de daño o más, sin conseguir su objetivo.

Cuando lleva una carga pesada, su velocidad de desplazamiento al volar se reduce por la mitad y ya no se beneficia de sus ataques de Garras ni de Mordisco de su cabeza de león. Su cargamento no debe sobrepasar la talla humana y preferirá huir sin su víctima a quedarse y proseguir el combate.

El Pj que sea transportado de este modo podrá liberarse retorciéndose si logra tres pruebas sucesivas de **Int** —por cada presa— acto seguido caerá al suelo o al agua. Con una prueba con éxito de **Des**, liberará su brazo de arma y podrá desenvainar una arma que lleve con él: podrá atacar con una penalización de -20 en **HA**. La Quimera lo soltará si su total en **H** se ve reducido a 10 ó menos, o si su presa le causa 10 puntos de daño de una sola vez.

• BASILISCO •

El lugar ideal para que se produzca este encuentro es sobre tierra firme, cuando los aventureros están en pleno corazón de las Tierras Deformes. Los Pjs alcanzan un claro oscuro, cubierto de rocas negras y grasientas de todas las tallas, que el tiempo ha convertido en quebradizas. Sea cual sea el momento del día o el tiempo, el cielo que lo cubre siempre es de color plomo. Una luz apagada y gris permite distinguir el claro y lo que hay en él, pero no lo que pueda haber más allá.

Detrás de las rocas, los aventureros empezarán a distinguir lo que parecen ser fragmentos de estatuas —una cabeza aquí, una mano sin dedos allá, un trozo de pierna un poco más lejos... Todos los extraños rostros muestran una expresión de inmenso horror. Si tienes que insistir más en los detalles, los aventureros encontrarán cuerpos más o menos enteros entre los que reconocerán a Humanos, Hombres Bestia e incluso a una pareja de Elfos. La mayoría de los trozos están profundamente cortados, como a tizeretazos o como si los cortes hubiesen sido provocados por los dientes de una enorme criatura.

Tal vez, los aventureros más prudentes decidan rodear este extraño claro, y de todas las opciones, ésta es seguramente la más sensata. Si exploran el claro o tardan más de un minuto en decidirse, el Basilisco —que dormía detrás de un montón de piedras al otro extremo— se despertará y los atacará. Su técnica para cazar es muy sencilla: guarda las distancias y utiliza su mirada hasta que no haya oposición alguna, acto seguido, devora a sus petrificadas víctimas. Evitará el combate cercano cuanto le sea posible.

No olvides que los aventureros deben efectuar una prueba exitosa de **Fr** contra el **Miedo** cuando aparece el Basilisco —para aquellos cuya prueba no sea exitosa, huirán lejos del claro y probablemente sean los que mejor salgan parados de este encuentro.

• TERRENO CAÓTICO •

La vida salvaje de las Tierras Deformes no ha sido la única afectada por el meteorito —al igual que el dominio del Caos, esta tierra a sido deformada en múltiples lugares. Aquí tienes una cuantas sugerencias en cuanto a las anomalías:



• EL CLARO TENEBROSO •

Los aventureros llegan hasta un pequeño claro. O por lo menos parece pequeño, pero en realidad es difícil asegurarlo, puesto que está sumido en una total oscuridad, tan absoluta como el fondo de una mina; es inútil intentar utilizar la Visión Nocturna puesto que no tiene ningún efecto, ni tan siquiera las fuentes de luz mágicas son capaces de atravesar estas tinieblas.

Si así lo desean, los aventureros pueden rodear este lugar. Si deciden cruzarlo, deberán intentar una prueba de *Riesgo* en cada turno (a -10 si van a velocidad normal y a -40 a velocidad rápida) para evitar tropezar con algún obstáculo invisible y perder 1D3-1 *H*, sin tener en cuenta la *Resistencia* o las armaduras. Los obstáculos —y las fosas, mucho más peligrosas— podrán ser esquivadas con un mínimo de precaución, por ejemplo, tanteando el terreno con un bastón. Si quieres, puedes hacer que intervenga vida animal hostil. Este es un lugar idóneo para animales que no necesitan tener visibilidad para desplazarse: murciélagos gigantes, entre otros. Los personajes sufren una penalización de -50 en *HP* y de -20 en *HA* en la oscuridad.

• RÍO INVERTIDO •

Durante la travesía de las Tierras Deformes, los aventureros llegarán a un lugar donde la corriente del río ha sido invertida. Dicho de otro modo, en unos cien metros, la corriente va subiendo. Si los Pjs viajan por río, cuando llegan al lugar donde el río normal choca con el río invertido, sólo podrán continuar su camino luchando contra la corriente. Acabarán por alcanzar el punto donde las aguas emprenden de nuevo su dirección habitual.

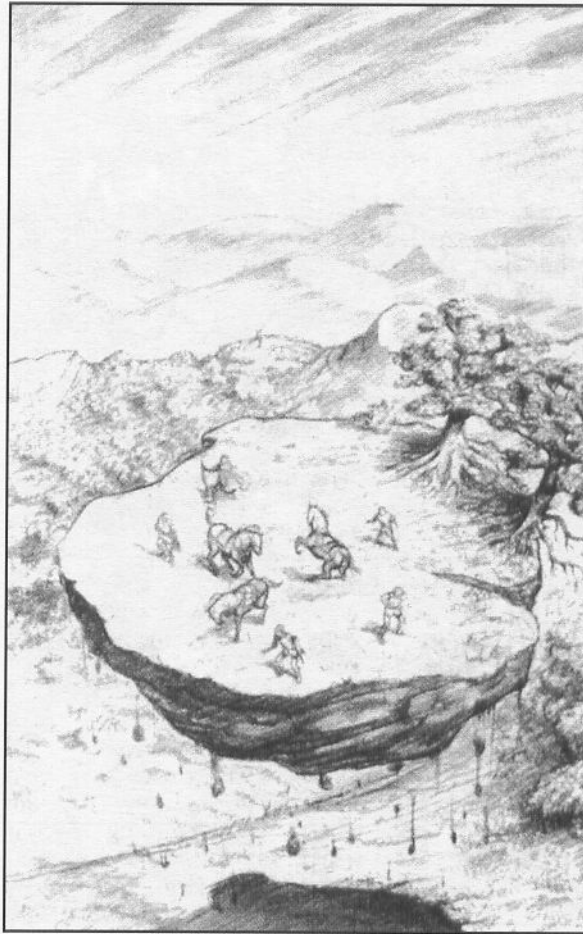
Este extraño fenómeno que afecta a una parte del río es un misterio que sólo conocen las grandes Potencias del Caos. Si lo deseas, los aventureros efectuarán una prueba de *Int* después de cruzar esta porción de río: si la prueba tiene éxito, el personaje, obsesionado por esta contradicción de la ley de la naturaleza, adquiere un Punto de Locura. En el caso contrario, no le perturba: su contumaz imaginación jamás permitirá que tal fenómeno le inquiete.

• CASCADA A BÁSCULA •

Mientras van bajando por una parte aparentemente normal del río, los aventureros ven de repente que se están acercando a una cascada desencadenada. Aunque las riberas son perfectamente regulares y dan opción a rodearla, los chorros caen desde varias decenas de metros a una sima que no es mucho más ancha que el río. Al fondo de ésta, el agua da media vuelta, sube hacia la superficie con la misma velocidad y el río vuelve normalmente a su curso.

Si los aventureros van en balsa o en barco y caen en esta peculiar cascada, todo lo que se encuentre a cubierto y no esté fijado, tendrá un 50% de riesgo de caer al agua y perderse para siempre. Los personajes deben efectuar una prueba de *I* para evitar que les ocurra lo mismo; en el caso de que la prueba no haya sido exitosa, se los llevará la corriente y acabarán por llegar a la superficie con 1D3-1 puntos de *H*, sea cuál sea su armadura y *Resistencia*. Cualquiera que intente escalar el borde para bajar al fondo de la sima deberá efectuar una prueba con éxito con la media de *F* por 10 y de *I* a cada turno, para no caer de la resbaladiza roca, arrastrado por la corriente. Las consecuencias son las equivalentes a una caída al agua.

Este incidente tiene por objeto asustar a los Pjs, pero sin llegar a representar un peligro real; sin embargo, al igual que para el *Río Invertido*, cada personaje puede in-



tentar *fallar* una prueba de *Int* para evitar obsesionarse con la cascada y ganar un Punto de Locura.

• EL PUENTE DE LOS SUSPIROS •

Viajen por tierra o por el río, los aventureros verán a lo lejos un puente y empezarán a oír suspiros y sollozos traídos por el viento. Al acercarse comprobarán que el puente está construido por entero con huesos. Un examen más detallado revelará que están presentes todas las especies de las que hayan oído hablar, al igual que algunas otras que les resultan completamente desconocidas.

Este puente es del todo inofensivo, pero pone sumamente nerviosa a la gente: al pasar a su lado —o por debajo— cada personaje debe efectuar una prueba con éxito de *Fr*. Si no tiene éxito, pierden 1D10 puntos de *Fr* mientras permanezcan en las Tierras Deformes.

• ELEVACIÓN •

En un primer momento este lugar parece completamente normal. Incluso puede ser una porción de río. Pero en cuanto los aventureros cruzan el perímetro, una parte del terreno de 12 metros de diámetro se eleva rápidamente por los aires hasta alcanzar una altura de 30 metros. En el caso del río, una parte de su cauce salta hacia el cielo llevando consigo a la balsa y a sus pasajeros, dejando toda el agua en su sitio.

Cualquiera que desee saltar al inicio de la elevación deberá efectuar una prueba con éxito de *I* (Acrobáticas +10). De este modo habrá abandonado con





total seguridad el terreno movedizo. Si la prueba no tiene éxito, el personaje habrá conseguido salir de la plataforma, pero su aterrizaje será difícil. Caerá de 1 metro por cada margen de 10 puntos de fracaso (redondear a la decena más cercana); de este modo, por un fracaso de 25 puntos, la caída será de 3 metros, con 77 puntos, será de 8 metros, etc.

En cuanto a los que están en las alturas, podrán disfrutar de una espléndida vista panorámica de las Tierras Deformes, pero eso sí, tendrán un pequeño problema: ¿cómo bajar de ahí? Si esperan, lanza 1D10 cada hora; si el resultado es uno, la tierra vuelve a la tierra. De otro modo, los aventureros tendrán que arreglárselas.

• UN TÚMULO DE CRÁNEOS •

Un pequeño claro está dominado por un apilamiento de cráneos, de 9 metros de alto y una base de 9 metros de ancho. Están representadas una gran variedad de criaturas —Humanos, Hombres Bestia, Orcos, Enanos, monstruos de todo tipo; incluso es posible ver el cráneo de un dragón. Un viento fétido sopla a través de la zona despejada (pero se para bruscamente al llegar al borde) mientras que en el aire retumban dementes risas —incluso puede que sea Khorne desde su trono de cobre.

Al igual que ocurre con *El Puente de Los Suspiros*, este emplazamiento está aquí sólo para jugar con los nervios de los aventureros; cada uno de ellos debe efectuar una prueba con éxito de Fr. Si no tienen éxito, pierden 1D10 puntos de Fr mientras permanezcan en las Tierras Deformes.

• LOS RÁPIDOS DANZANTES •

Este nuevo aspecto del río tendrá un gran interés si los Pjs viajan en una embarcación. A simple vista parece

que se trata de unos rápidos normales, pero a medida que se van acercando, los aventureros verán como las rocas se van desplazando.

Su vil objetivo es rodear y machacar cualquier nave que se acerque; quien dirija la balsa deberá efectuar una prueba con éxito basada en la media de sus puntuaciones en *Int* y en *I* (*Pericia Fluvial* +10, *Remo* +10, *Marinería* +10) para seguir su recorrido entre las agresivas rocas. Si la prueba no tiene éxito, la embarcación se hundirá de inmediato y todo lo que no sea llevado por los aventureros desaparecerá en el fondo del agua. Los personajes (y sus caballos) deberán intentar salvarse nadando, y logrando una prueba de *Riesgo* (*Nadar* +10) para no perder 1D3 H, sea cual sea su armadura y su *Resistencia*.

• COLUMNA MÍSTICA •

En medio de un claro (o del río), se erige una columna acanalada con lustrado cobre. Mide 12 metros de alto y está considerada, a efectos de escalada, como una superficie lisa. En realidad es tan lisa que todas las pruebas se llevan a cabo con una penalización de -20.

En la cima, un pequeño hueco alberga a un huevo blanco de piedra pulida. El *Sentido Mágico* verá que produce una increíble aura mágica. Pero ni siquiera los estudios más exhaustivos permitirán descubrirle alguna utilidad, simplemente porque este huevo mágico no tiene ninguna. Así es el Caos.

• CAPA DE HIELO •

Los aventureros van a parar ante una explanada de hielo que se extiende alrededor de 1,5 kilómetros en todas las direcciones. Si viajan por el río, llegados a este punto, está completamente helado. La capa de hielo está considerada como un terreno difícil; si un personaje que lucha o desempeña cualquier otra acción energética, deberá pasar con éxito una prueba de *I* o resbalará.

• EL FILO DE LA HIERBA •

Un campo de 30 metros de ancho está cubierto por altas y tupidas hierbas. En el río, la embarcación llega hasta una zona cenagosa invadida por este mismo tipo de vegetación; deberá ser abandonada, o arrastrada hasta un lugar donde el agua vuelva a ser clara.

Las briznas de hierba son tan duras y afiladas como una cuchilla; el terreno es difícil y cada criatura que lo cruce recibe un golpe de F 0 en cada turno, por culpa de las laceraciones. Por otra parte, la finura de estas cuchillas permite doblar el valor en puntos de armadura de las grebas de metal.

• BOSQUE CRISTALINO •

Una zona esta especialmente resplandeciente debido a una extraña vegetación de cristal translúcido. Este sorprendente bosque se extiende unos 20 metros y su irregular superficie lo convierte en un terreno difícil, lo que reduce el movimiento al cuarto de la velocidad normal.

El bosque de cristal es tan bello como mortífero; cuando el sol golpea algunos elementos en determinados ángulos, la luz se concentra y es refractada de cristal en cristal hasta parecerse a un rayo láser. Toda criatura que cruce el bosque deberá lograr una prueba de *Riesgo* en cada turno o será alcanzada por un rayo de luz materializado, provocándole un golpe de F 3. Se tratará este fenómeno como un lanzamiento de proyectiles normal.

• SALIR DE LAS TIERRAS DEFORMES •

La influencia del Caos en las Tierras Deformes acaba por debilitarse; los aventureros se dan cuenta de que están a punto de salir de esta extraña región. Los dos encuentros siguientes tienen como objetivo amenizar esta parte del trayecto y pueden tener lugar en cualquier momento intermedio entre las Tierras Deformes y el círculo de piedras.

• EL EREMITA •

Mientras van siguiendo un estrecho sendero a través del bosque, los aventureros entran de repente en un claro que alberga a un extraño ocupante. En el medio, una piedra plana, casi circular, de 1,80 metros de ancho, está suspendida por dos cuerdas que a su vez están atadas a dos gruesos árboles. Una criatura humana, vestida con una túnica naranja chillón está instalada sobre este extraño columpio, con las piernas cruzadas, y parece concentrado para mantener el precario equilibrio de su balancín. Hay pequeños recipientes y montoncitos de alimentos colocados en el suelo, justo delante de él.

Este eremita, discípulo de un oscuro culto religioso, vive desde hace cuatro años en este claro, con la esperanza de encontrar la luz. Los habitantes de los alrededores lo consideran como un hombre santo. Puesto que se atreve a vivir en este lugar, suponen que debe de tener grandes poderes mágicos; le hacen ofrendas de alimentos y bebidas e impiden que venga cualquiera a molestarle. En realidad, el eremita sobrevive gracias al respeto de sus vecinos más que por sus propias capacidades.

En ocasiones, las gentes vienen a pedirle algún consejo, y el eremita ha recopilado amplia información acerca de los alrededores. Escuchará, sin moverse de su sitio, las preguntas de los aventureros, pero sus respuestas siempre serán enigmáticas, y a veces incluso carecerán de sentido para la mayoría de los mortales; suponemos que el oyente deberá estar iluminado por la misma luz espiritual para llegar a otorgarles alguna significación.

Aunque proporcione algunas indicaciones de interés, su presencia es sobre todo debida a la necesidad de calmar el ambiente después del espantoso recorrido que le precede. Más adelante tienes algunas muestras de su sabiduría y entendimiento. Puedes preparar otras en la misma línea antes de la partida, e incluso deberías prepararte la interpretación. Tu rostro debe mostrar una expresión de absoluta seriedad y serenidad (un simple amago de sonrisa bastará para romper el ambiente) y enunciarás sus declaraciones en un tono de tremenda gravedad y seriedad.

"Incluso la libélula está inmóvil hasta que se mueve."

Esta frase no tiene ninguna conexión con la aventura, pero puede resultarte divertido observar a los jugadores mientras se esfuerzan en darle algún sentido. Tal vez le encuentren una relación con Torgoch. Ya que nada les indica que se haya desplazado, podrían pensar que no se ha movido, seguramente piensan en buscarle en el complejo bajo el círculo de piedras. Es igualmente posible que no le den ningún sentido en particular.

"El hombre que va en busca de la respuesta debe primero entender la pregunta."

Esto es lo que contestará el eremita a cualquiera que se dirija a él para pedirle consejo. En un plano general, es una recomendación muy importante —hay que saber a



qué se enfrenta uno antes de buscar la solución— pero no tendrá ninguna relación con la aventura.

"En la cáscara del problema reside la carne de la solución."

El eremita hará esta afirmación si los Pjs insisten en molestarlo con preguntas anodinas o sin respuesta.

"La honestidad de vuestra expresión sólo es sobrepasada por la profundidad de vuestra comprensión."

Éste es el gentil desaire que recibirá un personaje que haya proporcionado la respuesta en la misma pregunta. Por ejemplo: "¿Qué hay del otro lado del claro? ¿Más bosque?"

"La muerte, como la vida, no es más que un estado transitorio. ¿Quién puede diferenciar al sueño y al que sueña?"

Esta frase responderá a cualquier amenaza de violencia. El eremita no teme a la muerte y no levantará la mano para defenderse si es atacado.

"Aquel que desea conocer el bosque pregunta a un árbol. Aquel que no puede oír hablar a un árbol puede oír otras voces."

El eremita les sugiere a los aventureros que vayan a interrogar a otras personas, preferentemente a aquellas que viven en el bosque. Se refiere a los Elfos del siguiente encuentro.

"El camino hacia la luz es largo y el viajero debe alimentarse a lo largo del camino."

Es una manera de pedirle a los viajeros que dejen un presente, en forma de alimento o bebida, antes de partir.





Si no lo hacen, el eremita esperará a que todos estén ya en el bosque y lanzará un hechizo de *Maldición* sobre el último de los personajes. Éste deberá efectuar una prueba con éxito de *FV* o será invadido por una erupción cutánea que le provocará tal picor que todas sus pruebas de *Ld*, *Int*, *Fr*, *FV* y *Emp* se realizarán con una reducción de -5.

"Concedéis vuestro tiempo con generosidad. Tal vez podríais hacer que lo disfrutasen otras personas."

Tus jugadores agradecerán esta discreta despedida, sobre todo cuando estén ya hartos de este encuentro.

• LOS ELFOS •

A su llegada a un nuevo claro, en el que se erige un árbol inmenso, los aventureros serán recibidos por dos flechas que salen disparadas de entre la vegetación y se plantan, vibrando, a los pies del personaje más susceptible.

Antes de que puedan reaccionar, los cinco Elfos avanzan hasta el otro extremo de la superficie despejada: todos llevan un arco, y tres de ellos con una flecha preparada. Van vestidos con una cota de malla y además de los arcos llevan espadas y dagas.

Uno de ellos se dirige a los Pjs, en Elthárin si hay algún Elfo en el grupo, o en occidental, con un marcado acento, pero es totalmente comprensible. Su tono y actitud general son claramente de desconfianza.

"¡Alto! ¡Estáis rodeados de arcos! ¿Por qué venís desde las Tierras Deformes hasta el bosque de Sith Fascoluinne?"

Los aventureros deben decidir el modo en el que van a contestar a este desafío. Escucha lo que dicen y haz que

el personaje más charlatán pase una prueba de *Emp* —sin olvidar la modificación de -20 para los que no son Elfos —añádele +/-20 según la credibilidad (que no la veracidad) de la historia. Si los Pjs han conservado la punta de flecha de plata encontrada en la gruta de los Minotauros, se beneficiarán de un modificador de +10 en *Emp* si se la entregan a los Elfos. No tiene un valor intrínseco, pero pertenecía al hermano de uno de ellos, que emprendió una expedición por las Tierras Deformes y jamás volvió.

Si la prueba tiene éxito, el jefe Elfo acepta su relato. En el caso contrario, los aventureros serán retenidos en el mismo lugar durante un rato, el tiempo necesario para convencer a sus interlocutores que no son adeptos del Caos. Atacar a los Elfos en este preciso instante no es una buena idea — la amenaza de los arcos no era real pero los jugadores no lo saben. Sin embargo, cualquier manifestación hostil provocará el disparo de las tres flechas restantes y los Elfos formarán una barrera protectora delante de su jefe mientras éste lanza hechizos. Después se retirarán al bosque sin dejar de luchar un solo instante, se fundirán con la maleza gracias a sus habilidades y se dirigirán hacia su pueblo para reunir a una tropa de guerreros.

En estas condiciones, poco después de montar su campamento para pasar la noche, los aventureros serán atacados por un grupo de 3D6+6 Elfos (con un perfil de Batidor ya indicado). En cuanto tengan en su grupo 1D6 heridos, se retirarán al bosque. Los aventureros ya no los verán más pero serán acosados durante los dos días siguientes.

Erimayfin, su jefe, es ligeramente mayor que los demás —un Elfo que pase una prueba de *Int* estimará que tiene alrededor de unos doscientos años. En la época en la que Torgoch y sus guerreros pasaron por aquí, él aún era un joven guerrero y puede proporcionar algunos datos in-



teresianos —y especialmente acerca del signo del culto al que hace referencia el documento 8 y que, aparentemente, es indispensable para penetrar en el templo subterráneo.

Los Elfos de esta región sufrieron los ataques de la Alianza del Hacha Ensangrentada durante largos años: lo peor ocurrió concretamente hace cien años (desde entonces han cesado los ataques). Puesto que la memoria de los Elfos es tan persistente como largas son sus vidas, su odio hacia los Orcos no se ha disipado a lo largo de este siglo. Por consiguiente, ayudarán a los Pjs (o por lo menos, no los retendrán tal y como lo han hecho hasta ahora) si pueden convencerles de que sus acciones dañarán a los Orcos. Erimayfin conoce el emplazamiento del círculo de piedras y, si sus visitantes mencionan a un jefe Orco que lleva con él una poderosa reliquia, recordará muchas cosas:

"Recuerdo la última visita de los Orcos al círculo de piedra. Llevaban varios siglos utilizándolo, pero aquella vez fue distinta. La mayoría habían regresado al Este. Durante algunas semanas, nuestros Batidores eliminaron a pequeños grupos —del orden de una docena de individuos y no a un centenar, que era a lo que estábamos habituados —y ese llegó.

Eran poco numerosos, pero su jefe era distinto. Sus ojos brillaban con un destello rojo, como brasas extinguiéndose. Jamás los olvidaré. Yo estaba en una emboscada, con un grupo de arqueros, cuando los Batidores los desafiaron. Eramos cuatro veces más numerosos que ellos y sin embargo, tan sólo tres de nosotros conseguimos sobrevivir. El Orco de los ojos rojos tenía un cristal... con una for-

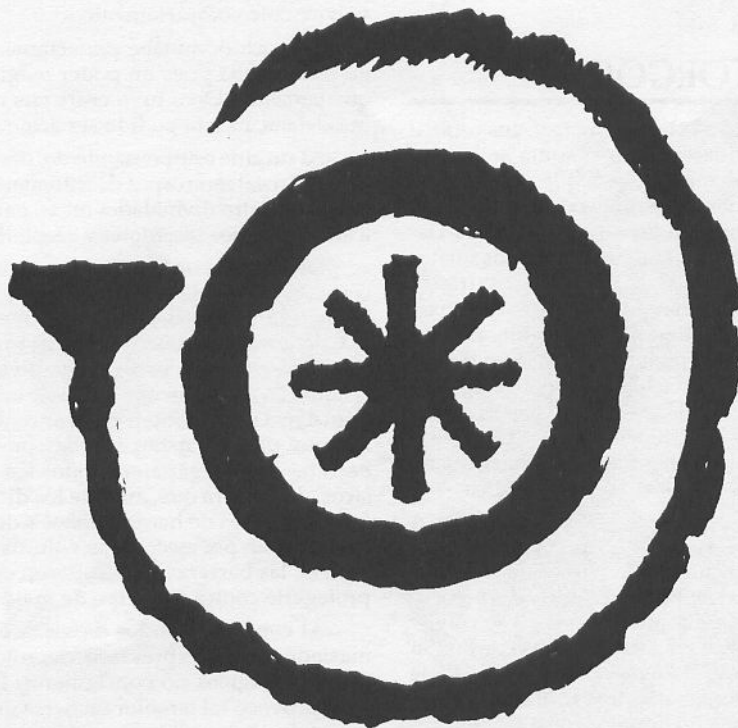
ma extraña y un brillo idéntico al de sus ojos. El fuego cayó sobre los Batidores y los arqueros, nosotros huimos al pasar los Orcos.

Los seguí de lejos mientras los demás supervivientes iban a dar la alarma. Fueron hasta el círculo de piedras y su jefe llevó a cabo un extraño ritual siguió el perímetro entero de las piedras, en el sentido de las agujas de un reloj, con el antebrazo derecho levantado delante de él, la mano izquierda sujetaba su hombro derecho, junto con una llama. No sé lo que ocurrió después: uno de los guardias me vio y tuve que huir.

Poco después, el fuego verde cayó del cielo y el agostamiento de las Tierras Deformes se abatió sobre el bosque. En cien años, se ha ido extendiendo hasta aquí y, aunque matamos a las criaturas que salen de esa región, no podemos impedir que esta corrupción se siga extendiendo."

Curación

Seguramente los aventureros necesiten descansar y recuperarse después de cruzar las Tierras Deformes; nada les impide hacerlo en este lugar. Torgoch y el Cristal del Fuego no se han movido desde hace cien años, y no importarán uno o dos días de diferencia. Eso sí, es imprescindible que los Pjs le hayan causado una impresión positiva a los Elfos para ser acogidos en Sith Fascuinnne y beneficiarse de la comida y las curas que necesitan. Para los Elfos será un placer atenderles, sobre todo si muestran intención de llevarse el Cristal lejos, muy lejos.



LOS GUARDIANES DE LA COLINA

Este es el capítulo final de la aventura. Después de cruzar a duras penas las Tierras Deformes, los aventureros descubren el círculo de piedras que está, de alguna manera, unido a la base principal de los Orcos del Valle del Yetzin. Seguramente hayan reunido ya los indicios suficientes como para conocer el modo de entrar al complejo subterráneo, donde descubrirán todo lo que queda de los sueños de poder de Torgoch.

Pero para tomar posesión de la piedra, tendrán que abrirse camino a través de las defensas centenarias, de las antiguas maldiciones y —por último— de los poderes del propio cristal.

• EL FUNESTO DESTINO DE TORGOCH •

Cuando Torgoch llegó a la base principal, sus conocimientos acerca de los poderes de la reliquia se habían incrementado considerablemente. Sabía que si conseguía dominarlos del todo, su poder le permitiría luchar en igualdad de condiciones con los grandes sacerdotes de las Tierras Oscuras. Su espíritu empezó a desarrollar unos sueños grandiosos de volver a su país, de venganza contra los sacerdotes que le habían abandonado y de unificación de la raza Goblinoide bajo su mando. Ciertamente, ningún Orco conseguiría igualar sus poderes, y ninguno podría impedirle fundar un imperio Goblinoide que rivalizaría con la hegemonía Hobgoblin. Una vez establecido su reino, podría conquistar el mundo entero. Torgoch, el jefe de la Alianza del Hacha Ensangrentada; Torgoch, el dueño del mundo; Torgoch, el invencible; Torgoch, el dios.

A lo largo del viaje, Torgoch se aisló de sus tropas. A medida que iba mejorando su dominio del Cristal, descubrió que para él, dormir ya no era una necesidad. Pasaba días enteros encerrado con su piedra mágica, despreocupándose por completo de sus hombres. Sus ojos se volvieron rojos y comenzaron a lucir con un nuevo brillo. Su personalidad cambió, haciéndole pasar de ser un jefe de guerra emprendedor y eficaz a un introvertido cuya obsesión giraba en torno a sí mismo. Empezaron a circular rumores entre los soldados.

Al igual que la mayoría de los Orcos, temían y desconfiaban de la magia. En cuanto vieron los efectos de esta piedra en su jefe, al que antaño veneraban, empezaron a preocuparse. Sabía que lo ocurrido en el valle y el

retorno a las Tierras Oscuras iba directamente en contra de las órdenes de los grandes sacerdotes de la Alianza del Hacha Ensangrentada, y temían a éstos más que a nada en el mundo. Las primeras deserciones tuvieron lugar en primavera, después de dejar la torre; cuando Torgoch llegó a la base principal, las pocas fuerzas que le quedaban eran, evidentemente, muy débiles para sobrevivir al cruzar los Reinos Fronterizos.

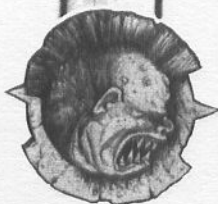
Frustrado y amargado, Torgoch se aisló completamente en la sala del altar del antiguo templo —hoy en día su sala del trono— y se puso a darle vueltas una y otra vez a las ideas que tenía en mente. Al fin estableció un plan de venganza que confirmó lo que hasta ahora sólo eran rumores: el poder del Cristal le había trastornado, volviéndole completamente loco.

Torgoch dominaba perfectamente el Cristal del fuego y ostentaba pues un poder mágico muy superior a lo que jamás un Orco tuvo entre sus manos. En una época más lejana, habría podido ser aclamado como un dios.

Al surgirle este pensamiento, decidió que con los poderes del Cristal sería capaz de enfrentarse en igualdad de fuerzas a las cuatro divinidades orcas, para obligarlas a castigar a los mentirosos sacerdotes y aceptarlo como uno de ellos.

Después de ordenarle a sus fieles oficiales que le encerrasen en la sala del altar y que guardasen el resto del lugar —tarea que llevan a cabo desde entonces— utilizó el Cristal para crear dos barreras mágicas, una alrededor del trono en el que estaba sentado y otra alrededor de la reliquia en cuestión, que había situado delante de él a corta distancia, de manera que concentrase todos los hechizos que quería lanzar. Estaba convencido de que estas barreras le protegerían de todos los ataques mágicos y físicos, de manera que, aunque los dioses se ofendieran, no fuesen capaces de hacerle daño. Y de no conseguir dañarle, acabarían por ejecutar su voluntad. Desgraciadamente para él, las barreras no resultaron eficaces en su tarea de protegerle contra todo tipo de males.

Al contactar con los dioses, a éstos no les gustó demasiado oírle y expresaron claramente su disgusto. Sus ataques mágicos no consiguieron derribar las barreras, pero provocó tal temblor de tierra que el nivel inferior de la instalación resultó gravemente dañado. El cauce de un río cercano fue desplazado, y la subida del nivel de agua provocó la inundación de algunas salas. Al no poder destruir a Torgoch físicamente o con la magia, los dioses Orcos descubrieron un fallo en sus protecciones: en efecto, existía un tercer modo de atacarle.



Torgoch omitió la opción del ataque psicológico. Aunque los dioses no fueran capaces de destruirle físicamente, no tuvieron ninguna dificultad para apoderarse de su debilitado espíritu, e hicieron sufrir a su alma atormentada tortura tras tortura a lo largo de los siguientes años.

Tal y como existe Torgoch ahora, no es más que una cáscara vacía. En la membrana que es ahora su cuerpo eterno, algunos fragmentos de retorcida y tortuosa inteligencia han sobrevivido y sólo los ocupa una idea: el Cristal es su tesoro más preciado y debe ser protegido a toda costa.

Los demás Orcos —todo lo que queda de la antigua y poderosa Alianza del hacha Ensangrentada— no han escapado a la ira de los dioses. Sus oficiales, ahora No Muertos, están condenados a montar guardia y patrullar por el subterráneo. El resto de las tropas están enterradas alrededor del círculo de piedras que delimita el sitio y su damnación es la no-vida eterna. En el estado en el que se encuentran, están dispuestos a destruir a todos aquellos que entren en el subterráneo y liberen a Torgoch el hereje.

• LA BASE DE PODER •

La base principal de la Alianza del Hacha Ensangrentada fue construida por un culto druida humano. En un principio fue creada para captar de un modo natural las líneas de fuerza telúrica y transferir la energía mágica a los miembros presentes cerca de los altares.

Puesto que el complejo no tenía una entrada materializada, ningún visitante no deseado podía entrar —el único acceso posible pasaba por un mecanismo de teleportación. Pertenecía a una red mucho más amplia, que permitía a los

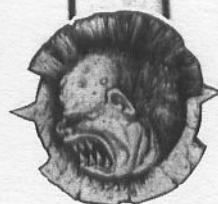
antiguos Druidas desplazarse a lo largo de las líneas de fuerza telúrica a la velocidad del pensamiento.

La historia no menciona lo que le ocurrió a los creadores, pero los sacerdotes de la Alianza del Hacha Ensangrentada pudieron, poco importa de qué manera, descubrir el secreto a lo largo de su paso un siglo antes. No se imaginaron que la red secreta de los Druidas habría podido llevarles prácticamente a cualquier lugar del Viejo Mundo, pero aprendieron a usar la entrada por la teleportación, la mayor medida de seguridad del complejo.

La primera visión que tendrán los aventureros del lugar se producirá desde el río: muéstrale a los jugadores el documento 11. Si diriges esta serie de aventuras de un modo desordenado, y tus personajes poseen uno o más Cristales del Poder, estos últimos comenzarán a brillar más o menos a 1,6 kilómetros antes de llegar al círculo de piedras.

La vegetación que ha ido creciendo sobre la ribera se abre de repente y aparece una avenida enmarcada de piedras levantadas, todas ellas de mayor tamaño que un ser humano. Sobre las piedras cercanas al río aún se distinguen antiguas inscripciones esculpidas; cualquier personaje con la habilidad *Lenguaje Secreto* — *Druídico* logrará interpretarlas con una prueba de **Int**. Indican que éste es un lugar de poder y de seguridad y un sitio sagrado de la Antigua Fe. La total ausencia de gritos de pájaros y de otros animales crea en el claro una atmósfera siniestra.

Los personajes que dispongan de la habilidad *Sentido de la Magia* sentirán el aura mágica que rodea al círculo —efectivamente, se trata de un lugar de poder. Sin embargo, con una prueba con éxito de **Int**, un Sacerdote Druídico o un Druida se dará cuenta de que ha sido man-



cillado o desacralizado. Los animales incluidas las monturas o los animales de monta, entrarán al claro a regañadientes.

Los aventureros estarán seguros siempre y cuando no penetren en el círculo de piedra —lo ideal sería que primero llevaran a cabo el ritual, para invocar a la llama sobre el altar que activa el mecanismo de teleportación. Si una criatura viva, de la especie que sea, cruza este límite, pasa a la sección siguiente.

• LOS MUERTOS SE LEVANTAN •

En cuanto un ser vivo entra en el círculo de piedras, un sonido desgarrador e irreal retumba en todo el claro. El prado hierve como una corriente cargada de peces, unos miembros huesudos desgarran el suelo extendiendo sus garras hacia el cielo, el altar y al ser vivo más cercano. Rápidamente, una docena de esqueletos, vestidos con harapos y con hachas en las manos, avanzan hacia el círculo de piedras; otros muchos surgen de la tierra y se tambalean entre los árboles.

Estos No Muertos son el resto de los numerosos componentes de la Alianza del Hacha Ensangrentada que murieron en el valle y fueron traídos hasta aquí para ser enterrados. El número de No Muertos será el que necesites: haz que en cada turno aparezcan más de los que los aventureros hayan eliminado. Pasados dos o tres turnos, los Pjs deberían darse cuenta de que están en una situación desesperada.

Si los aventureros entran de un modo precipitado en el círculo, se verán en una situación muy difícil —rodeados por un número infinito de No Muertos, su única esperanza es llevar a cabo el ritual y escaparse dentro del complejo. Durante tu puesta en escena, insiste en el lado dramático de la situación —un personaje intenta desesperadamente llevar a término la ceremonia mientras sus compañeros le rodean, hombro con hombro, para hacer retroceder a las hordas de Esqueletos orcos.

Un grupo que insista en exterminarlos acabará por ser engullido por los No Muertos. Si quieres dar muestras de tu infinita bondad, permíteles ver el fantasma lleno de plumas de un sacerdote de la Alianza del Hacha Ensangrentada que lleva a cabo el ritual, sube al altar y desaparece. Si no se dan por aludidos, no temas acabar con ellos. ¡Será un alivio!

• DESARROLLO DEL RITUAL •

Gracias al documento 8 y a su conversación con el Elfo Erimayfin, los aventureros habrán, seguramente, reunido los elementos del ritual, necesarios para la activación del mecanismo de teleportación de la piedra-altar. Deben dar la vuelta entera al círculo, girando en el sentido de las agujas de un reloj y llevando una llama cualquiera —una antorcha, una linterna, el hechizo *Llama Mágica*, etc.— el punto de partida y de llegada está situado en el punto más al norte. No es una obligación el llevar a cabo al mismo tiempo el signo del culto: eso es una invención de los sacerdotes de la Alianza del Hacha Ensangrentada, pero los aventureros no pueden saberlo.

Cuando la ceremonia ha sido llevada a cabo correctamente, la entrada al círculo provoca la aparición de una llama sobre el altar, lo cual *no* impide que los No Muertos vuelvan a levantarse. Su altura oscila entre 90 cm y 1,20 m y su color es una mezcla entre azul y malva. Esta llama está fría, pero sólo lo mencionarás en el caso de que los jugadores pregunten concretamente si sus personajes sienten el calor. Cualquiera que se suba a la piedra-altar mientras la

llama está ardiendo, será transportado instantáneamente al altar de la sala inferior (zona 1), donde arde una llama fría similar.

Cuando esto se produzca, divide a los jugadores en dos grupos. Al ser teleportado un personaje a la zona 1, envía al jugador en cuestión a una habitación aparte. Los aventureros que permanezcan en el claro sólo verán cómo el Pj sube al altar y desaparece: no sabrán dónde ha ido, ni tan siquiera si aún está vivo.

Puedes considerar que, una vez encendidas, las llamas de los altares seguirán ardiendo, puesto que los aventureros no saben cómo apagarlas ni parar el mecanismo de teleportación. También puedes decidir que arderán durante algún tiempo y que acabarán por apagarse, a menos que la llama del Oráculo (zona 18, más adelante) haya sido encendida mientras tanto. Esto limitará el tiempo del que dispongan los aventureros para pasar al subterráneo antes de encontrarse bloqueados. La altura de las llamas será proporcional al tiempo restante, de modo que no les pillarán totalmente de improviso. No seas intrasigente; el único objetivo es que los aventureros no remoloneen demasiado.

• EN EL INTERIOR DEL EMPLAZAMIENTO • • GUARTURNOS ERRANTES •

Una vez que los aventureros han entrado en el complejo, tira 1D6 cada 10 minutos de tiempo de juego. Si el resultado es 1, los aventureros se encuentran con un guardia —uno de los tenientes Orcos No Muertos. Estas criaturas no pueden ser destruidas a menos que Torgoch haya sido completamente aniquilado; cuando su total en H queda reducido a cero, desaparecen, pero vuelven totalmente recuperadas al cabo de 24 horas.

• 1.SALA DE ENTRADA •

Aparentemente, esta sala vacía era antes un vestíbulo. Se abre un pasillo de cada lado del largo muro norte y en el lado este del muro sur; la salida antes situada en el lado oeste está ahora tapiada por un derrumbamiento.

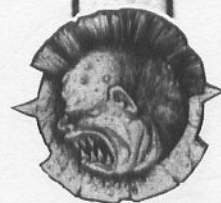
En mitad del muro este, un arco da a otro pasillo, mientras que el que se encuentra en el lado opuesto se abre sobre una gruta. En medio de la sala se encuentra un altar en el que arde una llama idéntica a la del claro.

El techo tiene 6 metros. Una superficie transparente, situada por encima del altar, permite ver la representación deformada de un cielo estrellado. El contorno de un altar similar al del claro se superpone a esta visión.

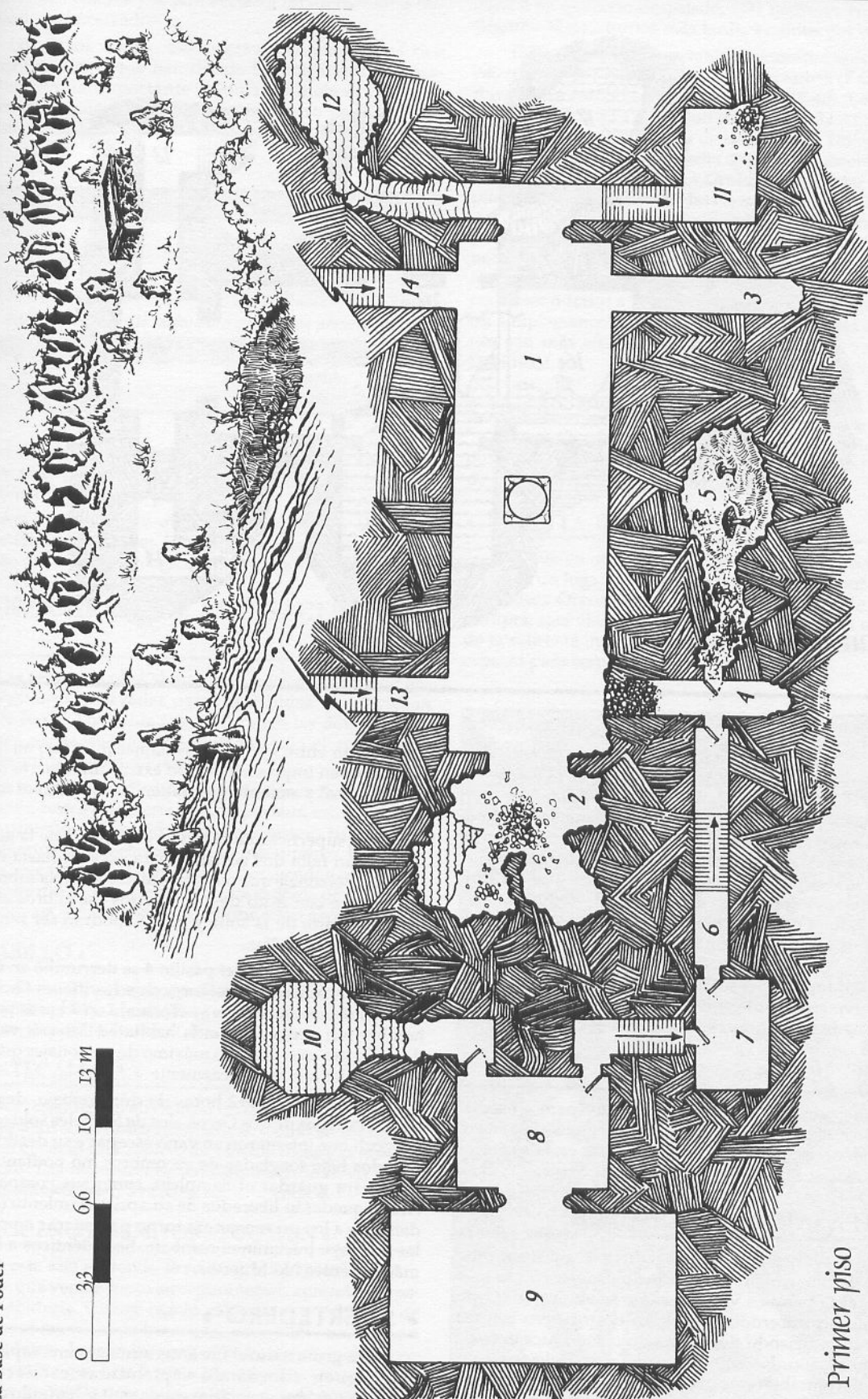
El efecto general es como mirar a través de un cubito de hielo. Los aventureros no verán ni la llama (que aún está ardiendo) ni los árboles de los alrededores, ni a los ocupantes de los lugares —No Muertos u otros personajes. No se darán necesariamente cuenta de que ven el altar del claro, puesto que no han sentido ningún desplazamiento hacia abajo durante la teleportación. Sin embargo podrán oír los ruidos que provienen de allí, pero que parecen venir de muy lejos, sin que sea posible precisar la dirección. Desde el claro no es posible oír los gritos provenientes de la sala de entrada.

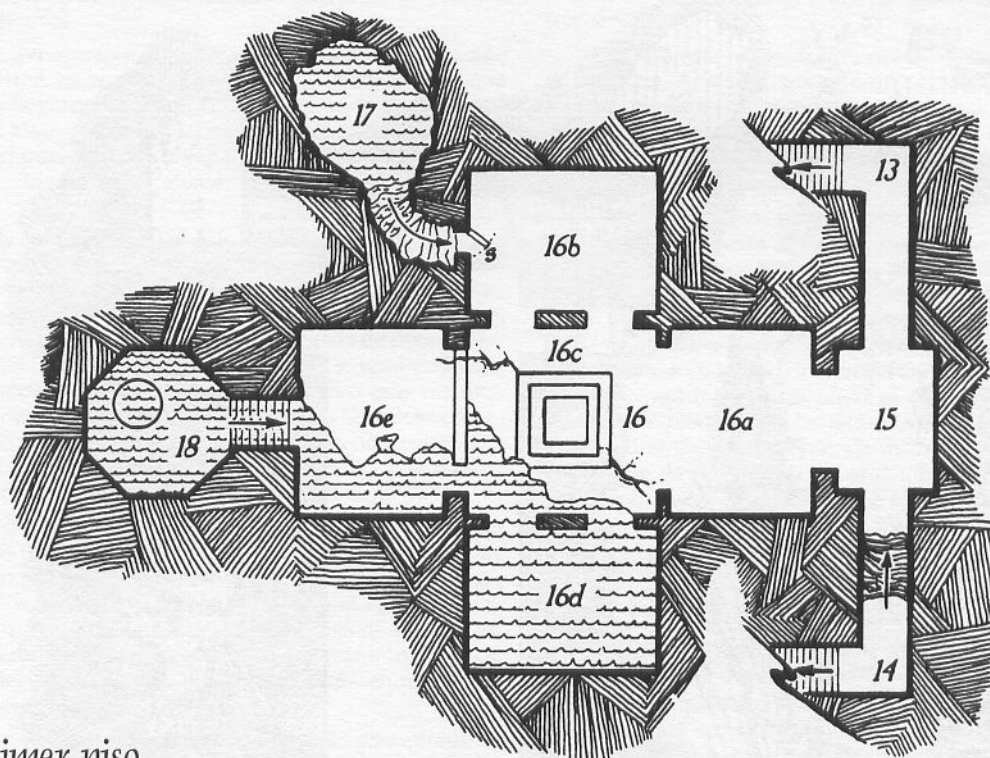
Sea cual sea el momento del día durante el cual los aventureros entran en el subterráneo, las estrellas siempre estarán visibles. Los personajes con la habilidad *Astronomía* verán que su posición no es la normal, pero no serán capaces de dar más precisiones. Están colocadas tal y como lo estaban el día de la caída de Torgoch.





Primer piso





Primer piso

Si tienes intención de limitar el tiempo de los aventureros en el subterráneo, la vista cambiará si vuelven a esta sala. Los bordes del altar dibujado empezarán a «fundirse» hasta parecer roca dura; este fenómeno irá extendiéndose hacia el interior. La línea de separación entre la piedra del techo y el principio de la superficie translúcida quedará claramente marcada y se irá desplazando hacia el centro al ritmo de la reducción del tiempo restante para los personajes. Cuando el altar esté totalmente opaco, las llamas del claro, de la sala de entrada y de la sala del oráculo se apagarán simultáneamente. Todos los personajes que en ese momento se encuentren en el subterráneo quedarán bloqueados hasta que alguien repita la ceremonia en el claro.

• 2.LA GRUTA •

Esta gruta está llena de escombros y parece haberse formado a raíz del brutal derrumbamiento de la zona de los alrededores. Al noroeste, hay un foso en el suelo; 4,5 metros más abajo aparece una charca de agua.

• 3-4.PASAJES BLOQUEADOS •

Estos pasajes han sido cegados por un derrumbamiento en la parte sur. En un principio, desembocaban en una entrada para los visitantes que se abría por el exterior, pero los sacerdotes Orcos los obstruyeron con trozos de roca, dejando de este modo como única entrada, la teleportación. No sólo convirtió al complejo (y a los que se encontraban en su interior) en inexpugnable, sino que también le permitía a los sacerdotes impresionar a sus guerreros — saber cómo utilizar el teleportador (y

desaparecer entre «peligrosas» llamas mágicas) no habría resultado tan impresionante de existir una puerta de entrada normal y material permitiendo el acceso al mismo lugar.

En la superficie, nada indica la posición de la apertura y harían falta dos semanas para excavar hasta el aire libre; un personaje que haya estudiado Minería sabrá, con una prueba con éxito de *Int*, que los escombros cubren una gran parte de la zona y que no podrán ser retirados en menos de dos días.

El extremo norte del pasillo 4 se derrumbó en el momento del combate entre Torgoch y los dioses Orcos. La retirada de los escombros se efectuará en 7 horas para un hombre (un personaje con la habilidad *Minería* vale por dos). Cuatro es el número máximo de personajes que pueden trabajar a la vez eficazmente.

Después de 1D3+2 horas de duro trabajo, descubrirán los cuerpos de dos Orcos, dos de los fieles soldados de Torgoch que intentaron en vano escapar a su destino. Enterrados bajo toneladas de escombros, no podían levantarse para guardar el complejo, como sus compañeros. Ahora quedarán liberados de su aprisionamiento (concediéndole a los personajes un turno para atacar o preparar las armas) e iniciarán el combate. Son idénticos a los demás *tenientes No Muertos*.

• 5.VERTEDERO •

Esta gruta natural fue anteriormente una capilla, que aún siguen adornando espléndidas estalactitas y estalagmitas, aunque varias estalagmitas han sido quebradas a distintos niveles. El suelo está recubierto por mohos



de diversos colores y el aire encierra un fuerte olor a humedad y a encerrado.

Los Orcos usaban este lugar como letrina, y el rico caldo de cultivo que han dejado ha propiciado el desarrollo de una importante colonia de mohos. Por cada metro recorrido por un personaje dentro de la gruta y por el pasillo que lleva hasta allí, haz una tirada guiando-

1D100	Número de placas perturbadas
01-50	3
51-85	2
86-95	1
96+	0
<i>determina el tipo de moho para cada placa perturbada:</i>	
1D10	Tipo de Moho
1-6	Moho amarillo
7-10	Moho rojo

te por la tabla siguiente, añadiendo el total en I del personaje sólo, y únicamente sólo si el jugador precisa que el Pj intenta no molestar a los mohos:

Anota igualmente que, sobre los bordes, el pasillo está cubierto de Mohos Púrpura, especialmente atraídos por las emanaciones mágicas de la zona 1.

• 6-10. CUARTEL DE LOS SACERDOTES •

Las salas situadas al este y al oeste de la sala de entrada estaban reservadas para los Druidas que oficiaban en este lugar. Los soldados de Torgoch las devastaron y algunas zonas quedaron sepultadas bajo el agua a raíz del desbordamiento de las aguas.

La mayoría de las habitaciones no tienen más que muebles rotos, restos de víveres descompuestos, etc. Los muros están cubiertos de grafitis Orcos del mismo tipo que los descubiertos anteriormente por los aventureros. Bajo algunos de los garabatos aparecen símbolos druidas, confirmando de este modo, la naturaleza otrora sagrada de este lugar, pero aún así, sin proporcionar información esencial.

• 6. PASILLO •

Unos escalones bajan unos 4,5 metros. Las puertas que dan a las zonas 4 y 7 han sido arrancadas por sus goznes y yacen en el pasillo, hechas trizas.

• 7. ANTECÁMARA •

Este lugar fue en su tiempo un dormitorio común reservado a los sacerdotes subalternos. Como en los demás lugares, el suelo está repleto de objetos rotos y otros desperdicios. Las dos puertas han sido destruidas. Al norte, unos escalones bajan 3 metros hacia la zona 8.

• 8. PEQUEÑO DORMITORIO COMÚN •

En esta sala es donde se recibían a los fieles de la Antigua Fe que venían hasta aquí para servir, aprender y buscar la sabiduría. Cuatro camas están rotas y cubiertas de numerosas manchas de humedad: para poner nerviosos a tus jugadores, descríbelas como si se tratase de mohos verdes. La puerta que da a la zona 10 está sujeta por una bisagra; si es empujada o movida, se vendrá abajo en medio de un estruendo ensordecedor. Si el derrumbamiento de la

zona 4 ha quedado despejado, 1D4 tenientes No Muertos llegarán 1D4+2 turnos más tarde, atraídos por el ruido.

El hurgar entre los escombros permitirá descubrir una estatua de jade que representa a una nutria (7 CO) y una daga curva con hoja de oro (I+20, D-4, P-40). La daga tiene un valor de 3 CO, pero un seguidor de la Antigua Fe o un personaje que disponga de la habilidad *Teología* (en tal caso será necesaria una prueba de *Int*) reconocerá el cuchillo como el utilizado por los Druidas para cortar hierbas y plantas utilizadas durante las ceremonias y para los hechizos. Un Druida que recoja vegetales que formen parte de hechizos con esta cuchilla cuando Mannslieb está llena (la noche del 16 al 17 de cada mes) ahorrará 1PM llegado el momento de lanzar el hechizo en cuestión, cuyo coste no podrá ser inferior a 1 Punto de Magia. La daga no es mágica; simplemente, las plantas recogidas en estas condiciones son más efectivas para los hechizos de Sacerdotes Druidicos.

• 9. GRAN DORMITORIO COMÚN •

El suelo está cubierto con los restos de una docena de camas, roídos también por la humedad. No hay nada de interés o de valor.

• 10. GRUTA INUNDADA •

La que en otros tiempos fue una capilla secundaria, ahora es un lugar casi enteramente destruido por la ira de los dioses Orcos. El pasillo, que desciende de manera abrupta, está visiblemente derrumbado. La casi totalidad de la sala está inundada, y apenas hay 20 centímetros de espacio para respirar.



Los personajes que insistan en sumergirse verán que el suelo ha desaparecido, reemplazado por una profunda fisura, tapada en varias zonas por restos de muebles u otros escombros. Quienes intenten ir más allá de estas aperturas deberán efectuar una prueba con éxito de **I** (-40 para aquellos personajes no dispongan de la habilidad *Nadar*). En el caso de que la prueba fracase, quedarán enredados entre los obstáculos y deberán lograr una prueba de **F** para liberarse. Esta prueba se repetirá hasta que tenga éxito, pero siempre aplicando las reglas del ahogamiento. Renueva las pruebas de **I** cuando el personaje sumergido intente de nuevo franquear los tapones para volver a la superficie.

Seis metros más lejos, la fisura se estrecha hasta alcanzar menos de 30 centímetros de ancho; resulta imposible llegar más allá.

• 11. LA CAVA DE VINO •

Unos toscos escalones bajan 3,6 metros para desembocar en una gruta natural. En ella reina un fuerte olor a vinagre y a humedad; el suelo está cubierto de unos treinta centímetros de líquido que no parece agua, sobre el que flotan varias colonias de moho: su talla varía desde la de un plato hasta la de un escudo. Algunas astillas de madera surgen por encima de la superficie; algunas están enteramente recubiertas de moho.

Cuando los Orcos se hicieron con el lugar, descubrieron esta reserva de vino y rompieron todos los recipientes, creando un auténtico cóctel sobre el suelo. Bebieron la cantidad equivalente a treinta centímetros de esta mezcla, pero les sentó tan mal que nadie tocó el resto.

Los trozos de madera vienen de las barricas y toneles rotos; pedazos de cristal cubren el suelo. Un personaje que se desplace dentro de la gruta deberá efectuar una prueba de **Riesgo** en cada turno. En el caso de que no tenga éxito, pondrá el pie sobre un trozo de cristal cuya punta, especialmente fina, se dirige hacia arriba, haciéndole perder automáticamente 1D3 **H** (las botas representan una protección de 2PA, los zapatos de 1PA, los zapatos más ligeros no ofrecen ninguna protección). Como mucho podrá desplazarse a una velocidad cautelosa durante las 24 horas siguientes y deberá efectuar inmediatamente una prueba de **R** (Inmune a las Enfermedades +10, todas las demás protecciones contra las enfermedades se aplican igualmente); si la prueba no tiene éxito, la herida se infecta.

Entre las colonias de mohos se encuentran tres Mohos Amarillos y dos Mohos Rojos. A lo largo de cada turno durante el que se desplace alguien, las olas producidas pueden molestarlos. Cada personaje afectado deberá efectuar una prueba de **I** en cada turno. Si resulta herido por culpa de un trozo de cristal, tendrá una penalización de -20. En el caso de que ninguna de estas pruebas tenga éxito, 1D3-1 colonias serán molestadas; las probabilidades de que se trate de un Moho Rojo o Amarillo son iguales, hasta que las colonias hayan liberado todas sus esporas.

Si, a pesar de todo, los aventureros insisten en seguir buscando en la gruta, con una prueba de **I** (con un modificador de -20) podrán descubrir un anillo de oro por un valor de 5 CO, un brazalete de plata completamente oxidado por un valor de 2 CO y un pendiente de oro y granate por un valor de 3 CO. Todos estos objetos son de origen Orco y datan de la época en la que los soldados de Torgoch venían a este lugar en busca de un poco de diversión.

• 12. SACRISTÍA •

Unos escalones suben 3 metros a partir de la zona 1 y van a parar a una sala que está en un estado similar al de las zonas 7-9. En uno de los rincones el muro se está derrumbando y no hay nada interesante o de valor.

• 13-14. ESCALERAS •

Estas dos escaleras llevan a la zona 15. El conjunto del nivel inferior se ha derrumbado y se inclina hacia el este, el pasillo está cortado por una falla de 3,6 metros de profundidad.

• 15. ANTECÁMARA •

Esta sala está vacía; Unos arcos adornan los muros este y oeste y una enorme puerta doble, reforzada con metal, ocupa el muro sur. El conjunto del suelo se inclina ligeramente hacia el este. Sobre la puerta aparece este mensaje en Orrakh, medio borrado y pintado de un modo grosero:

NO ENTDRARR -TORGOCH HOKUPAO

Al igual que el resto del nivel inferior, esta sala quedó inclinada tras el derrumbamiento del subterráneo.

Las puertas están cerradas con cerrojo; un personaje que disponga de la habilidad *Sentido de la Magia* que examine detalladamente la cerradura se dará cuenta de que emana magia. El encantamiento hace que su **CR** sea de 50 y que sólo será posible un intento de forzarla para todo el grupo: los demás intentos no tendrán más éxito que el primero, sea cual sea el resultado de la tirada. Además, la puerta tiene un hechizo permanente de Reforzar Puerta, de doble fuerza, lo que le añade 2 puntos al total en **R**. Esta protección desaparecerá si el intento de forzamiento tiene éxito (ver más adelante).

Si su intento da fruto, los aventureros lo notarán enseguida. Sin embargo, las puertas seguirán sin poder abrirse. Tal vez se muevan unos dos centímetros si los personajes las empujan, pero no más. Tras el derrumbamiento, soportan enteramente el dintel; su peso, al que se le añade el del techo les impide moverse. Esto lo descubrirá un personaje que disponga de la habilidad *Minería* y que efectúe una prueba con éxito de **Int** (+10 si la cerradura ha sido abierta), después de un examen detallado.

El único modo de acceder a las zonas 16-18 es rompiendo las puertas. Si la cerradura está intacta, sus características son **R** 8 y **D** 18. Si no, pasan a ser **R** 6 y **D** 18. El ruido que provoque la operación atraerá a los tenientes No Muertos —tira 1D6 en cada turno después del inicio de la demolición; si el resultado es 1, un teniente No Muerto llegará de la zona 13 ó 14 (indistintamente).

Lanzar un hechizo de Zona de Silencio antes de empezar el trabajo impedirá que el ruido atraiga su atención.

Si no toman ninguna precaución, la demolición de las puertas provocará la caída del dintel y seguidamente, un derrumbamiento. Cada personaje que se encuentre en la zona 15 sufrirá automáticamente unos daños de **F** 4, que serán reducidos a la mitad con una prueba con éxito de **I**.

Hecho esto, el resto del marco parece bastante estable. Los escombros alcanzan 60 centímetros de altura y podrán ser escalados sin demasiada dificultad —aunque si un personaje intenta hacerlo con demasiada rapidez o durante un combate, tendrá que efectuar una prueba con éxito de **I** para no tropezar.

Tal vez los jugadores adviertan que intentan pasar por la puerta procurando no mover el dintel. En ese momento tienes que hacer una tirada secreta de **Des** para el personaje responsable de las operaciones. Deberá disponer de la habilidad *Minería* o *Tecnología*; si tiene las dos, tendrá una bonificación de +10. Aplicarás otro modificador, de +/-30, según la calidad del plan ideado para pasar por las puertas. Si la prueba tiene éxito, habrán conseguido salvar el obstáculo; en el caso contrario, se



cae el dintel, con las consecuencias anteriormente mencionadas.

Evidentemente también cabe la posibilidad de pasar por las puertas con la ayuda de la magia, por ejemplo con el hechizo *Volverse Etéreo*.

• 16. LA SALA DEL ALTAR •

Las puertas dan a una antecámara vacía (16a); gran parte del muro sur ha sido sustituido por una gran arco donde se encuentran algunos escalones que bajan a la parte principal de la sala (16c), una sala cuadrada con el techo compuesto por una bóveda por aristas de medio punto. En el extremo sur, una segunda tanda de escalones sube a través de un inmenso arco hasta otra sala (16e), de talla y forma similares a las de la antecámara. Los muros este y oeste de la sala con la bóveda tienen dos pequeños arcos que dan a unas salas laterales (16b, 16d).

El medio de la sala central se levanta un pedestal de 1 metro de altura; el segundo escalón está marcado con un anillo ininterrumpido de llamas amarillo-rojizas de 15 centímetros de espesor. En lo alto de este zócalo hay un trono con un alto respaldo, girado hacia el sur, de modo que su ocupante no está visible desde la puerta.

Es igualmente imposible distinguir claramente el interior de las salas este, oeste y sur a partir del arco norte. El conjunto está inclinado hacia el sudeste: el derrumbamiento es más pronunciado que en las salas anteriores. Una gran fisura divide el suelo en dos. Los arcos, las salas y toda la parte que se encuentra en el lado este de la fisura están sepultados bajo las aguas.

En esta sala, normalmente, se encontraba el tercero y más importante de los altares; estaba situado sobre un pedestal, justo por debajo de los otros dos, ahí donde la intersección de las líneas de fuerza mágica era más fuerte. Torgoch decidió que el sitio le convendría perfectamente como sala del trono, lugar donde podría ejercer sus nuevos poderes. Sus tropas llevaron el altar a la sala del oráculo (18) de donde cogieron y trono y lo pusieron en su sitio. Allí es donde tuvo lugar la batalla entre Torgoch y los dioses Orcos, también allí es donde reposan sus restos mortales.

Los personajes que dispongan de la habilidad *Saber Demoníaco*, *Sentido mágico* y /o *Conciencia de Magia* tendrán un presentimiento fuerte pero turbio, al entrar en la sala del altar. Todos los personajes que tengan alguna o todas las habilidades antes mencionadas deberán efectuar una prueba con éxito de **CI** para no perder 3D6 puntos de 1 hasta que salgan del subterráneo.

Los tenientes No Muertos no entrarán en este lugar puesto que deben plegarse siempre a las órdenes de Torgoch, que en su día les prohibió hacerlo. Sin embargo, todos lo que estén todavía en activo sabrán inmediatamente que los aventureros se disponen a entrar y se agruparán en la zona 15. A pesar del inquietante ambiente, los personajes no corren ningún peligro, mientras no toquen el círculo de fuego alrededor del trono o el de la zona 16e. No olvides que, si deseas establecer un límite de tiempo, no podrán descansar indefinidamente.

Si los aventureros avanzan y rodean el pedestal, verán a Torgoch, ya que está aquí: enséñale a los jugadores el documento 12. En el suelo, hay dos trazos paralelos que parten del zócalo y llegan hasta la zona sur —fueron hechas al sacar el altar de la sala.

Hay restos de un humanoide, desplomados en el trono: el cuerpo seco y apergaminado de un Orco muerto desde hace tiempo. El verde cadáver ha tomado el aspecto del cuero pardusco, pero son visibles, sobre los brazos

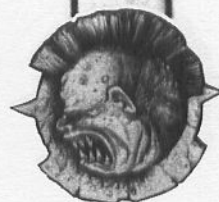
y el rostro, los tatuajes azules y negros. Está sentado, inmóvil, en el círculo de fuego; sin embargo, con una prueba con éxito de **Int**, un personaje que disponga de la habilidad *Identificar No Muerto* se dará cuenta de que se trata de una criatura No Muerta inactiva. Torgoch no creará ningún problema si los aventureros no rompen ninguno de los círculos de fuego. En caso de que ocurriera esto, pasa a la sección titulada *La Batalla Final*.

Desde la zona 16c, el interior de las salas laterales es más visible. Las situadas al este y al oeste no parecen tener nada especial, aunque la zona 16d está inundada, en una altura de 1,50 metros en el ángulo sureste y que la zona 16b tiene una pequeña puerta secreta que da a la tesorería (17) y se abre presionando una pequeña piedra del dintel. La sala sur (16e) debería llamar la atención de los aventureros, pues en ella hay una gran piedra preciosa de color rojo, con una forma extraña y cuyos lados están adornados con extraños símbolos. La piedra está rodeada por un círculo de fuego.

La sala sur tiene la misma forma y tamaño que la del norte. La fisura se extiende sobre una gran parte del suelo y el agua ha invadido parcialmente el lugar, así como una considerable cantidad de escombros. Los trazos paralelos atraviesan la sala y cruzan el arco sur. Desde ahí, un pasillo desciende brutalmente hasta una sala inundada. En medio de la habitación, un tronco decorado, de 20 centímetros de diámetro y 1 metro de alto, sujeta un cristal rojo de gran tamaño y reluciente. Ahora puedes mostrarle a tus jugadores el Cristal montado (documento 13). Si un personaje intenta entrar en el círculo de fuego, pasa directamente a la sección *La Batalla Final*.

• 17. TESORERÍA •

Una puerta secreta esconde una serie de escalones, tallados toscamente y cubiertos de espuma, que bajan ha-



cia una gruta inundada. No parece haber ninguna otra salida. El agua alcanza una profundidad de 1,5 metros, dejando solamente despejado un espacio de 1 metro.

En un principio, esta gruta guardaba los tesoros del templo. Cuando los Orcos se apropiaron de él, la mayor parte de las riquezas fue a parar a las Tierras Oscuras, a la vez que los sacerdotes. En el fondo hay un cofre que aún contiene 135 CO y una espada mágica (mata—Goblinoides). El dinero constituye la parte del tesoro de guerra de Torgoch, que ha sobrevivido a los robos y a las deserciones, y la espada fue abandonada ya que ningún Orco se sentía realmente a gusto en su presencia.

• 18. LA SALA DEL ORÁCULO •

Unos escalones bajan hacia una sala octogonal, inundada en una altura de 1,50 metros, lo que deja un espacio donde se puede respirar de 1,20 metros. Los trazos del suelo vienen de la zona 16c y se prolongan por los escalones para desaparecer en el agua. No parece haber ninguna otra salida, pero en el agua se distingue un enorme bloque de piedra rectangular.

Si los personajes no chapotean en la sala, seguramente no se darán cuenta que se trata de un altar. Un examen detallado mostrará que se parece mucho a los de la entrada (1) y el claro. Permanecerá inerte mientras no se encienda la llama, lo cual tendrá lugar si se rompe el círculo de fuego que rodea el Cristal (ver *La Batalla Final*). Llegado ese momento, los aventureros verán una pálida llama azul de 60 centímetros de altura que surge de la piedra y arde en el agua. No produce ningún ruido y la superficie que la rodea queda perfectamente inmóvil. Una luz verde e irreal ilumina entonces la sala.

Mientras la llama sigue ardiendo, el altar funciona del mismo modo que los otros dos, haciendo posible la teleportación. Anteriormente formaba parte de la red de transporte de los Druidas ya mencionada. Desde que fue retirado de su sitio habitual, y que el templo ha sido dañado, ya no puede sacar fuerzas de las líneas de fuerza sobre las que estaba cuidadosamente emplazado. Ahora sólo puede enviar a la gente al altar del claro, lo que se producirá si alguien avanza y se coloca en la llama.

Las protecciones mágicas de Torgoch deberán ser destruidas para que se encienda la llama (ver *La Batalla Final*), cualquier personaje que sea teleportado al altar del claro se dará cuenta de que los Goblinoides No Muertos han desaparecido.

• LA BATALLA FINAL •

En la sala del altar no ocurrirá nada mientras nadie toque los dos círculos de fuego —el que rodea a Torgoch y el que rodea al Cristal. Las dos barreras tienen las siguientes propiedades

• EL ANILLO ALREDEDOR DE TORGUCH •

Disipación: Este anillo sólo puede ser disipado de un modo: hay que romper el círculo que rodea el cristal. Los dos desaparecerán simultáneamente.

Repulsión: si un objeto o una persona pasan dentro o por encima de las llamas, éstas se harán más grandes y llegarán hasta el techo durante un instante. El objeto será arrojado a 1D6 por 0,6 metros de ahí. Esto se aplica tanto a las criaturas materiales como a las etéreas.

Quemadura: Cualquiera que intente tocar o atravesar las llamas recibirá automáticamente un solo golpe de F 4 debido al fuego (los daños son de 1D4+4 y no 1D6+4 como en combate) sobre la localización adecuada, sin tener en cuenta el total en R ni la armadura; tan sólo las protecciones contra los fuegos mágicos podrán influir sobre el total en daños. Si entran en contacto con las llamas, los objetos inflamables (papel, ropa, pieles, madera, etc.) se prenderán, los de cuero, hueso o madera (asta de lanzas, mangos de hacha) se quemarán ligeramente, y los de metal, cristal o piedra (cuchillas de armas, etc.) se calentarán. Esto se añade a la propiedad *Repulsión* y afectará tanto a las criaturas materiales como a las etéreas.

Protección contra los hechizos: Si un hechizo o el efecto de un hechizo es lanzado al interior del círculo, las llamas reaccionarán del modo descrito en el párrafo *Repulsión*. El hechizo se parará de golpe, llegado al límite del perímetro. Los efectos se centrarán en ese punto, pero limitados al exterior del círculo. Los hechizos y los objetos que disipan la magia no tendrán ningún efecto sobre el anillo, pero pueden, si así lo deseas, actuar al exterior, lo cual puede no ser grato para los aventureros.

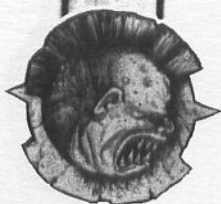
Impermeabilidad: A grandes rasgos, es un verdadero cheque en blanco que podrás utilizar si los jugadores emplean métodos especialmente sutiles que no correspondan a ningún caso mencionados anteriormente. Nada puede penetrar o afectar a aquello que se encuentre en el diámetro del anillo, hagan lo que hagan los aventureros y lleven el equipo que lleven. Si los mismísimos dioses Orcos no lo consiguieron, no hay razón para que tus Pjs lo hagan. El único modo de romper el círculo, es rompiendo el que rodea al Cristal.

• EL ANILLO QUE RODEA EL CRISTAL •

Disipación: este anillo sólo puede ser disipado si alguien toca el cristal. También hará desaparecer el círculo que rodea a Torgoch.

Quemadura: Cualquiera que intente tocar o atravesar las llamas recibirá automáticamente un solo golpe de F 4 debido al fuego (los daños son de 1D4+4 y no 1D6+4 como en combate) sobre la localización adecuada, sin tener en cuenta el total en R ni la armadura; tan sólo las protecciones contra los fuegos mágicos podrán influir sobre el total en daños. Al igual que para el otro anillo, las llamas se elevarán hasta el techo, pero no arrojarán a los que intenten pasar. Si entran en contacto con las llamas, los objetos inflamables (papel, ropa, pieles, madera, etc.) se prenderán, los de cuero, hueso o madera (asta de lanzas, mangos de hacha) se quemarán ligeramente, y los de metal, cristal o piedra (cuchillas de armas, etc.) se calentarán. Esto afectará tanto a las criaturas materiales como a las etéreas.

Protección contra los Hechizos: Si un hechizo o el efecto de un hechizo es lanzado al interior del círculo, las llamas reaccionarán tal y como lo hemos descrito anteriormente. El hechizo se parará de un golpe en cuanto toque el anillo. Los efectos se centrarán en este punto, pero limitándose al exterior de la circunferencia. Los hechizos y los objetos que disipan la magia provocarán la extinción de las llamas durante una fracción de segundo —durante ese breve instante, un personaje puede atravesar la barrera, pero sólo si se cumplen los siguientes requisitos: si cree realmente que va a ocurrir, si se encuentra a menos de 2 metros del círculo cuando se apagan las llamas, si efectúa una prueba con



éxito de I. Basta con que no se cumpla uno de estos requisitos para que el Pj sufra los daños normales debidos al fuego.

• DISIPACIÓN DE LAS LLAMAS •

Tal y como lo hemos mencionado anteriormente, sólo existe un único modo de hacer desaparecer los dos anillos: una criatura viva debe tocar el Cristal. Le darás más vida a la escena si colocas en la mesa el cristal ensamblado (documento 13), delante del jugador cuyo personaje intenta llegar hasta él. Cuando el jugador toque la reproducción, su personaje tocará el Cristal, sin discusiones. Algunos jugadores consideran esta metodología un tanto intimidante, pero, por lo menos, les obliga a reflexionar antes de que sus personajes emprendan una acción en esta parte de la aventura.

Evidentemente, también es posible que un personaje consiga pasar por el anillo y se niegue a tocar el Cristal. Puede volver a salir si así lo desea, pero sufriendo los daños causados por el fuego. También puede ser que esté gravemente herido debido a las quemaduras y que sea incapaz de hacer el mínimo movimiento, una vez dentro. Esta situación será realmente dramática si los demás no son lo suficientemente valientes (o se sienten muy desprotegidos ante el fuego) como para ayudarlo —los hechizos para curar será rechazados, al igual que los demás.

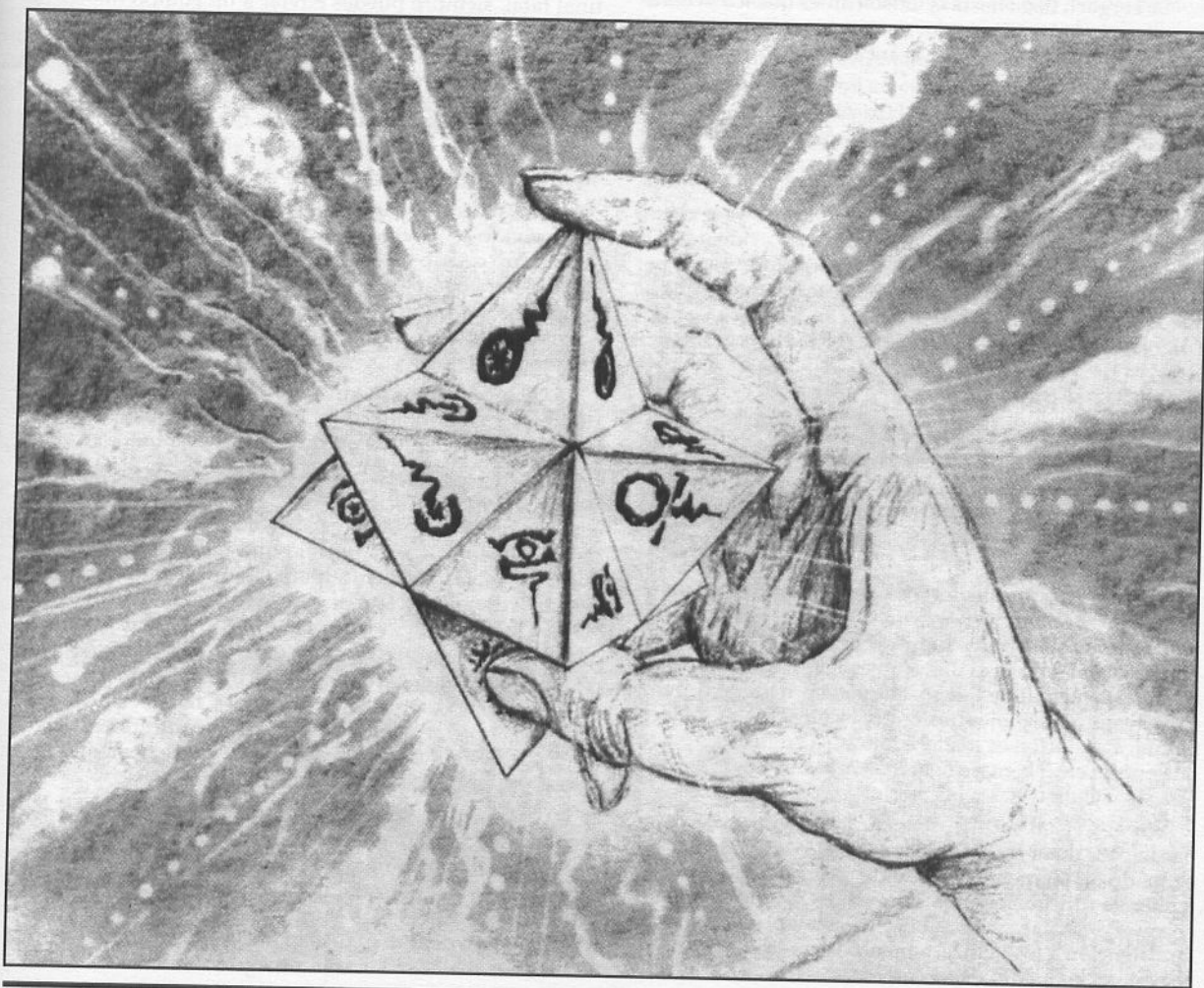
Los aventureros podrán intentar todo lo que quieran, pero el anillo de fuego sólo será afectado cuando un

ser vivo toque el Cristal. Llegado ese momento, tendrán lugar instantáneamente estos cinco fenómenos:

1. El anillo que rodea el Cristal desaparece.
2. Una llama azul aparece en el altar de la sala 18 (ver la descripción).
3. El anillo que rodea a Torgoch se despliega hacia el exterior y cubre toda la sala durante un instante y, acto seguido, desaparece. El conjunto de la sala 16c sufre los efectos de una Bola de Fuego; los personajes que estén situados en los arcos también se verán afectados, pero no los que se encuentren en las salas laterales.
4. Todos los tenientes No Muertos son liberados de su servicio eterno, y caen hechos polvo.
5. El espíritu atormentado de Torgoch es llamado hasta su cuerpo debido a la amenaza que pesa sobre su adorado Cristal. Pasa a la sección siguiente.

• LA BATALLA CONTRA TORGOCH •

Al desaparecer el círculo de fuego, Torgoch se levanta de su trono, echa hacia atrás su arrugada cabeza y estalla una loca, estridente y prolongada risa. A la vez, se levanta un verdadero tornado que parte de un punto situado entre el trono y el Cristal. Cualquiera que se sitúe fuera de las salas 16c o 16e, no podrá ni entrar ni lanzar proyectiles, ni lanzar hechizos en esta zona. Los que están en el interior (exceptuando al personaje que ha tocado el Cristal) serán



LAS PIEDRAS DEL DESTINO: FUEGO EN LA MONTAÑA





proyectados hacia el muro y serán incapaces de moverse, hablar o lanzar hechizos. El ruido del viento mágico es ensordecedor y deberías prohibir cualquier intercambio verbal entre los jugadores mientras siga soplando.

Si no estás dirigiendo en orden esta serie de aventuras, y los aventureros ya tienen entre sus manos el Cristal del Aire, éste último puede ser muy útil contra el viento. Todos los elementos necesarios aparecen en la descripción del otro Cristal.

Mientras el viento mágico ruge en el valle, Torgoch se lanza hacia el personaje que sostiene el Cristal. Invoca el hechizo *Vida en la Muerte* (no necesita los componentes) para tomar posesión del cuerpo de este PJ. Si nadie tiene la piedra en la mano, intentará cogerla; puesto que no le afecta el viento, se desplaza a una velocidad normal. El viento cesa tan bruscamente como ha aparecido.

Si el hechizo funciona, el antiguo cuerpo de Torgoch se marchitará sobre el suelo, y mientras su nuevo cuerpo emprenderá de nuevo esa risa demente, sujetando triunfalmente el Cristal. Dile al jugador afectado que acaba de perder el control de su personaje: lo que acaba de ocurrir es fácil de comprender. Torgoch titubea durante 1D6 turnos (no atacará pero se defenderá si es necesario), mientras que va adquiriendo progresivamente el control completo de su nuevo aspecto. Empezará a adquirir las características físicas y las habilidades (pero no los hechizos) de su víctima; sin embargo, guardará las características mentales de su antiguo cuerpo. Ahora, lo que intentará será destruir a todos los personajes vivos.

Si Torgoch llega hasta el Cristal antes que los aventureros, lo sujetará en alto y y su risa se volverá entrecortada durante un turno, después, usará la piedra para acabar con sus enemigos.

Si el personaje que sujeta el Cristal consigue resistir al hechizo de Torgoch, éste último le atacará directamente.

• ¿Y AHORA? •

Llegados a este punto, la reacción más evidente es la que más sentido tiene, salir huyendo —preferentemente por la llama de la sala 18. Si tienen el Cristal, es inútil que se queden más tiempo combatiendo con Torgoch, y si es Torgoch el que lo tiene, su situación es de lo más dramática.

• PUESTA EN ESCENA DEL CONFLICTO FINAL •

Antes de la entrada de los aventureros al complejo, lee atentamente las descripciones de Torgoch y del Cristal del Fuego y asegúrate de que sabes perfectamente lo que hace cada uno.

Durante los tres primeros turnos, Torgoch sólo puede usar los poderes menores de la piedra, ya que su espíritu todavía está muy débil, debido al trauma de la reanimación. Al cuarto día, empieza a estar mejor e invoca a un Elemental de Fuego, al que le ordena que ataque a los aventureros; mientras tanto, usa los demás poderes. Su única intención es matar a todas las criaturas con vida que entren en el complejo, ni más ni menos. No perseguirá a sus víctimas hasta el exterior.

Si el Cristal está en manos de los aventureros, no participará en el combate: el personaje estará demasiado ocupado en mantenerse con vida como para intentar entender su funcionamiento. Torgoch hará todo lo que esté en sus manos para matar al PJ y coger su piedra. No prestará atención a los demás, a menos que éstos le ataquen o se pongan en medio de su camino.

• EL COMBATE DE LOS ELEMENTOS •

Si los aventureros ya tienen un Cristal del Poder, podrán igualar a Torgoch a nivel de hechizos. Haz que el personaje que maneja el Cristal dirija el Elemental, mientras que tú, en el papel de Torgoch, controlas a la otra manifestación. Los demás aventureros podrán hacer lo que quieran ya que Torgoch los ignorará debido a su afán por eliminar al portador del Cristal: si lo consigue, tal vez pueda apropiarse de una piedra nueva.

En esa misma situación, si los aventureros aún no han descubierto que los Cristales pueden asociarse, proporciónales esta información en boca de Torgoch: «¡Locoz! ¡Yo deztriparoz vozotroz y tener doz piedraz! ¡Nada podrá tocar a mí! ¡Y ajustar cuentaz malditoz diozez!»

Torgoch está pensando, con demasiado optimismo, en las capacidades resultantes de la asociación de los dos Cristales, como comprobarán los aventureros si resultan triunfantes y lo prueban ellos mismos.

• SALIDAS POSIBLES •

Eliminación

Si consigue el Cristal, Torgoch será perfectamente capaz de eliminar a los aventureros —especialmente si permanecen en el lugar para luchar contra él. Esta aventura no puede tener finales menos satisfactorios; si es posible, procura que no sea así, pero, como siempre, tú eres el Dj y tú eres el que toma las decisiones. Si el grupo conoce un final fatal, siempre puedes enviar a un equipo nuevo, de igual valor, encargados por la divinidad de su clérigo de recuperar el cristal antes de que el Nigromante-Torgoch lo use de modo irremediablemente en los alrededores. El complejo se encontrará en el estado en el que lo dejaron el equipo anterior.

Retirada y Reagrupación

Si los aventureros —o por lo menos, los que hayan sobrevivido— huyen, Torgoch se encontrará durante unos días en un estado de estupor. Dispondrán del tiempo necesario para curarse, reconstituir su reserva de Puntos de Magia, gastar puntos de experiencia (pero podrán difícilmente aprender nuevas habilidades), y emplear a unos reemplazantes.

Cuando entren de nuevo al lugar, se lo encontrarán todo tal y como lo dejaron, con una excepción: Torgoch también habrá tenido tiempo de recuperar todos sus Puntos de Magia y será un placer para él jugar al ratón y el gato.

Después de escapar, haber descansado y empleado nuevos elementos, es posible que los aventureros decidan no volver para enfrentarse a un sacerdote Orco No Muerto dotado de una poderosa reliquia; tendrás entonces que animarles un poco para que lo hagan. Ahora que Torgoch está completamente activo, que ha conseguido eliminar las peores consecuencias infligidas por los irritados dioses, teniendo en su poder el Cristal, es una grave amenaza para la región. Algunos aventureros recibirán mensajes por medio de sus sueños y otros, pequeñas incitaciones por parte de sus deidades...

Las incitaciones serán más marcadas si insisten en ir en la dirección errónea: el primer día serán verrugas, el segundo, hemorroides, y finalmente, la desertión de sus monturas y del personal que habían empleado, dificultades para recuperar los Puntos de Magia, etc. En cuanto den media vuelta y se dirijan hacia el círculo de piedras, todos sus males se curarán milagrosamente.

Los Dioses Orcos

Este incidente sólo se empleará en un caso extremo, es decir, si los aventureros van a ser irremediablemente exterminados sin que puedan remediarlo.

Los dioses Orcos no han olvidado a Torgoch... o si no, el resurgimiento del poder mágico en el lugar ha hecho que lo recuerden. Sus defensas mágicas han desaparecido y ahora pueden castigarlo, tal y como se merece por sus audaces blasfemias.

Los dioses Orcos desean acabar con Torgoch, pero no les bastará con eliminarlo. Así pues, en el momento en que el final parece no tener remedio:

Torgoch levanta el Cristal del Fuego riendo por su triunfo. Bruscamente, la oscuridad parece hacerse mayor y la temperatura comienza a bajar, a pesar del generoso despliegue pirotécnico del Cristal del Fuego.

«**TORGOCH!**»

La voz proviene de todas partes a la vez que de ninguna. Es profunda y poderosa, tanto que el suelo vibra. Del techo cae polvo. A lo lejos se oyen algunos ruidos de derrumbamientos. El efecto producido es imponente, pero no hace presagiar un peligro inmediato.

Sobre Torgoch, el resultado es impactante. Cada onza de confianza se va evaporando. Se abalanza sobre su trono y se queda quieto de repente, al darse cuenta de que su anillo de fuego ya no está ahí para protegerlo. Empieza a dar vueltas y a chillar y, sujetando al cristal ante él, empieza a lanzar Bolas de Fuego contra el techo. No sabe dónde están los dioses ¡pero se va a defender!

De repente, el Cristal ya no está entre sus manos: está de nuevo sobre el tronco de la sala 16e, rodeado por un muro de fuego. Torgoch mira a su alrededor hasta que lo ve. Acto seguido, sin dejar de gemir, se lanza sobre el anillo de fuego para salir despedido, con la piel humeante.

«BIEN, PEKEÑA ZABANDIJA PDREZUNTUOZA, HAZ ZALIDO DEZPEDIDO,

¿KÓMO TE LAZ PIENZAZ ADREGLAR ZIN TU JUGUETITO DE PIEDRRA. AKABA CON EZTOZ CRRÍOZ PRRIMERO. CRREEZ KE LO KONZEGUIRRÁZ ZIN TU PIEDRRA? AAAAAA»

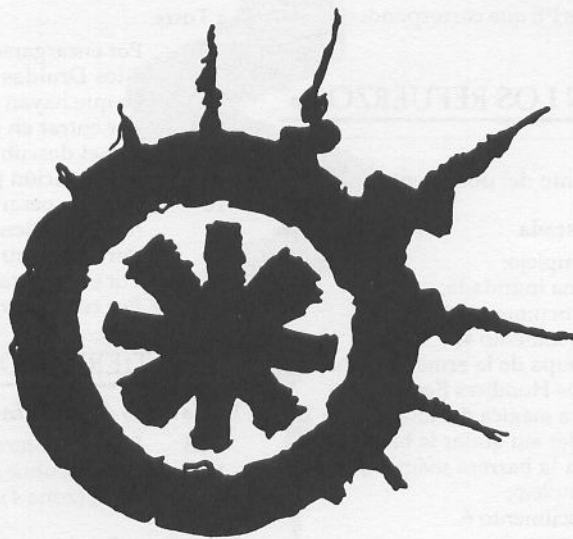
Tú decides si los aventureros consiguen o no entender este discurso, que puede ser pronunciado tanto en Orrakh normal como en lenguaje arcano Orco que sólo los dioses y Torgoch entienden. Si consideras que el efecto dramático será mayor si los aventureros no entienden el mensaje, sustituye las palabras por una verborrea Orca que improvisada.

Esto dará paso a una lucha por sobrevivir entre Torgoch y los personajes. Nadie puede tocar el Cristal — la barrera es la misma que la que rodeaba el trono — y las probabilidades están algo más igualadas. Sin embargo, si Torgoch parece tener demasiada ventaja, los dioses Orcos le quitarán la mitad de sus Puntos de Magia restantes.

Su deseo es que los aventureros venzan a Torgoch, pero exigen una lucha encarnizada. Insisten en castigar al imprudente, pero no llegarán hasta el extremo de ayudar a Humanos, Elfos y similares. Borraría el placer que les produce ver al usurpador maltratado por unas criaturas tan débiles.

Tras la caída de Torgoch, retumba la misma risa y los gritos que se entremezclan con ella se parecen mucho a la voz del Nigromante-Orco. La barrera de fuego desaparece y la risa se prolonga. Los temblores son cada vez más violentos: trozos de techo empiezan a caer, imponiéndose así, una salida inmediata gracias al altar de la sala 18.

Al tener un carácter tan caprichoso, los dioses Orcos han olvidado el cristal en cuanto Torgoch ha caído vencido. Y ahora, se están divirtiendo demasiado como para pensar en ello. Seguramente pasen siglos antes de que ocurra. Pero si los aventureros quieren pasar el resto de su existencia vigilando sus espaldas mientras esperan alguna retribución divina, ¡allá ellos!



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 gama que va de 0, por un juego malo o sin inspiración, hasta 100 por una excelente participación.

Además de esto, cada Pj que haya participado de un modo activo en una parte de la aventura merece las recompensas mencionadas 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 serán divididas 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 Pjs no se encuentran con el Hombre-Árbol cuando se dirigen hacia la torre, no recibirán los PE que corresponden a esta parte de la aventura.

• JAMÁS LLEGARON LOS REFUERZOS •

El Mensajero Perdido

- 10-20 Por el descubrimiento del documento 1

El Complejo detrás de la cascada

- 0-20 Por entrar en el complejo;
10-30 Por entrar en la zona inundada;
10 Por descubrir los documentos 2 y 3;
10 Por descubrir el documento 4;
20 Por esquivar la trampa de la armería (zona 11);
20 Por sorprender a los Hombres Bestia;
50 Por quitar la barrera mágica del taller (zona 22);
20 Por entrar en el taller sin quitar la barrera;
-20 Por lanzarse contra la barrera mágica y provocar daños en el complejo;
10 Por descubrir el documento 6.

• LA PISTA DE LOS ATACANTES •

Un honesto mercader

- 20 Por obtener una copia del mapa de Brandywine;

- 5 Por cada información útil obtenida del encuentro con el convoy.

Los Gitanos

- 5 Por cada información útil obtenida del encuentro con los gitanos;
10 Por participar a la fiesta;
25 Por conseguir pasar la noche sin ser timado o atrapado por los gitanos;
10 Para el personaje que asista a la lectura de las tripas del pangolín.

Encuentros opcionales

- 0-20 Por el comportamiento durante cada encuentro;
5 Por cada elemento de información obtenido.

• LA TORRE SOLITARIA •

Cruzar el río

- 0-30 Por cruzar el río

La Torre

- 0-10 Por encargarse de los osos (no se concederán PE a los Druidas o a los seguidores de la Antigua Fe que hayan herido a algún animal);
0-10 Por entrar en la parte principal de la torre;
10 Por el descubrimiento del escondite secreto de la habitación (zona 5);
10 Por recuperar el trípode mágico y descubrir su funcionamiento;
10 Por conseguir los documentos 9 y 10;
0-30 Por encargarse de los grajos;
20 Por conseguir el documento 8

• LAS TIERRAS DEFORMES •

La Caverna de los Minotauros

- 0-25 Por enfrentarse a los Minotauros,
10 Por descubrir el cofre del tesoro en la gruta inundada (zona 4).

Monstruos Errantes

- 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 salir de las Tierras Deformes sin haber perdido puntos de Cl o adquirido Puntos de Locura.

El Eremita

- 0-10 Por el comportamiento con el eremita.

Los Elfos

- 0-20 Por el comportamiento con los Elfos;
10 Por escuchar la historia de Erimayfin;
20 Por darle a Erimayfin el colgante de la punta de flecha encontrado en la caverna de los Minotauros;
25 Por convencer a los Elfos para que les acompañen hasta el círculo de piedras.

• LOS GUARDIANES DE LA COLINA •

Los muertos se levantan

- 0-20 Por entrar en el complejo

En el interior del lugar

- 10 Por cada guardia errante vencido;
10 Por no entrar en la gruta llena de mohos (zona 5);
20 Por descubrir la daga de oro en el dormitorio común (zona 8) y dársela a un seguidor de la Antigua Fe;
10 Por salir de la cava de vino (zona 11) solo;

- 0-20 Por entrar en la sala del altar (zona 16).

La Batalla Final

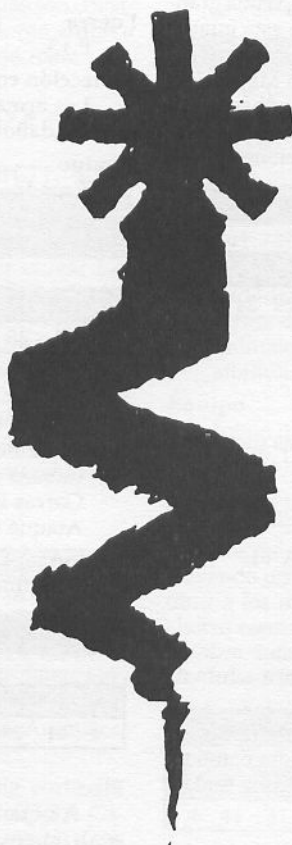
- 20 Por la disipación de los anillos de fuego;
0-50 Por el combate contra Torgoch;
50 Por impedir que Torgoch coja el Cristal;
100 Por darle el golpe fatal a Torgoch;
25 Por escapar con el Cristal sin eliminar a Torgoch;
25 Por descubrir el funcionamiento del Cristal del Fuego (25 PE por cada poder aprendido).

• PUNTOS DE DESTINO •

Si Torgoch es destruido (de la manera que sea) y los aventureros toman posesión del Cristal del Fuego, cada superviviente adquiere un Punto de Destino. Si el golpe de gracia lo ha propinado un personaje jugador, éste obtendrá un Punto de Destino adicional.

• CONTINUACIÓN DE LA AVENTURA •

La campaña de Las Piedras del Destino continua en **Sangre en las Tinieblas**, que empieza en el lugar donde acaba esta aventura.



PERFILES

E

n 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.

• JAMÁS LLEGARON LOS REFUERZOS • • LOS HOMBRES BESTIA •

Este pequeño grupo de Hombres Bestia ocupa una gran parte del complejo detrás de la cascada; desde esta guarida, que les parece segura, salen a cazar y a buscar forraje. En la aventura se mencionan a Hombres Bestia Mayores y Menores. Los primeros sufren mutaciones que los hace más fuertes en combate, mientras que los otros no las tienen. Todos los perfiles tienen en cuenta estas mutaciones.

Hombre Bestia Mayor 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	71	25	3	5	11	60	2	0	29	24	29	24	10

Agilidad
I +30

Destreza
0; el adversario tiene 1 PA menos en todas partes.

Extremidades Armadas
Los brazos acaban en armas.

Rostro de Bestia
Cabeza de carnero, ataque de Cuernos, A +1.

Dominio de las armas
HA +30.

Piel Escamosa
0/1 PA En todas partes, al igual que con armadura de cuero.

Proyecciones de Ácido
Tiene un alcance de 10 metros, se considera como un ataque de proyectiles de F 3, puede sustituir uno de los demás ataques.

Resistencia
E +1.

Resistencia a la Magia
Bonificación de +20 en todas las pruebas de FV contra la magia.

Equipo
Ninguno.

Hombre Bestia Mayor 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	25	6	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Rostro de Bestia

Cabeza de carnero, ataque de Cuernos, A +1.

Fuerza
F +3.

Protección contra las armas

Las armas punzantes o afiladas infligen la mitad de los daños (redondear al más bajo).

Equipo
Espada.

Hombre Bestia Mayor 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Cuernos

Ataque de Cuernos, A +1.

Rostro de Bestia

Cabeza de carnero, sin efectos.

Garras Punzantes.

Ataque de Garras de F 4, A +1.

Equipo
Ninguno.

Hombre Bestia Mayor 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Pico

Ataque por Mordedura, A +1.

Rabia de Sangre

Sujeto al Frenesí cuando se encuentra a menos de 24 metros de una criatura herida, incluso él mismo. El frenesí se prolonga durante 2D6 turnos tras la desaparición de cualquier fuente de sangre.



Equipo
2 espadas.

Hombre Bestia Mayor 5

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	25	3	5	11	30	3	30	29	24	29	24	10

Rostro de Bestia

Cabeza de lobo, ataque por Mordedura, A +1

Pinchos alargados

Los adversarios en una pelea cuerpo a cuerpo deben pasar una prueba con éxito de I en cada turno o sufrirán un golpe automático de F 1 debido a los pinchos, además de los otros daños.

Cola-maza

Ataque Caudal, A +1.

Resistencia

R +1.

Equipo

Maza, escudo (1 PA en todas partes)

10 Hombres Bestia Menores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Estos hombres bestia no tienen ningún atributo del Caos que pueda modificar su perfil. La mitad están equipados con espadas, mazas y armas similares (todas son consideradas como armas sencillas, la otra mitad llevan armas a dos manos como pueden ser lanzas y armas de Asta.

• LA PISTA DE LOS ATACANTES •

• LA CARAVANA DEL MERCADER •

Rutger Reiter, Merodeador

Este hombre valiente y de curtidas facciones ha dedicado la mayor parte de su existencia a hacer cruzar Las Cuevas a caravanas de mercaderes. Conoce los collados como la palma de su mano, así como todos los puntos de emboscada, los escondites y los tramos peligrosos del camino. Dándole prioridad a la supervivencia más que al heroísmo, no se acerca de los extranjeros hasta no conocer sus intenciones. Evitará los combates mientras le sea posible: considera que su trabajo consiste en alertar a la caravana en la que se encuentran numerosos mercenarios pagados para luchar.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	38	43	4	3	9	55	1	28	32	39	46	31	29

Habilidades

Armas de Especialista: Lazo; Movimiento Silencioso (Rural); Equitación; Orientación; Señales Secretas: Buhoneros, Rastrear; Reflejos Rápidos; Cuidar Animales.

Equipo

Jubón de cuero y grebas, cota de malla corta sin mangas, cofia de hierro bajo el sombrero (1 PA Cabeza/tronco; 0/1 PA Brazos/piernas); espada; daga (I +10, D -2, P -20); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Ca 2); Carcaj con 20 flechas; lazo; caballo de monta enteramente enjaezado, alforjas con material para dormir y comer.

Auguste "Gussie" Brandywine, Mercader Halfling

A sus 63 años, Auguste Brandywine está en la flor de la vida. Mercader rico y afortunado en los negocios, sus viajes le hacen ir regularmente del Viejo Mundo a los Reinos Fronterizos. En su tierra, La Asamblea, su nombre inspira tanto respeto como irrisión: pocos son los Halfling que han viajado tanto o han tenido tanto éxito, pero ¿a qué precio? Largas semanas de camino, en medio del frío y la humedad, sin saber lo que le espera detrás de cada curva... realmente no es una actitud razonable para un Halfling.

En cuanto a Gussie, él ama su vida ambulante; su espíritu vivo y su carácter afable le permiten hacer nuevos amigos y encontrar compañeros mercaderes en diversos lugares. El hecho de ser un Halfling a menudo le sirve de ayuda: los mercaderes Humanos tienden a creer que sus capacidades son comparables a su talla y no suelen examinar con mucha atención los tratos que propone.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	41	53	3	3	7	73	1	48	60	55	48	54	68

Habilidades

Leer/escribir; Charlatanería; Talento Matemático; Commerce; Conducir Carro; Herbolaria; Cocina; Tassar; Lenguaje Secreto: Gremio; Leyes; Numismática; Señales Secretas: Buhoneros; Sentido Mágico; Cuidar Animales.

Equipo

Poney y carro; daga (I +10, D -2, P -20); el resto queda a voluntad del DJ.

12 Muleros

Este perfil corresponde al de un mulero tipo; puedes modificarlo ligeramente según los individuos. El convoy cuenta con 12 de ellos, uno en cada carreta.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	31	3	3	8	31	1	31	31	41	41	31	31

Habilidades

Arma de especialista: Látigo; Conducir carro; Cuidar animales; 25% de posibilidades de Cocina, 25% de posibilidades de Adiestrar animales.

Equipo

Jubón de cuero (0/1 PA Tronco/brazos); espada; daga (I +10, D -2, P -20); látigo; vestimentas impermeables.

• LOS MERCENARIOS •

Los mercenarios que acompañan al convoy son 18, incluyendo un sargento. Todos han sido entrenados para sustituir a los muleros en caso de accidente, representando un ahorro considerable al adjudicarle dos funciones a un solo hombre. Este perfil se puede modificar ligeramente si se desea dotar a los individuos de cierta personalidad.

Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	41	4	3	8	41	2	31	41	31	41	31	31

Habilidades

Conducir carro; Golpear para aturdir; Desarmar; Equitación; Esquivar golpe; lenguaje Secreto: Batalla; Cuidar animales.

Equipo

Cota de mallas corta con mangas, yelmo y escudo (2 PA Cabeza/tronco/brazos; 1 PA Piernas); espada; daga (I +10, D -2, P -20); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Ca 2); Carcaj con 20 flechas; 50% de posibilidades de tener un arma adicional: hacha o arma de asta.

Sargento Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	55	48	4	4	10	51	2	41	47	38	43	40	45

Habilidades

Pelea callejera; Conducir carro; Golpear para aturdir; Golpe Poderoso; Desarmar; Equitación; Esquivar Golpe; Lenguaje Secreto: Batalla; Consumir Alcohol; Cuidar Animales.

Equipo

Cota de mallas con mangas y grebas, yelmo y escudo (2 PA ¾Cabeza/tronco/brazos; 3 PA Piernas); espada; daga (I +10, D -2, P -20); (Alc 32/64/300, FE 4, Ca 2); carcaj con 20 flechas.

• LOS GITANOS •

Cíngaros, bohemios... estos viajeros del Viejo Mundo le deben a sus vecinos más establecidos todo tipo de apelativos, por lo general bastante peyorativos. Tradicionalmente hay una total desconfianza entre las poblaciones sedentarias y los bohemios, a menudo alimentada por los robos, desapariciones y otras desgracias que se producen en algunas zonas, a lo largo de las semanas que anteceden y preceden a su paso. Ciudadanos de ninguna parte, suelen servir de chivo expiatorio. Esta hostilidad suele ser devuelta con intereses, y la mayoría aprecian y se divierten con las burlas hechas a aquellos que no pertenecen a su comunidad. Este grupo está acostumbrado a viajar por regiones peligrosas y a valérselas por sí mismo, lo que incluye obtener un máximo de objetos de las personas a las que se van encontrando... amistosamente, claro...

Goshuar, Jefe de los Gitanos

Goshuar dirige este grupo desde hace casi 10 años. Es un personaje interesante, de unos 50 años de edad. Lleva un pañuelo de vistosos colores y un enorme aro en la oreja. Con su larga y grácil silueta, sus cabellos negro azabache, sus brillantes ojos y sus extravagantes mostachos, Goshuar representa al gitano típico del Viejo Mundo: es consciente de ello y no duda un solo instante en usarlo a la hora de tratar con las gentes más arraigadas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	50	40	5	5	8	43	1	43	46	43	45	46	42

Habilidades

Leer/escribir; Charlatanería; Encanto; Commerce; Herbolaria; Danza; Juego de manos; Tasar; Identificar plantas; Lenguaje secreto: Gitanos y Buhoneros; Rastrear; Consumir Alcohol; Vaciar Bolsas.

Equipo

Espada; Daga (I +10, D -2, P -20); Ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Ca 2); Carcaj con 20 flechas.

Gitano Típico

El grupo está formado por unos 30 gitanos, tanto hombres como mujeres. Puedes modificar este perfil para algunos individuos si lo deseas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	45	3	3	7	40	1	41	31	31	41	31	41

Habilidades

Charlatanería; Comercio; Herbolaria; Danza; Juego de manos; Tasar; Lenguaje Secreto: Gitanos; Señales secretas: Gitanos y Buhoneros; Consumir alcohol; Vaciar Bolsas; 50% de posibilidades para la habilidad Música; 25% de posibilidades para la habilidad Seducción; 10% de posibilidades para la habilidad Arma de Especialista: Cuchillo arrojadizo; 10% de posibilidades para la habilidad Arma de especialista: Arma de puño; 10% para la habilidad Curar Heridas.

Equipo

Daga (I +10, D -2, P -20); 50% de posibilidades para un arma sencilla, 50% de posibilidades para un arco o una fronda; otros equipamientos adecuados a la utilización de las habilidades.

Abuela

Ninguno de los gitanos conoce su verdadero nombre... y aunque lo sepan, jamás lo admitirán. Es tan posible que ronde los sesenta como que tenga más de cien años. Supuestamente posee el don de la profecía, de la segunda visión y una media docena más. Incluso cabría preguntarse hasta qué punto sus compañeros creen en ella.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	32	32	2	2	4	33	1	34	15	15	10	10	10

Habilidades

Juego de manos; Esquivar Golpe; Huida; Lenguaje secreto: Gitanos; Vaciar Bolsas.

Equipo

25% de posibilidades de tener una daga (I +10, D -2, P -20).

• LA TORRE SOLITARIA •

• LOS OSOS •

Tal y como viene comentado en el texto, una osa ha transformado el bajo de la torre en guarida para su progenie. Aunque los osos más pequeños son curiosos y enérgicos, su madre, muy nerviosa, ataca a todo aquello que, desde su punto de vista, representa una amenaza para sus pequeños.

Osa

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	33	-	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Reglas Especiales

Ataque de Garras. Si está herida, la madre estará sujeta al frenesí y provoca Miedo en todos los animales que midan menos de 3 metros.

2 Oseznos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	33	-	2	3	6	25	1	-	10	10	10	10	-

• LOS GRAJOS •

Los Grajos son muy parecidos a los cuervos descritos en WHFJR; son más pequeños y conviven en grupos mucho más grandes. Una gran colonia puede llegar a estar for-



mada por una centena de pájaros que suelen anidar en la copa de los árboles, en amplias extensiones arboladas, pero les seduce igualmente los techos en ruinas. A los grajos les atraen tanto como a sus primos los objetos brillantes.

Grajos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
2	33	-	1	1	4	30	1	-	24	2	24	24

Reglas Especiales

Ataque de garra o de mordisco. Vuelan como Picadores: el total en M sólo viene reflejado para los desplazamientos por tierra.

• LAS TIERRAS DEFORMES •

• LA CAVERNA DE LOS MINOTAUROS •

Minotauro 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
6	41	25	4	6	17	60	2	18	66	18	29	24

Agilidad

I +30

Aliento de Fuego

Aliento en forma de cono, de 24 metros de largo, 8 metros de ancho en el extremo más grande, causa 3 golpes de Fuerza 4 a cada criatura que se encuentre dentro de su perímetro.

Sustitución Sanguínea

Metal en fusión: E +2; cada adversario sufre un golpe de F 3 cuando el minotauro es herido. Además, el metal en fusión abarca a todos los materiales inflamables en un rayo de 4 metros. Cuando muere, el minotauro explota, causando un golpe de F 4 a todos aquellos que se encuentren a menos de 10 metros.

Equipo

Martillo de piedra a dos manos

Minotauro 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
6	41	25	7	4	17	30	2	18	66	18	29	24

Fuerza

F +3

Miembros elásticos

En cuerpo a cuerpo, puede enfrentarse a los adversarios que se encuentren a 9 metros. Éstos no podrán responder si no logran antes una prueba de I.

Resistencia a la magia

+20 en todas las pruebas de FV contra la magia.

Equipo

Porra de madera.

• GUSANO DE RÍO •

El Gusano de Río pertenece a la misma especie que la de los Gusanos de Ciénaga, pero es mucho más grueso y vive en el agua clara. Se asemeja a una inmensa serpiente, con la boca llena de dientes cruelmente afilados. Según dicen, algunos pueden llegar a los 30 metros de largo. Se alimenta de peces y otros animales acuáticos y es capaz de

engullir a presas del tamaño de un ser humano de un bocado. En ocasiones, estas criaturas atacan pequeñas embarcaciones, a las que seguramente confunden con grandes animales acuáticos.

Gusano de Río

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
6	41	-	7	5	30	30	2	-	10	10	10	10

Reglas especiales

Ataque de mordisco y de coletazo. El total en M se aplica e el agua y en tierra pasa a ser 2. Provoca Miedo en todo ser vivo.

• LA TROPA DEL CAOS •

Rojax Bañosangriento, Campeón de Khorne

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	51	51	5	3	8	41	3	31	41	31	41	31

Habilidades

Golpe Poderoso (las demás habilidades han ido desapareciendo a medida que el Caos ha ido disolviendo su personalidad).

Atributos y recompensas del Caos

Resistencia a la magia: bonificación de +20 en todas las pruebas de FV contra la magia, se añade a la bonificación debida a la Armadura del Caos.

Agresividad

HA +10, HP +10, F +1.

Mastines del Caos (2)

2 Mastines de Khorne (ver más adelante)

Equipo

Armadura del Caos (2 PA en todas partes, sin penalización por desplazamiento, bonificación de +10 en todas las pruebas de FV contra la magia); Arma del Caos (espada, propiedad Ferocidad: A +1).

2 Mastines de Khorne

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
10	49	-	5	4	11	60	1	-	10	14	89	89

Khorne le ha concedido a Bañosangriento dos Mastines de Khorne; el Hombre Bestia 1 es el que se encarga de ellos habitualmente (ver más adelante).

Reglas especiales

Inmunes al Miedo y el Terror a menos que sean provocados por Khorne. Todas las pruebas psicológicas se basarán en las características de aquel que los cuide, con la condición de que se encuentre a menos de 12 metros. Ataque de Mordisco envenenado (F6). Collar de Khorne: los Mastines de Khorne logran automáticamente todas las pruebas de FV contra la magia.

Hombre Bestia 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24

Rostro de Bestia

Perro: A +1, ataque de mordisco.



Pies Hendidos

No tiene efectos sobre el perfil

Resistencia a la Magia

+ 10 en todas las pruebas de FV contra la magia.

Equipo

Armadura de placas y Yelmo (1 PA Tronco/cabeza), espada.

Hombre Bestia 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	41	25	3	4	11	30	3	30	29	24	29	24 10

Rostro de Bestia

Perro: A +1, ataque de mordisco

Cuernos

A +1; ataque de Cuernos

Equipo

Armadura de placas parcial (1 PA Cabeza/tronco/pierna izquierda); espada a dos manos; asta y bandera (I -10, HA -10, D -1, P -10).

Reglas Especiales

Si este Portaestandarte muere, el miembro de la tropa más cercano intentará coger el estandarte en el siguiente turno. Si no lo consigue, todos los Hombres Bestia deberán lograr de inmediato una prueba de Ld para no escapar.

Hombre Bestia 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	41	25	3	4	11	40	2	30	29	24	29	24 10

Rostro de bestia

Perro: A +1, ataque de mordisco.

Agilidad

I +10

Equipo

Armadura de placas parcial (1 PA Cabeza/tronco/brazos); espada a dos manos; Tambor de la Fatalidad (ver Nuevos Objetos Mágicos al final de este capítulo).

Hombre Bestia 4

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24 10

Rostro de Bestia

Perro: A +1, ataque de mordisco

Piel con destellos

Rojo/negro/cobre; no tiene efectos sobre el perfil.

Equipo

Armadura de placas parcial (2 PA Cabeza/tronco; 1 PA ¼ en el resto); espada.

Hombre Bestia 5

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	71	25	3	4	11	60	2	30	29	24	29	24 10

Rostro de Bestia

Perro: A +1, ataque de mordisco

Agilidad

I +30

Dominio de las armas

HA +30

Equipo

Armadura de placas parcial (1 PA Cabeza/tronco/brazo derecho); espada a dos manos (I -10, D +2)

Hombres Bestia 6 y 7

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	41	25	3	5	11	30	3	30	29	24	29	24 10

Rostro de Bestia

Perro A +1, ataque de mordisco

Resistencia

R +1

Cola de Serpiente

A +1, ataque de mordisco de F 2.

Equipo

Armadura de placas parcial (1 PA Cabeza/tronco); espada.

• EL EREMITA •

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
3	18	11	2	4	5	23	1	12	20	60	23	65 29

Habilidades

Charlatanería; Lenguaje Secreto: Clásico; Meditación.

Equipo

Túnica naranja; platillo

• LOS ELFOS •

Erimayfin, Elementalista de nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	61	54	4	4	12	83	2	52	49	74	61	52 41

Habilidades

Visión Excelente; Leer/Escribir; Astronomía; Escondarse (Rural); Saber de Pergaminos; Herbolaria; Saber Rúnico; Danza; Movimiento Silencioso (Rural); Equitación; Identificar No-Muertos; Identificar Plantas; Lanzar Hechizos (ver más adelante); Lenguaje Secreto: Clásico; Idioma Adicional: Occidental; Idioma Arcano: Mágico; Meditación; Metalurgia; Orientación; Ras-trear; Zahorí; Sentido Mágico; Cuidar Animales.

Hechizos

25 Puntos de Magia

Magia Vulgar:

Fuegos Fatuos, Llama Mágica, Luz Resplandeciente, Protección de la Lluvia, Sonidos, Zona Silenciosa.

Magia de Batalla:

Nivel 1: Bola de Fuego, Curar Herida Leve, Golpe de Viento, Vuelo

Nivel 2: Niebla Mística, Relámpago, Zona de Firmeza

Magia Elementalista:

Nivel 1: Asalto de Piedras, Destello Cegador, Respirar bajo el Agua, Zona de Escondite;

Nivel 2: Extinguir Fuego, Provocar Fuego, Provocar Lluvia. La cota de mallas de Erimayfin suma 1 al coste de Puntos de Magia de todos los hechizos lanzados.



Equipo

Cota de mallas sin mangas (1 PA Tronco); amuleto proyectando un Aura de Protección (+2 PA en todas partes); espada mágica (arma contra los Goblinoideos); arco élfico (Alc 32/64/300; FE 4; Ca 1); carcaj con 20 flechas y 4 flechas de vuelo infalible; componentes de hechizo.

4 Batidores Elfos

Los cuatro Elfos que acompañan a Erimayfin son Batidores, por lo que todos tienen el mismo perfil. Puedes modificarlo para diferenciarlos los unos de los otros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	61	51	4	4	12	71	2	51	51	61	61	51	41

Habilidades

Visión Excelente; Escondarse (Rural); Danza; Movimiento Silencioso (Rural); Equitación; Orientación; Rastrear; Cuidar Animales.

Equipo

Cota de mallas con mangas y casco (1 PA en todas partes); espada; daga (I +10, D -2, P -20); arco élfico (Alc 32/64/300; FE 4; Ca 1); carcaj con 20 flechas.

• LOS GUARDIANES DE LA COLINA •

Torgoch, el Orco Nigromante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	41	20	4	5	23	50	4	43	89	79	89	89	79

Habilidades

Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Saber Demoníaco; Conciencia de la Magia; Identificar No-Muerto; Identificar Artefacto Mágico; Lanzar Hechizos (ver más adelante); Idioma Arcano: Mágico; Meditación; Sentido Mágico.

Hechizos

45 Puntos de Magia

Magia Vulgar:

Luz Resplandeciente, Maldición, Reforzar Puerta, Cerradura Mágica, Zona Cálida.

Magia de Batalla:

Nivel 1: Causar Animosidad, Aura de Resistencia, Fuerza de Combate, Manomartillo, Vuelo;

Nivel 2: Aplastar, Relámpago, Causar Frenesí, Causar Odio, Causar Pánico, Impedir Huida;

Nivel 3: Animar Espada, Invulnerabilidad a las Flechas, Maldición de la Flecha;

Nivel 4: Aura de Invulnerabilidad, Explosión, Fuerza Mental, Curar Heridas Graves.

Magia de Nigromante:

Nivel 1: Destruir No-Muertos, Mano de Muerte, Zona de Vida

Nivel 2: Controlar No-Muertos, Mano de Polvo

Nivel 3: Aniquilar No-Muertos, Vida en la Muerte

Equipo

Jubón de cuero (0/1 PA Tronco/brazos); espada mágica (D +1).

Reglas especiales

Causa Miedo a todas las criaturas vivas. Inmune a todos los efectos psicológicos, salvo los de origen divino. Observa que Torgoch no posee la capacidad de Paralizar, habitual en los Nigromantes.

20 Tenientes No-Muertos

Cuando Torgoch fue vencido por los dioses Orcos, los pocos guerreros que se mantuvieron fieles hasta el final fueron condenados a guardar el complejo eternamente. Son similares a las momias, pero no son inflamables. Un no-muerto, al ser destruido, no lo está totalmente; cae al suelo hecho polvo, pero vuelve a surgir en el mismo lugar, al crepúsculo siguiente.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	43	43	89	-

Reglas Especiales

Los Tenientes no-muertos no están sujetos a la inestabilidad mientras permanecen en el complejo, y no dejarán el lugar. Serán considerados como controlados. Las heridas causadas por estos seres conllevan un 20% de riesgo de dar lugar a la Putrefacción. Causan Miedo en las criaturas vivas. Desaparecerán definitivamente al morir Torgoch.

Esqueletos Orcos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	-

Reglas Especiales

Los Esqueletos Orcos no están sujetos a la Inestabilidad y se considerarán Controlados. Se convertirán en polvo al ser vencido Torgoch.

• NUEVOS OBJETOS MÁGICOS •

Tambor de la Fatalidad

Este tambor es un instrumento musical mágico, utilizado por algunas partidas de guerra del Caos. Es parecido a un tambor de guerra normal pero sus lados están reforzados con huesos humanos, y la piel golpeada es del mismo y macabro origen.

Al tocarlo, este instrumento proyecta una serie irregular de sonidos que perturban a todo el que los oiga, a menos que sea aliados del Caos y esté acostumbrado a tal cacofonía. Todas las criaturas vivas que se encuentren a menos de 100 metros del tambor deberán efectuar una prueba con éxito de FV al oírlo. Si la prueba no tiene éxito, se les aplicará una penalización de 10 en todas las tiradas de dados, hasta que cese de sonar.

Las criaturas inmunes a los efectos psicológicos no se verán afectadas por los redobles de tambor.

El portador puede desplazarse a una velocidad prudente mientras está tocando, pero no podrá llevar a cabo otra acción a la vez. Si participa en un combate, la aparatosidad del instrumento restará 10 a su total de I.

Lupa de Erudición

Este objeto mágico tiene la forma de una lupa con montura de oro, generalmente unida a una empuñadura o una correa. Es muy apreciada por los eruditos puesto que, al mirar a través del cristal, se podrán comprender todas las formas de lenguaje escrito, con una prueba con éxito de Int para las runas y las inscripciones en idiomas arcanos. Esta lupa sólo puede ser utilizada por aquellas personas que dispongan de la habilidad Leer/Escribir.



EL CRISTAL DE FUEGO

El Cristal del Fuego pertenece a un juego de cuatro cristales de inmensos poderes. Cada uno de ellos es un objeto mágico muy poderoso, pero al asociarse, sus posibilidades se ven multiplicadas. Este proceso será abordado en otra aventura de esta serie; este capítulo se centra en el Cristal del Fuego usado en solitario.

• UTILIZACIÓN DEL CRISTAL •

Al igual que para los demás Cristales del Poder, un personaje deberá acordarse con el Cristal del Fuego antes de conseguir emplear a máximo sus capacidades. Con este fin, deberá Meditar sujetando el Cristal. Durante ese tiempo no podrá recuperar ningún Punto de Magia, pero efectuará una prueba de Int como máximo, una vez cada hora (Identificar Objetos Mágicos +10, Elementalista +10) con un coste de 1PM. Cuando la prueba tiene éxito, el personaje consigue sintonizarse con el cristal.

Cada uno de sus poderes será descubierto después de una hora de estudio ininterrumpida y de efectuar una prueba con éxito de Int (Identificar Artefacto Mágico +10).

Una vez sintonizado, el personaje sólo tendrá que sujetar el Cristal y concentrarse sobre el efecto deseado (con una prueba con éxito de FV, sin modificador). Después de la utilización de un Poder Menor, el cristal quedará inerte durante un turno entero, sin que se pueda utilizar durante esos instantes otro Poder Menor. Después de usar un Poder Mayor, el cristal quedará inerte durante 1D6 horas, durante las cuales sólo los poderes automáticos están en funcionamiento. En el caso de los Anillos de Defensa, este lapsus de tiempo empezará a ser contabilizado a partir del momento en que el Anillo se disipe.

• LOS PODERES DEL CRISTAL •

Estos poderes se dividen en tres categorías: automáticos, menores y mayores.

• PODERES AUTOMÁTICOS •

El cristal del Fuego produce estos efectos, esté o no su poseedor sintonizado.

Protección contra el Fuego

El poseedor es inmune a los daños causados por los fuegos mágicos o normales. El fuego es absorbido por el

Cristal para alimentar su poder elemental. Puedes mantener este fenómeno en secreto y procurar, gracias a tu puesta en escena, que los jugadores no lo sepan jamás.

Protección contra los Elementales

Un Elemental de Agua no podrá acercarse a menos de 20 metros del Cristal. Este efecto se verá alterado si los Cristales de Agua y Fuego son asociados.

Detectar otros Cristales del Poder

Cuando el cristal del Fuego se encuentra a menos de 1,5 kilómetros de otro Cristal, emanará un brillo rojo desde el interior. Cuanto más se acerque el Cristal a su hermano, más intenso será el brillo.

• PODERES MENORES •

Bola de Fuego

El cristal lanza un hechizo de nivel 4. Este poder puede ser usado una vez por hora.

Luz

El Cristal puede lanzar los hechizos de Magia Vulgar Luz Resplandeciente y Fuegos Fatuos a discreción, sin limitaciones al uso cotidiano.

Calor

El Cristal puede lanzar el hechizo de Magia Vulgar Zona Cálida a discreción, sin limitaciones al uso cotidiano.

Fuego

El cristal puede lanzar hechizos de Magia Vulgar Llama Mágica a discreción, sin limitaciones al uso cotidiano. Sin embargo, cada vez que este poder sea utilizado, el poseedor del Cristal deberá efectuar una prueba con éxito de FV para controlar el fuego. Si la prueba no tiene éxito, el poder elemental del Cristal escapará a su control y surgirá una Bola de Fuego.

Ceguera

El cristal puede lanzar hechizos de Magia Elemental de nivel 1 Destello Cegador a discreción, sin limitaciones al uso cotidiano. Sin embargo, cada vez que este poder sea utilizado, el poseedor del Cristal deberá efectuar una prueba con éxito de FV para controlar el fuego. Si la prueba no tiene éxito, el poder elemental del Cristal escapará a su control y surgirá una Bola de Fuego.



Invocación Menor

Una vez por día y por noche, el Cristal puede invocar un solo Elemental de Fuego de tamaño 5.

Anillo de Defensa Menor

El Anillo de Defensa Menor puede producirse una vez al día y permanece durante una hora como mucho. Está compuesto por un anillo de llamas color naranja, llega a alcanzar 6 metros de diámetro y puede adoptar la forma que el dueño del Cristal desee.

Este anillo tiene los mismos efectos que el hechizo Zona de Santuario; además, todos los proyectiles no mágicos que pasen por el círculo de llamas serán destruidos como por el hechizo Invulnerabilidad a las Flechas. Las criaturas vivas que intenten cruzarlo recibirán un golpe automático debido al fuego. Puesto que el anillo es generado por el Cristal, su dueño es libre de llevar a cabo otras acciones en su presencia.

• PODERES MAYORES •**Explosión**

Los efectos son similares a los del hechizo de Magia de Batalla de nivel 4 del mismo nombre. El Cristal puede lanzarlo una vez al día.

Anillos de Defensa Mayores

En apariencia, es idéntico al Anillo de Defensa Menor descrito anteriormente. Posee los mismos poderes además de otros dos. Para empezar, todos los hechizos, sean de la naturaleza y nivel que sean, no podrán ni entrar ni salir del anillo. Además, las criaturas vivas que intenten cruzar el anillo no sólo sufrirán los daños causados por el fuego, al igual que con el anterior, sino que también serán proyectados hacia atrás. Fíjate en la descripción del anillo que rodea a Torgoch si dudas de las capacidades de este poder. El Anillo de defensa Mayor dura una hora como mucho, pero puede ser anulado en cualquier momento por el dueño del Cristal. Este poder sólo puede ser usado una vez por semana.

Invocación Mayor

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

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Los ojos del que utilice el cristal se volverán completamente rojos durante las 2-5 horas que sigan a la utilización de cualquiera de los poderes. Si otro poder es empleado antes de que pase este tiempo, la duración del efecto se irá acumulando. Puede convertirse en permanente si consideras que el personaje ha abusado de los poderes del Cristal.

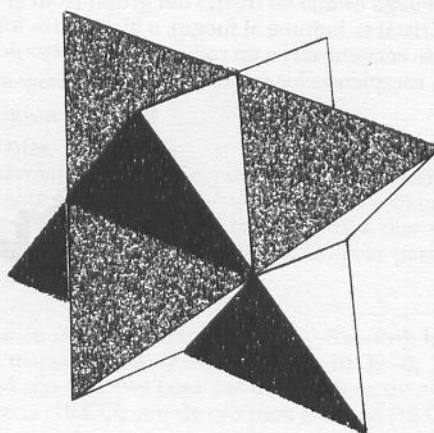
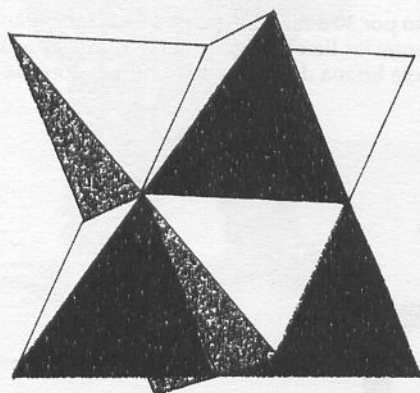
• EL CRISTAL DEL FUEGO EN EL JUEGO •

Al igual que sus tres hermanos, el Cristal del Fuego es un objeto mágico muy particular. No debes consentir que los aventureros lo usen sin consideración, tal y como lo hacen con la mayoría de los objetos mágicos. Las notas que incluimos a continuación, tienen como objetivo ayudarte, como Dj, a desarrollar las reacciones del Cristal una vez que está activado.

Tal y como te habrás percatado, la descripción de los poderes del Cristal no menciona el control o el conjuro de los Elementales invocados. Es algo intencional por parte de Tzeench, claro. Le ha introducido al Cristal, debilidades y modificaciones que sólo podrán engendrar el Caos; este caso es un ejemplo de ello, al igual que la debilidad del control del fuego, pudiendo provocar la aparición de una Bola de Fuego en lugar, por ejemplo, de una Luz Mágica.

El Cristal está literalmente lleno de poder elemental que, si no es manipulado del modo correcto, se libera bajo la forma de una Bola de Fuego en vez de producir el efecto deseado. Usa estas explosiones para hacer que los jugadores se paren a pensar acerca de si lo que tienen sus personajes entre las manos no es una bomba de relojería; la actitud adecuada frente al Cristal es un gran respeto mezclado con una buena dosis de miedo, y no el utilitarismo hastiado con el que se suele clasificar a los objetos mágicos clásicos.

Cuando describas los efectos del Cristal, no olvides su naturaleza principalmente caótica. Cada vez, el efecto deseado sufrirá unas leves distorsiones, la mayoría de las veces, sin consecuencias. Si no se te ocurre ninguna variación interesante, considera que no ha sido notada. Esto no





quiere decir que el Cristal no actúa tal y como está indicado, significa simplemente, que por medio de descripciones pintorescas, deslizarás alguna que otra alusión a su origen. La proximidad de una fuente de energía de tales características debería provocar en los aventureros, los efectos de una ola de mareo.

Recuerda que la prueba de FV es imperativa para la utilización de un poder. Tendrás entonces ocasión de incluir algunos errores de comportamiento en el Cristal.

Supón, por ejemplo, que un personaje desea quemar una granja con el hechizo Explosión. Según el resultado de su prueba de FV, obtendrás los resultados siguientes:

Fracaso por 30 ó más: no ocurre nada; pero es posible que un fracaso extremo (99-00) provoque algo terrible: una Bola de Fuego estalla en medio del grupo (sólo el poseedor de Cristal es inmune al fuego), o bien, todos los líquidos que se encuentren en un radio de 6 metros se pondrán a hervir, rompiendo los frascos.

Fracaso por 10-29: no parece ocurrir nada, pero los aventureros se enteran de que, a poco más de un kilómetro, un orfanato ha sido completamente destruido por un incendio, en misteriosas circunstancias.

Fracaso de 0-9: la granja no se incendia, pero queda rodeada de llamas que producen un irreal brillo azul; la temperatura interior se eleva hasta alcanzar un nivel difícilmente soportable.

Éxito por 0-9: el hechizo actúa tal y como estaba previsto, pero un fenómeno perturbador, aunque sin consecuencias, aparece durante el proceso, por ejemplo rostros burlones y sobrenaturales en las llamas, el fuego que arde de un modo aleatorio en un campo y que va dibujando una forma parecida al símbolo de Tzeench, o algo igual de inquietante.

Éxito por 30 ó más: La granja queda incinerada instantáneamente; las llamas van dirigidas con tal precisión que ni una sola brizna de hierba de los alrededores se quema.



APÉNDICES

ROGNI GRIMSSON

Matatrolls, Ex Soldado, ex Cazador de Túnel

"Me han dicho que merodean por estos lares pieles verdes y otras muchas cosas no muy agradables. ¿Por qué sino estaría yo aquí? Supongo que no estaría mal acompañarle durante el viaje si desea mi protección. ¿Cuánto me daría usted por ello?"

Rogni es de estatura media para ser un Enano y sus marcados músculos saltan a la vista. Sus ojos son grises y su pelo naranja. Cualquier parte visible de su cuerpo está cubierta por tatuajes y una pesada cadena de oro une su nariz con su oreja. Rogni habla poco, es muy orgulloso y entra en cólera con facilidad. No le contará su desgracia a nadie.



NOTAS

Odio a los Goblins. 4 Puntos de locura. Heroísmo Idiota.

La carrera de Rogni, llevada a cabo entre los soldados de Caraz-a-Carak fue notable; fue pasando de rango rápidamente, y fue reclutado para formar parte de una fuerza de lucha de túneles de elite. Fue una de las expediciones que se topó con una criatura etérea No Muerta, y su valentía le falló. Para empeorar su desgracia, en aquel momento él era el que estaba al mando. No le quedó más remedio que convertirse en Matatrolls. Ahora se dedica a vagar por las montañas buscando el peligro allá donde se supone que lo puede encontrar —tan solo una muerte heroica contra desafíos imposibles podrá borrar su vergüenza.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55 23

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+10 ¹	+10 ¹	+1 ¹			4 ²	+10 ¹	+1 ¹	+10 ¹	+10 ¹		+20 ¹	

¹²³ Promoción de características cogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
3	55	37	4	7*	9	35	2	33	65	32	61	55 23

Edad: 47

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Grungni

Habilidades

Desarmar; Esquivar Golpe; Minería; Orientación (solamente subterránea); Lenguaje Secreto —Batalla; Escalar; Arma de Especialista —Arma a dos manos; pelea callejera; Golpe poderoso; Golpear para Aturdir; Golpear para Herir.

Equipo

Cota de malla sin mangas (1 PA —Tronco); hacha a dos manos (I -10, D -2); daga (I +10, D -2, P -20); bolsa con raciones para dos días; cadena de oro para la nariz (10 CO); aro de oro para el brazo (15 CO).

Objetos Mágicos

Amuleto de Adamantina*.

Ex Guardaespaldas, ex Cazarrecompensas

Para ser un Elfo, Cailission es de talla y corpulencia media. El conjunto de sus blancos cabellos, de sus ojos plateados y de su piel extremadamente pálida da la impresión de que ha sido esculpido en piedra blanquinosa.

A detailed black and white line drawing of a medieval archer. The figure stands facing forward, holding a longbow with both hands. He wears a tall, pointed hat, a tunic with a fur-trimmed collar and cuffs, and leggings with fur trim at the ankles. A sword is tucked into his belt on his left side. The drawing is framed by a simple black border.

estaba protegiendo fue atacada por Forajidos Humanos. Dado por muerto, fue el único superviviente e hizo un solemne juramento de venganza. Durante los meses que siguieron, mató a todos los Forajidos, exceptuando al cabecilla, que se refugió en el seno de un grupo de vendedores ambulantes. Durante seis meses ininterrumpidos, Caillisson fue de feria en feria, viviendo de su maestría con el arco y persiguiendo sin piedad a su presa. La caza acabó hace tres semanas, en las montañas de Las Cuevas.

Ahora, Callisison debía decidir cuál sería su destino. Sabía que jamás podrá volver a su antigua y apacible existencia, en Athel-Loren, por lo que siguió vagabundeando, en busca de una razón de ser. Un encuentro casual con un mercenario que volvía al hogar le dio la idea de dirigirse hacia Los Reinos Fronterizos: mucha gente estará dispuesta a pagar generosamente a un Capitán de Arqueros con su talento.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48 49

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+40 ³	+1 ¹	+1 ¹	+4 ²	+20 ¹	+1 ¹	+30 ¹	+10	+10	+30	+10 ¹	+20	

¹²³ Promociones de características cogidas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
5	57	63	5*	4	8	73	2	54	46	55	60	58 49

Edad: 75 años

Puntos de Destino: 2

Alienamiento: Bueno (tendencia neutral)

Religión: Liadrel (no muy devoto)

Habilidades

Arma de Especialista: Lazo; Desarmar; Escalar; Golpe Poderoso; Idioma adicional: Occidental; Leer/Escribir: Fan Eltharin, Occidental; Movimiento Silencioso (Rural y Urbano); Música: laúd; Muy Fuerte*; Pelea callejera; Puntería; Rastrear; Seguir; Suerte; Visión Excelente.

Equipo

Jubón de cuero, cota de mallas sin mangas y casco (1 PA Cabeza/tronco; 0/1 PA $\frac{3}{4}$ Brazos); arco élfico (Alc 32/64/300; FE 4; Ca 1); carcaj con 20 flechas; cuerda de 7,5 metros; caballo enjaezado, con silla y alforjas en las que se encuentra una tienda de campaña individual, el material para dormir y comer, cantimplora con agua de 2 litros, Laúd en una caja de madera, bolsa con 56 CO, 17/4.

Objetos Mágicos

Espada mágica (D +3); 5 flechas de vuelo infalible; cuerda encantada, 2,4 metros.

BORGIN BARBAHENDIDA

Erudito, ex Aprendiz de Brujo, ex Estudiante

"¡Ah! Me pregunto de qué está hecha la gente de hoy en día. Un poco de mal tiempo, unos cuantos pieles verdes y ya hacen su equipaje y se marchan de casa corriendo. Se creen que el conocimiento les va a venir servido en bandeja de plata. Demasiada presión, y desaparecen. ¿Se dirige alguien hacia el sur? Yo voy hacia el Valle del Yetzin: hay allí unas ruinas que me gustaría examinar."

Borgin es de complexión fuerte y luce una impresionante barba negra con dos puntas. Sus modales son apacibles y su prontitud le permiten, a menudo, evitar entrar en conflictos; sus viajes le han llevado hasta peligrosos y salvajes lugares y es muy capaz de cuidar de sí mismo. Su expedición acaba de fracasar sus compañeros han dado



NOTAS

media vuelta, después de una semana de adversidades pero insiste en seguir adelante. Le basta con encontrar unos cuantos compañeros de viaje para cruzar Las Cuevas...

Aprendiz en casa de un Mago Enano de Zhufbar, ha desarrollado un gusto por la historia y la sabiduría Enana. Ha viajado a través de las Montañas del Fin del Mundo, donde ha visitado sitios históricos y buscado perdidas ciudades. Sueña con descubrir aquellas que desaparecieron durante las Guerras Goblinoideas y cuya existencia es conocida porque aparecen en antiguas crónicas. Su expedición buscaba en el valle del Yetzin. No es que espere hacer descubrimientos capitales, pero conocer el emplazamiento preciso de las ruinas representa un importante conocimiento. Espera poner al día los escritos perdidos.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57 25

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+10	+10 ¹				+2 ²	+30 ²		+10 ¹		+30 ²	+10	+30

¹² Promoción de las características cogidas

Perfil actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
3	43	39	4	7*	10	47	1	31	54	58	54	57 35

Edad: 86 años

Puntos de Destino: 3

Alienamiento: Neutro (tendencia bueno)

Religión: Grungni (no devoto)

Habilidades

Ambidiestro; Astronomía; Cartografía; Escalar; Historia; Huida; Identificar Plantas; Idioma Adicional: Occidental; Idioma Arcano; Mágico; Lanzar Hechizos: Magia Vulgar; Leer/Escribir: Khazalid, Occidental; Lenguaje Secreto: Clásico; Lingüística; Metalurgia; Minería; Muy Resistente*; Numismática; Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Sentido Mágico.

Hechizos: 4 Puntos de Magia

Magia Vulgar: Don de lenguas, Llama Mágica, Luz Resplandeciente, Protección de la Lluvia, Sueño, Zona Cálida, Zona de Silencio.

Equipo

Jubón de Cuero (0/1 PA ¾Tronco/Brazos; espada, daga (I +10, D -2, P -20); Material de escritura, libros: La Poesía Épica Enana de la Edad Heroica, Enciclopedia de las Ciudades Perdidas, Vol II: El Paso del Fuego negro y el Oeste; Poney enjaezado y con silla, alforjas con tienda de una plaza, material para dormir y cocinar; bolsa con 85 CO, 12/7.

Objetos Mágicos

Joyas de Poder (energía) con 10 Puntos de Magia; Lupa de Erudito (nuevo objeto mágico; Amuleto de Adamantina.



LARS MORTENSEN

Sargento-Mercenario, ex Infante de Marina

"Hace años que estoy en el Viejo Mundo. Un buen lugar. Pero ahora ya no ofrece buenas guerras, y me dirijo hacia el sur, a los Reinos Fronterizos donde continuamente están anunciando numerosos combates. ¿Y usted, adónde va?"

Lars es un hombre inmenso dotado de una hirsuta cabellera rubia y una barba corta y mal peinada. Sus fríos ojos azules por lo general suelen ser alegres, pero pueden tornarse en muy serios de repente: varias personas han muerto sorprendidas por la rapidez del cambio. Es seguidor de Ulric (Olrir, como se pronuncia en Norsca) y no le gusta la impiedad. "No ser bueno reír de esas cosas" dice muy serio. Es terriblemente supersticioso y colecciona ferrozmente todo tipo de amuletos y talismanes.



NOTAS

Lars creció en las costas salvajes de Norsca occidental y ha llevado a cabo numerosos viajes que se ha costeadado convirtiéndose en Mercenario. Un día, dice, volverá a Norsca, cargado de tesoros y relatos y se establecerá, rico y respetado, en el seno de su pueblo "o a lo mejor no, si muero". La idea de la muerte no parece asustarle en absoluto. Es valiente temerario, dirían algunos occidentales pero no imprudente. Una muerte heroica es algo bueno, pero nadie cuenta las aventuras de un héroe imbécil.

Lars sirvió en el 4º Regimiento del Nordland (el regimiento personal del Baron Werner) durante la reciente guerra civil del Imperio, pero la paz ha traído con ella la desmovilización, y se dirige hacia los Reinos Fronterizos en busca de un empleo.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	31	29	5*	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+20 ²	+20 ¹	+1 ¹	+1 ¹	+4 ²	+20 ¹	+1 ¹	+10	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹

¹² Promociones de características cogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM	
4	51	39	6	5	9	52	2	31	45	23	35	33	46

Edad: 24 años

Puntos de Destino: 3

Alienamiento: Neutro

Religión: Ulric

Puntos de Locura: 1

Trastorno: Frenesí

Habilidades

Consumir Alcohol; Desarmar; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Idioma Adicional :Occidental; Lenguaje Secreto :Batalla; Marinería; Muy Fuerte*; Nadar; Pelea callejera; Reflejos Rápidos; Remo; Visión nocturna.

Equipo

Cota de mallas con mangas, casco y escudo (2 PA en todas partes); espada; daga (I +10, D -2, P -20); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Ca armar 1, tirar 1); mochila; Gancho y cuerda de 9 metros; abrigo con capucha con borde de piel; colgante de plata con forma de cabeza de lobo (10 CO, el cráneo de una rata colgado de un cordón de cuero, colgante de bronce con forma de ancla, colgante de hierro con forma de hacha de piedra, caballo con silla y brida, alforjas con material para dormir y cocinar, 2 botellas de brandy barato, linterna, botella con un litro de aceite, bolsa con 12 CO, 13/6.

Objetos mágicos

Hacha de Batalla mágica, HA +10, Ataque Poderoso (un golpe de F 10 por día); Amuleto de hierro (+20 a las pruebas de FV contra la magia); Amuleto de Justa Plata (completa inmunidad a los efectos psicológicos producidos por los No Muertos)

OLEG KURYITSIN

Batidor, ex-Cazador

"¿Yo? Entre dos trabajos, podría decirse. Se supone que en este lugar debería reunirme con una caravana para conducirla hacia el sur, pero no ha aparecido. Las últimas noticias que tengo de ella es que estaba a medio camino remontando el Sol. Tal vez hayan tenido problemas con el vehículo y hayan perdido varios días, o quien sabe, tal vez haya sido algo peor. De todos modos, ya no esperaré más... tengo que encontrarme con otra caravana en el sur y no puedo permitirme el lujo de perder este trabajo. No haré más que un viaje sin que me paguen. ¿Por un casual alguno de ustedes se dirige hacia el sur y necesita un guía? Son dos Coronas de aquí a Mortensholm."

Oleg es originario de Kislev, posee la mayoría de las características físicas de los guerreros ungolos que cruzaron las Estepas a caballo, ocho siglos antes. Es de talla media, delgado y muy nervudo; su estrecho rostro de hal-

cón está marcado por unos altos pómulos y unos ojos marrón oscuro, muy pequeños. Tanto sus cabellos como su fino mostacho son de color negro.

Oleg es un personaje independiente y taciturno, poco interesado en las conversaciones con los demás y las relaciones sociales. Está acostumbrado a valerse por sí mismo en medio de la naturaleza y realmente convive poco con otros seres humanos.

Hace cinco años que empezó a trabajar como Batidor para caravanas comerciales que desean cruzar el valle del Yetzin. Después de llevar una caravana a buen puerto, debe volver solo hasta los Reinos Fronterizos: la caravana que debía escoltar hasta el sur aún no ha llegado y otra le está esperando al otro extremo del camino. Aunque confía plenamente en sus capacidades para sobrevivir, no le tienta demasiado la idea de hacer el viaje sin compañía.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38 23

Plan de Carrera actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+20 ¹	+20 ²	+1 ¹	+1 ¹	+6 ⁴	+20 ¹	+1 ¹	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹	+10 ¹

¹²⁴ Promociones de características cogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	47	46	4	6	11	41	2	35	33	42	38	48 23

Edad: 25 años

Puntos de Destino: 2

Alienamiento: Neutro

Religión: Taal

Habilidades

Arma de Especialista: Lanza; Cuidar animales; Equitación Acrobática; Equitación; Esconderse (Rural); Inmunidad al Veneno; Lenguaje Secreto: Montaraces; Movimiento Silencioso (Rural); Muy resistente*; Oído Agudo; Orientación; Rastrear; Señales Secretas :Guardabosques.

Equipo

Jubón de cuero y grebas, cota de malla, casco y escudo (2 PA cabeza/tronco; 1/2 PA en las demás partes); espada; lanza (I +10/+20, HA +10 ver el libro de reglas), 2 dagas (I +10, D -2, P -20); arco corto (Alc 16/32/150, FE 3, Ca 1); carcaj con 30 flechas; cuerda de 9 metros; caballo de monta, silla y bridón, alforjas con una tienda de una plaza y material para dormir y cocinar, botella de agua de un litro, 4 trampas para animales pequeños.

Objetos Mágicos

Amuleto de Cobre Tres Veces Bendito; dos dosis de Poción curativa; Anillo de Protección contra los Hombrs Bestia; 4 Flechas Certeras.



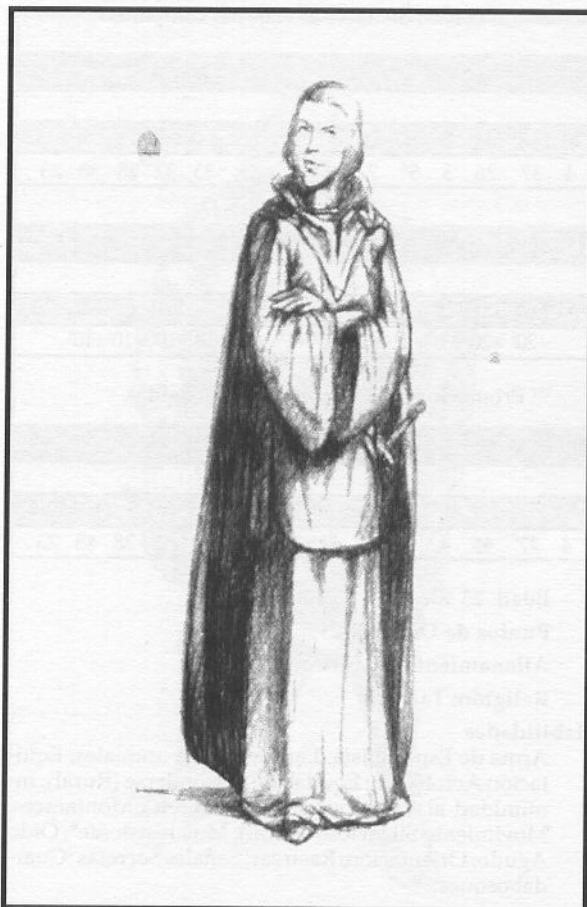
NOTAS

FIATHIRIEL AGUACLARA

Mago, ex aprendiz de Mago

"He tenido algunos problemas en la montaña... bueno, digamos más bien que mi guardaespaldas. Pobre tipo... me pregunto dónde habrá ido a parar su cabeza. Yo me limité a salir corriendo. ¿Se dirige alguien hacia el sur? Viajo por los alrededores, para ver lo que sea. Me apetece visitar Arabia, pero no me decidire hasta que no haya visto lo que ofrecen los Reinos Fronterizos."

Fiathiriel es un Elfo de baja estatura y muy delgado. Sus cabellos son del color del trigo, con un ligero tono pelirrojo (mala suerte entre los Elfos) y sus ojos son de un verde azulado. Fiathiriel ha crecido bajo la desconfiada mirada de sus congéneres más supersticiosos. En respuesta a esta actitud ha desarrollado un sentido del humor entre el humor negro y el mal gusto.



NOTAS

Es el modo por el cual las personas se limitan a las apariencias el que le ha empujado a especializarse en el mundo de la ilusión. Sin lugar a dudas, siente un profundo desprecio por aquellos que se dedican a juzgar a la gente de un modo apresurado, basado tan solo en la apariencia, sin buscar más allá, etc. "Nada es lo que parece" es su dicho favorito.

Su viaje empezó por puro capricho. Sigue la ruta comercial que conduce hasta los Reinos Fronterizos y, tal vez, si le entran ganas, irá hasta Arabia. Por ahora le basta con viajar y observar. Un reciente encuentro con un grupo de Forajidos le ha costado su caballo y su guardaespaldas: está empezando a pensar que a lo mejor ha sobrestimado sus capacidades, ¡pero no tiene intención de cancelar su viaje por este pequeño incidente!

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
+10	+10	+1	+1 ¹	+3 ²	+20 ¹			+10 ¹	+10	+20 ²	+10	+10 ¹	

¹² Promoción de características cogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	37	30	3	4	8	77	1	54	40	78	49	57	43

Edad: 98

Puntos de destino: 3

Alienamiento: Bueno (tendencia a neutral)

Religión: Mórr (Sarriel, dios de los sueños)

Habilidades

Cantar; Criptografía; Hipnotismo; Identificar Plantas; Idioma Adicional: Occidental; Idioma Arcano: Mágico, Arcano Elfico; Lanzar Hechizos (ver más adelante); Leer/Escribir: Fan-Eltharin; Meditación; Occidental; Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Sentido Mágico; Tasar; Visión Excelente.

Hechizos: 32 Puntos de Magia

Magia Vulgar: Alarma Mágica, Don de Lenguas, Fuegos Fatuos, Abrir, Protección de la Lluvia, Reforzar Puerta, Sueño, Sonidos, Cerradura Mágica, Zona Cálida, Zona de Silencio.

Magia de Batalla: Nivel 1: Aura de Resistencia, Bola de Fuego, Robar Mente, Curar Herida Leve.

Magia de Ilusionista: Nivel 1: Asumir Apariencia Ilusoria, Deshacer Ilusiones, Desorientar al Enemigo, Clonar Imagen; Nivel 2: Apariencia fantasmal, Bosques Ilusorios, Alucinación.

Equipo:

Armadura de Cuero (0/1 PA en todas partes) bajo sus túnicas, espada; daga (I +10, D -2, P -20); caballo de monta, alforjas con una tienda de campaña de una plaza, material para dormir y cocinar y 14 CO, 13/6

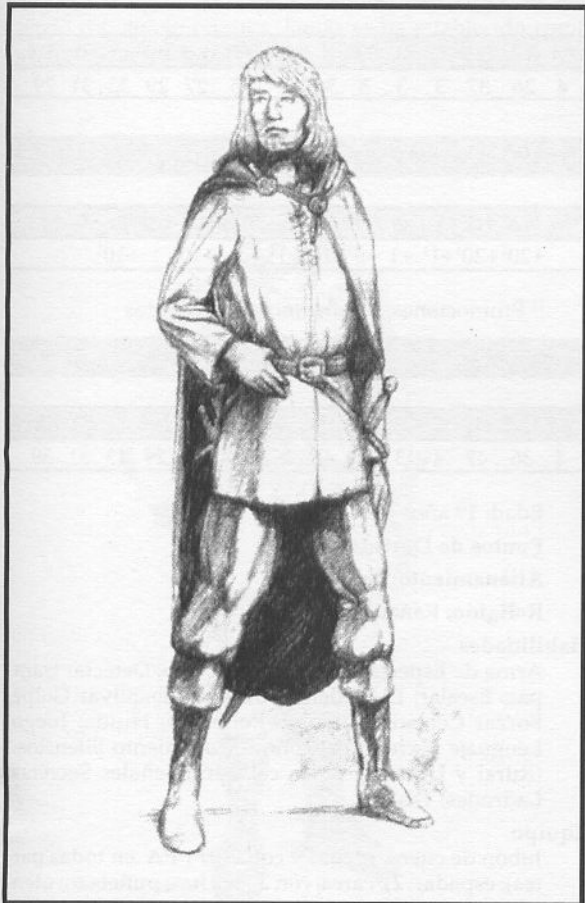
Objetos Mágicos

Pergamino con el hechizo Zona de Firmeza; Cuerda Encantada, 3 metros; Joya de Poder que contiene 9 Puntos de magia; Anillo de protección contra los hechizos de Magia de Batalla; Varita de Jade.

Druida, Ex Herborista, Ex Sacerdote Druídico

"Me dirijo hacia el bosque del valle del Yetzin, entre este desfiladero y los Principados. Hay mucho que hacer allí: parece ser que mis hermanos que se encontraban en esta región fueron exterminados. Dicho sea de paso, uno de vuestros caballos estaba a punto de ponerse a cojear. Me he encargado de él, pero deberías llevar cuidado con tu modo de tratarlo."

Klaus es un hombre alto y delgado, su voz es dulce y sus gestos muy medidos. Sus cabellos castaños parecen marmolados. Su mirada marrón casi del color del ámbar es increíblemente dura. Se muestra muy reservado y jamás habla si no lo encuentra necesario. Es seguidor de la Antigua Fe desde el día que nació en el Bosque de las Sombras, y hace poco más de un año que es Sacerdote Druídico.



NOTAS

Klaus está en plena misión, lo cual jamás revelará a nadie, a menos que sea otro seguidor de la Antigua Fe. Hará cosa de un mes, tuvo una visión en la que aparecía un antiguo círculo de piedras, en una montaña, profanado por los Goblinoídes hace un siglo; y ahora tiene la intención de restaurarlo. Después de un mes de búsqueda, viajando sin parar, ha descubierto que se encuentra cerca del extremo del Valle del Yetzin y confía en que los poderes de la Antigua Fe le conducirán hasta allí y le indicarán lo que debe hacer.

Siempre va acompañado por Malkin, su espíritu familiar, que sólo él consigue ver bajo la forma turbia y gris de un gato. Sabe que su presencia simboliza su aceptación como Sacerdote Druídico y que siempre deberá tratarlo con el mismo respeto con el que trataría a un igual.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	29

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+101	+101	+1	+11	+32	+201		+10	+10	+10	+101	+201	+10

¹² Promociones de características cogidas.

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	38	42	3	4	8	50*	1	39	33	47	44	29

Edad: 23 años

Puntos de Destino: 2

Alienamiento: Neutro

Religión: Antigua Fe (Familiar: gato)

Habilidades

Ambidiestro; Caza; Cuidar Animales; Curar Enfermedad; Curar Heridas; Encanto con los Animales; Equitación; Herbolaria; Identificar Plantas; Idioma Arcano; Druídico; Lanzar Hechizos (ver más adelante); Leer/escribir; Lenguaje Secreto: Clásico, Gremio; Meditación; Movimiento Silencioso (Rural); Pelea Callejera; Rastrear; Reflejos Rápidos; Sentido Mágico; Señales Secretas: Druida; Sexto sentido; Zahorí.

Hechizos: 21 Puntos de Magia

Magia vulgar: Don de Lenguas, Luz Resplandeciente, Protección de la Lluvia, Sueño.

Magia de Batalla: Nivel 2: Aura de Protección.

Magia de Elementalista: Nivel 1: Zona de Escondite.

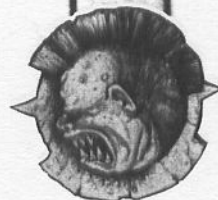
Magia de Sacerdote Druídico: Nivel 1: Curar Envenenamiento, Dominio Animal, Dominio de Animales Gigantes.

Equipo

Espada; 2 dagas (I +10, D -2, P -20); caballo de monta, tienda de campaña de una plaza y material para dormir, alforja con material para cocinar y 7 CO, 10/4.

Objetos Mágicos

Daga Piedra del Alba; Botas de Salto; Túnica de Resistencia +3. La descripción de este último objeto mágico viene detallada en el suplemento **Descanse Sin Paz**. Si no dispones de este libro, puedes sustituir esta túnica por otro objeto.



GIUSEPPI TOLLUCCI

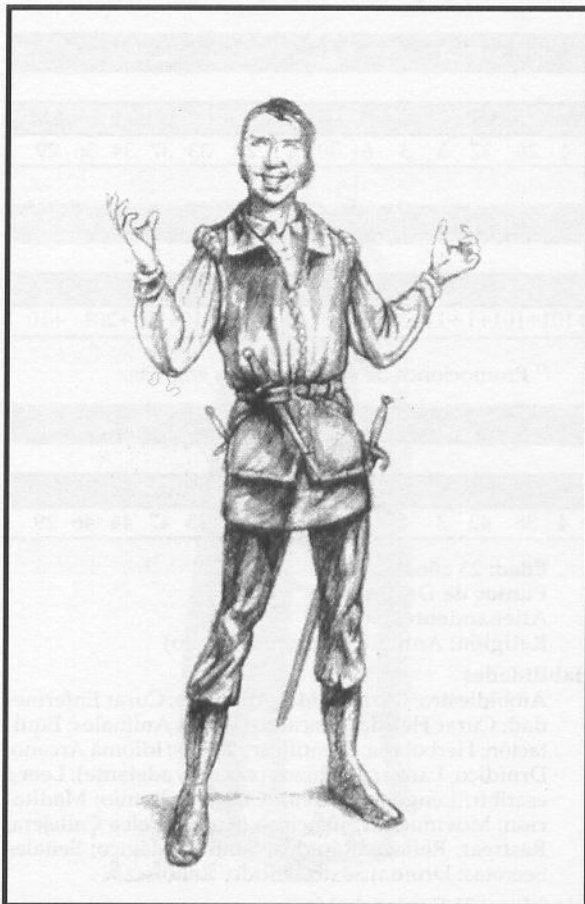
Protector, ex-Ladrón, ex-Allanador

"¡Eh! ¿Qué tal? Sienta bien volver al calorcito ¿eh? ¡Eh, PADRONE! ¡Tabernero! ¿Tiene vino caliente? Pues tráigalo para mis amigos y para mí. Que todo el mundo brinde conmigo. Y bien ¿Quiénes sois, adónde vais, de dónde vení? ¿Quiere alguien jugar una partida de cartas? La velada no ha hecho más que empezar, tenemos mucho tiempo por delante."

Giuseppi es de talla media, es muy nervioso y no para de hablar ni un solo instante. Es originario de la ciudad tileana de Miragliano, y su temperamento vivo e imaginativo le ha llevado hasta el crimen, la única salida para aquellos que pertenecen a las clases más desfavorecidas. A pesar de su aversión natural hacia la violencia, fue franqueando

los escalones del hampa local, hasta que una falta de delicadeza hacia la hija de un importante miembro de la sociedad le obligó a seguir su carrera a otra parte.

Después de cruzar Las Cuevas para ir hasta las grandes ciudades del Imperio, se dio cuenta de que habían previsto sus movimientos. Decidió dirigirse hacia los Reinos Fronterizos donde el padre ofendido no tendría empleados y donde las piernas de Giuseppi seguirían intactas y utilizables. Si puede mantener la discreción durante unos meses, esperar a que la situación se aclare y luego emprender de nuevo el camino del Imperio por el Paso del Fuego Negro, una nueva vida se abrirá ante él, llena de nuevas ciudades, de nuevas experiencias y de nuevas víctimas.



NOTAS

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31 29

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
+20 ¹	+20 ¹	+1 ¹	+1	+3 ²	+10 ¹	+1 ¹			+10 ¹		+10 ¹	

¹² Promociones de características cogidas

Perfil actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FVEM
4	36	47	4	3	7	46	2	45	37	29	43	31 39

Edad: 19 años

Puntos de Destino: 2

Alienamiento: Neutro

Religión: Ranald

Habilidades

Arma de Especialista: Arma de Puño; Detectar trampas; Escalar; Escondarse (Urbano); Esquivar Golpe; Forzar Cerradura; Golpe Poderoso; Huida; Juego; Lenguaje Secreto: Ladrones; Movimiento Silencioso (Rural y Urbano); Pelea callejera; Señales Secretas: Ladrones; Tasar.

Equipo

Jubón de cuero, grebas y cofia (0/1 PA en todas partes); espada; 2); carcaj con 20 flechas; puñetazo; utensilios propios de un ladrón; caballo de monta, tienda de campaña de una plaza y material para dormir y alforjas con material para cocinar y 7 CO, 10/4.

Objetos Mágicos

Daga Mágica, HA +10, para los golpes en peleas cuerpo a cuerpo proporcionando un equivalente a 3 PA; Anillo de Protección contra los hechizos, +10 a todas las pruebas de FV contra los hechizos; Botas de Velocidad.

**Contrabandista, ex-Saqueador
de Tumbas, ex-Luchador de Túnel**

"He tenido unas diferencias con la Fiscalía de Helmgart y he oído decir que Las Cuevas eran un lugar muy agradable en esta época del año. Algún día tendrán que rendir cuentas, no olvide lo que le estoy diciendo: se supone que un funcionario de confianza como un recaudador veterano tendrá al menos la decencia de permanecer corrupto. Pero por ahora me bastará con facilitar los intercambios comerciales entre las dos vertientes de la montaña. ¿Acaso conoce usted los derechos de importación de la seda de Arabia? Escandaloso. ¿Y las especias? Esto tiene que cambiar ya. En cuanto haya bajado y establecido algunos contactos del otro lado."

Anders es un hombre corpulento y de talla media, sus cabellos son del color de la paja y sus ojos, azul claro. Se considera a el mismo como un mercader que como un criminal y se niega a dejar que los burócratas ahoguen el comercio con sus impuestos. Jamás se ha establecido como



NOTAS

un mercader, puesto que carece de las aptitudes más importantes como leer y escribir y la vida del lado correcto de la ley le parece demasiado fácil y aburrida.

Empezó sus actividades en lo que él llama las antigüedades, y se ha dado cuenta de que podía sacar un máximo provecho vendiendo objetos cuyos propietarios estaban muertos (puesto que nadie los reclama). Pero, muy a pesar suyo, descubrió que algunos propietarios (no-)muertos aún eran increíblemente capaces de defender sus bienes, y que rara vez aceptaban llegar a un trato. Tras unas cuantas experiencias desagradables, optó por dedicarse a una actividad de distribuidor. Después de escapar por los pelos a la prisión en Helmgart, por culpa de unas cuantas cajas de brandy bretoniano, ha decidido buscar nuevas ocupaciones del lado de la frontera meridional del Imperio, que está mucho menos vigilada. Sin embargo, deberá empezar por estudiar las rutas comerciales y establecer contactos a un lado y a otro.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Plan de Carrera Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
+10 ¹	+10 ¹					+2 ²	+10 ¹					+10	

¹² Promoción de características cogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	EM
4	37	42	4	4	8	42	2	39	41	37	45	42	35

Edad: 20 años

Puntos de destino: 3

Alienamiento: Neutral

Religión: Ranald

Habilidades

Conducir Carro; Detectar Trampas; Escalar; Escondarse (Rural y Urbano); Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Movimiento Silencioso (Rural y Urbano); Orientación (únicamente bajo tierra); Remo; Señales Secretas: Ladrones; Soborno; Suerte; Tasar.

Equipo

Barra; espada; 2 dagas (I +10, D 2, P 20); puñetazo; escudo, jubón de cuero, grebas de cuero y casco metálico (2 PA Cabeza; ½ PA en el resto del cuerpo); cota de malla con mangas (1 PA Tronco/brazos/piernas, si la lleva puesta); linterna, cuerda de 9 metros y gancho; ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Ca 2); carcaj con 32 flechas; herramientas de ladrón; caballo de monta, tienda de campaña de una plaza, material para dormir, alforjas con el material necesario para cocinar y 7 CO, 10/4.

Objetos Mágicos

Botas Silenciosas*; Anillo de Protección contra las trampas (+10 a todas las pruebas relacionadas, los daños se reducen a la mitad); Poción Curativa, 2 dosis.

*Este objeto Mágico viene detallado en el suplemento **Descanse Sin Paz**. Si no dispones de este libro, puedes sustituirlo por otro objeto.



Yazeran:

Somos veinticuatro valerosos guerreros, bloqueados en las grutas de la cascada. Las hordas de Orcos nos rodean. Son muy numerosos. Podemos sentir la presencia de una poderosa reliquia. Tal vez aquella de la que te hablé.

Si te encuentras en lugar seguro y cuentas con aliados Humanos, tal y como se rumorea, te lo ruego, envíanos ayuda. El objeto que poseen no debe permanecer en su poder, y nuestros propios secretos no deben caer entre sus inmundas manos.



Ketiger,
para Hadrin

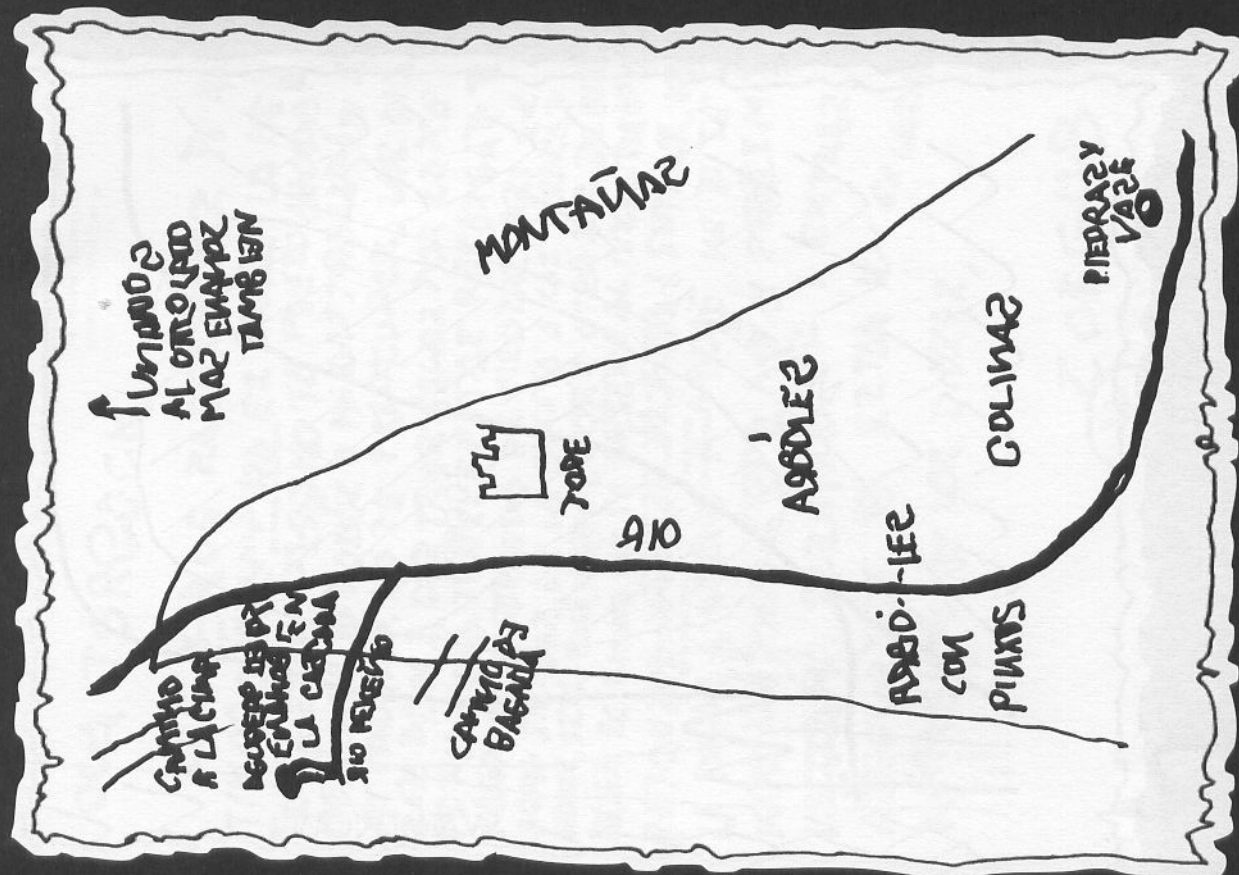
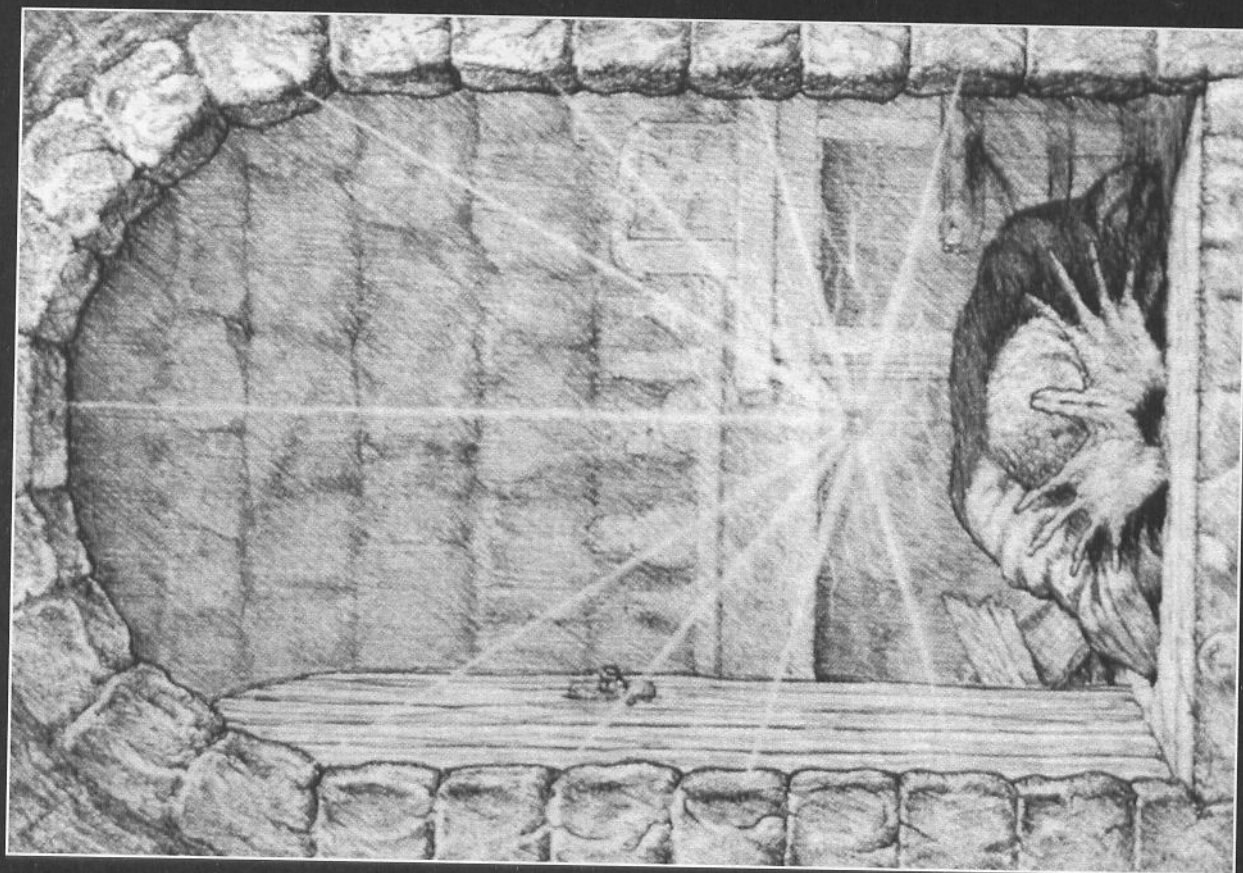
LOS ENANOS BUEBEN, LO
CIENTO EN MI AGUA, JUDOS
NO ME DAN A KTAAR MI
PIEDRA. LOS LIBROS
DE LOS JUANOS EN SOD
YIGAR, TRAS UN REDA MUCHO
DEJINDA / BA A LUBAR TONPO.
AUN VUE TODIO A TROBEZAR LA
PUERTA MADIKA / NO PUEDO
KEDARME AKI. POR KE LAS ENA
NANOS BUEBEN.

TENGO KE IAME ALA MONTAÑA.
KUNDO APAYINDA A KZAR LA PIE
DRA, BOLBERAMOS A KASA /
ENTONCES ANDBAAE KON ESOS
ZASERADOTES KE NOS DEJARAN
AKI.

TORGDOCH

VUE DE CEAR DE LA
AUNCA DEL
AXA ENAN BUEBEN

TORGX SE A VO DI KON
MUCHOS MUXAXOS. ME A
DEJADO AKI KON NO NIKOS.
DIZE KE BOLBEAN PERO LO
NO LO KREO. LOS LIBROS IEZA
AZKEROZA PIEDRA ~~MUCHO~~
SULLA. LOS XIKOS NO SON FELI
CES AKI. LOS ENANOS PUEDEN
BOLVAR EN KUALKIER MOMENTO.
LOS ZACEROTES LE DAN A DAR
EN MEREZIDO O LO MATARAN
EN MDIO DEL KAMINO. DE TO
DOS MODOS, EL ESTA MUERTO
/ NO OTROS ESTAMOS AKI
ASTA KE LOS ENANOS
BUEBAN Y NOS DESTRUYAN
HO EZ JUSTO. MAJANA NOS
BIMOS DE AKI. BOLBA A KAZA
EL TENIENTE KE TORGX A
DEJADO AKI PAK E MUERA

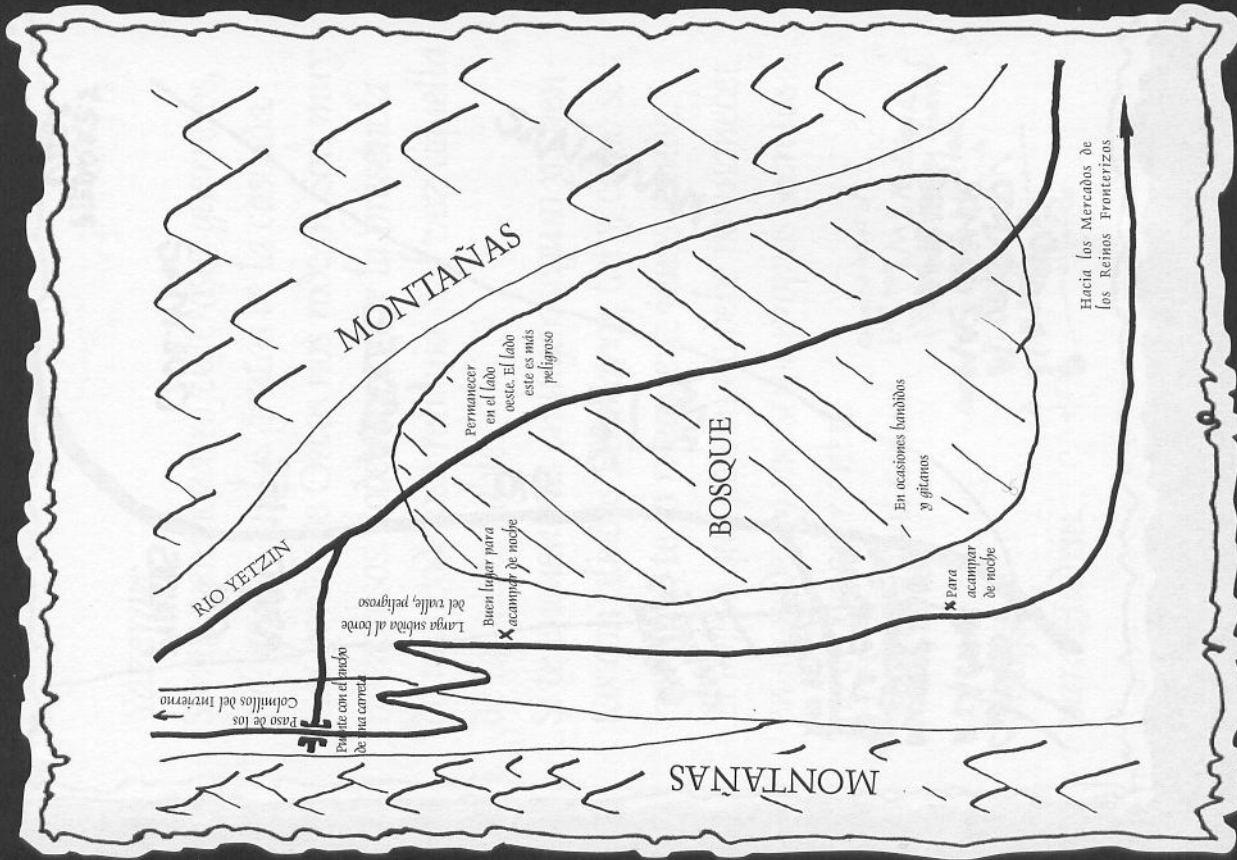


Al comandante de la partida de rescate: Puesto que está leyendo esto, supongo que Gnark ha conseguido pasar con el mensaje. Cuidelo, es mi hijo y mi heredero. Igualmente supongo que los Orcos no han conseguido atravesar mi barrera. Siento no poder recibirle: estoy herido y siento acercarse a la muerte. La barrera se llevará con ella mi último suspiro. Espero que se encargue de los pieles verdes hasta nuestra llegada. Deben de estar convencidos de que el cristal del Aire está en nuestro poder y no en el de Yazeran.

Los Orcos nos han perseguido con tal ferocidad que, efectivamente, deben conocer los terroríficos poderes de los Cristales. Creo que ya tienen el que controla la Tierra. ¡No deben conseguir ninguno más! Persigales y asegúrese de que no lleven su trofeo hasta su país maldito, o todo estará perdido.

¡Que los dioses acompañen nuestros pasos!

Hadvin



OLA TORGOK

LOS OTROS SACERDOTES TÁ AN
TIMADO VIEN / NO ES JUSTO LO QUE
TE AN ECHO. PERO NO TE PUEDE AYUDAR
DELANTE D' TODOS O ME DES TROJAN A
MI TAMBIEEN. NO TE PRECUPAZ. LOZ DIA
ZER BAN A DETROZARLOS POR LORE
TERN ECHO. SI NECESITAS RECORDARTE
MIGA, BE AL DRIVO DE PIEORAZ. AZI KÉ
KONO ENTRAZ DA LA BUELTO A LOZ PIEDRAZ
HORO, ESTE, TUE, OREY L NORTE OTRO ABE DESUZ
ACER EL SIGLO KE TE CAYEN AL AZO TIEND
ENTONZEE APAREZE LA KAMA I ENTRAZ. NO
LE DGAZ B NODIE A NODIE KE NO TE E
KONTAN TODO CETO. NO Y PROBLEMA,
LA UAMA DEZATAREZ I ENTRAZ.
ASEGUARTE D' ESTAR EN EL CASO
KORREKTO DE LOZ DIOSER.

ZORGUB

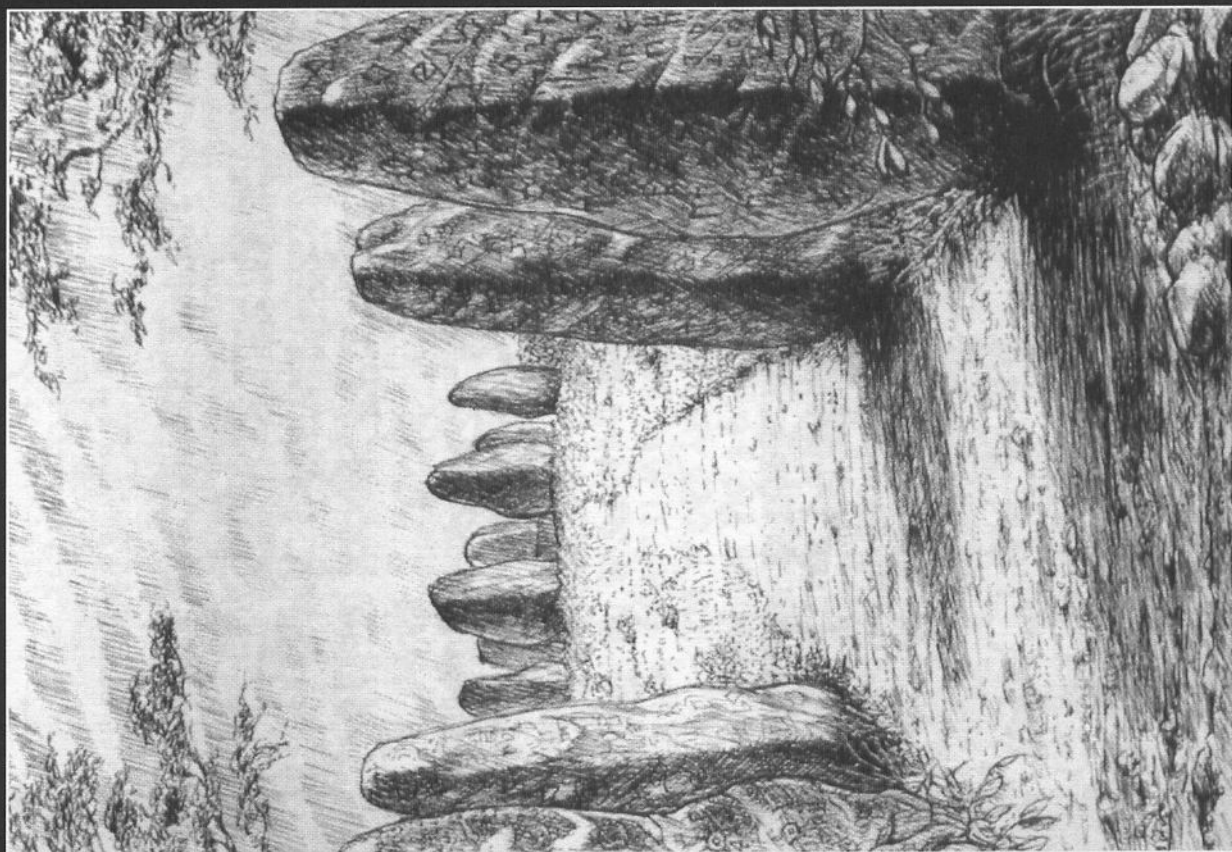
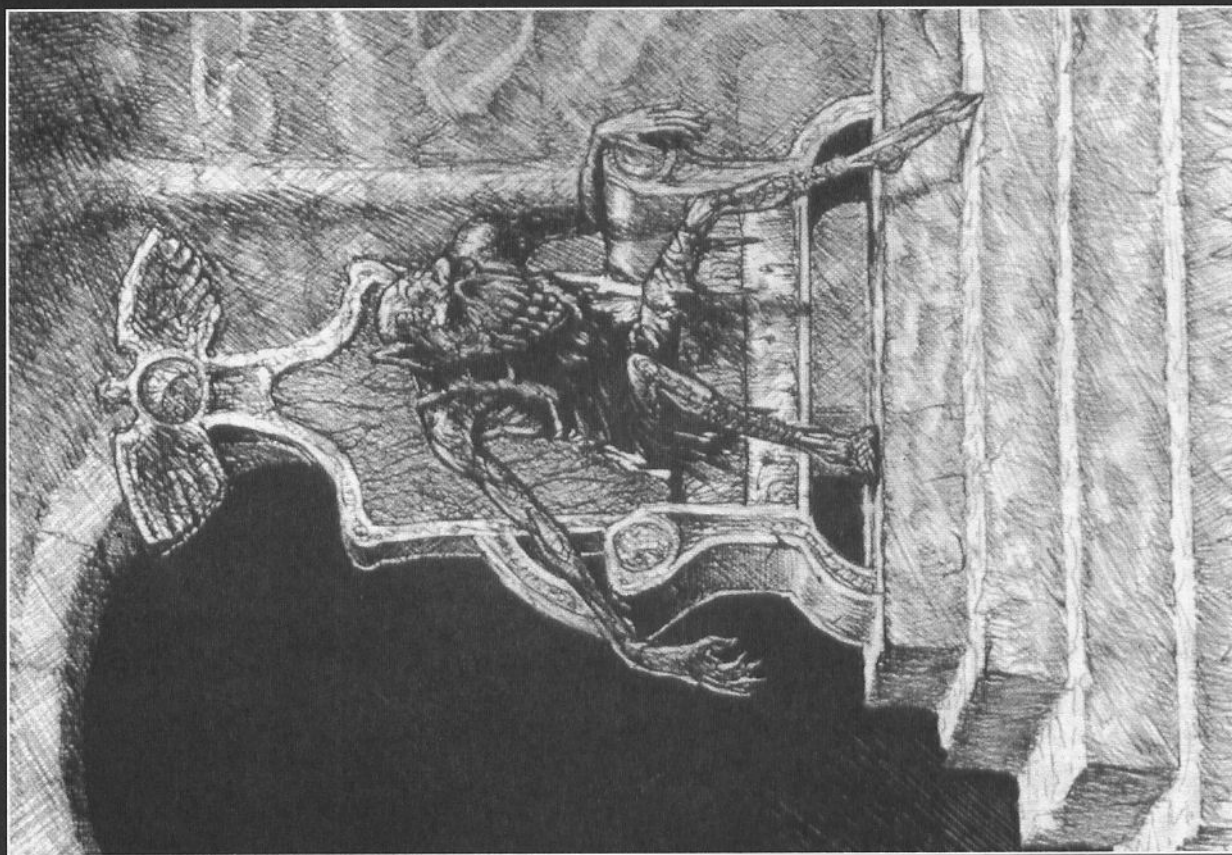
(X)

NO A AVIDO ENAMOR EN
TODO EL INVIERNO, PERO VOZ
BANDOS AL AMANESER. MI
PREZIOSO I LO KEBANDOS
MUJO TIEMPO, TIEMPO JUNTOS.
EL I LO VAMOS A BOLBER A
KASA I NOZ BANDOS A ENHAR-
GA DE ESOZ ZADEDOTER I
TORGOK ZERA ELIETE DE
TODOS. KI MIJEMO NOZ EN-
KORAPREMOS DE KUDKERA.
NO PROBLEMA. PRIMEA EL CIR-
KULO DE PIEDRA KONO DIJO
ZORGUB. ELO IS. LOZ ZOCE-
ROTER ESTAN MUEFOS. MAS
IE ESTAN FUERTE KONO
PARAME AORA.

NINGUN ENANO A BEVIDO
A ATAKAR LA TOBRE PERO SE
KE VMA A VOLVER ESTO AKI
DESDE HACE VIA MES I KAVAR.
ON POR VOZLER. KUANDO
BUEBAN SEREMOS MAS FUERTES
KE LOS HUMANOS KE ESTAVAN
AKI. JAMBE ENKONTRE A SU
GEFE. DEBO ERKARAR.
SI LOS ENANOS NO BUEBEN
PODEMOS INNAS EN PRIM-
AVERA.

AZTA ENTONCES PUEDO
ESTUDIAR LA PIEDRA

TORGOK
GERE DE JERA DE LA ALIVIZA
DEL AYA ENSANGREN-
TADA.



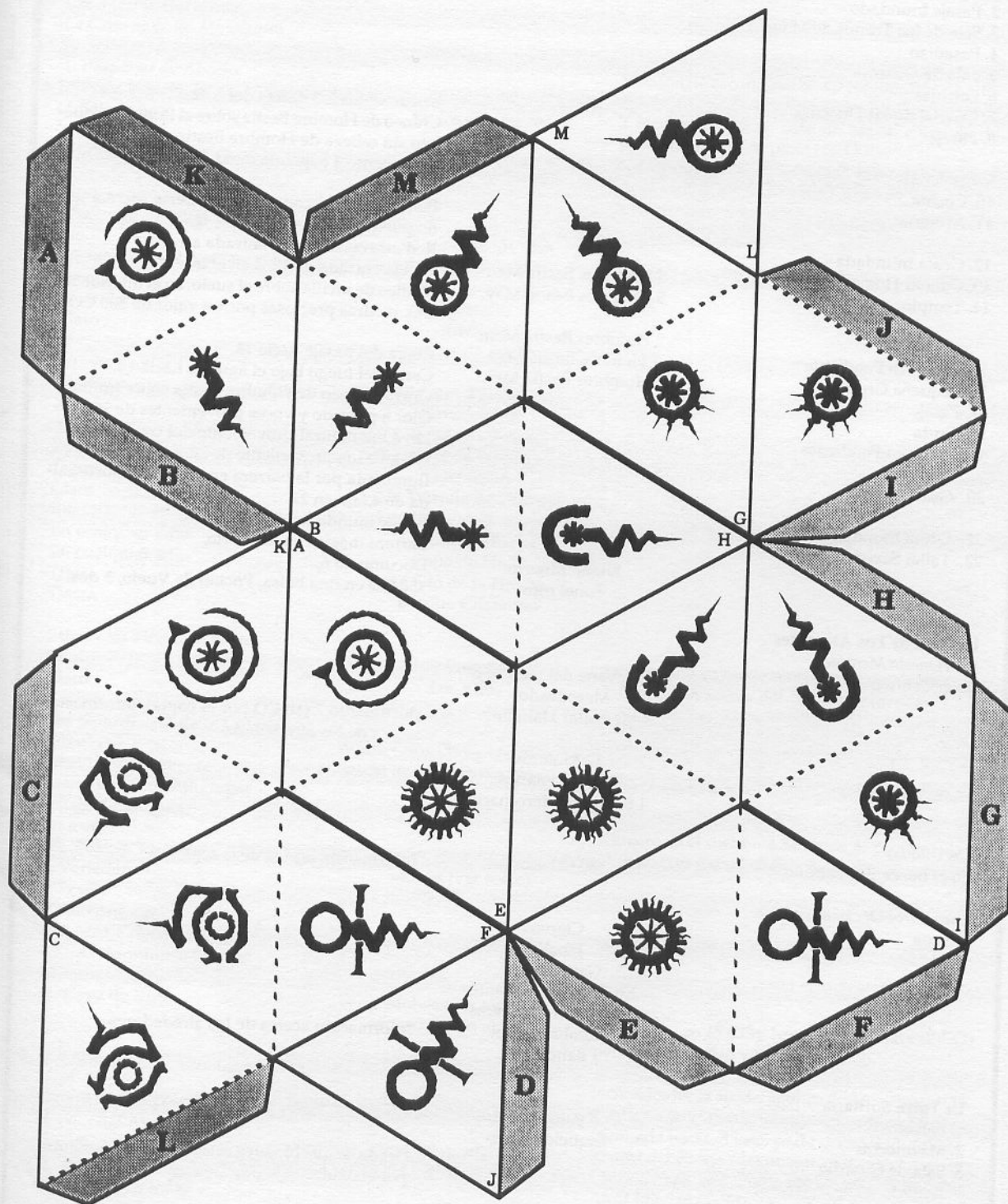
COMO FORMAR EL CRISTAL DEL FUEGO

Pega o fotocopia esta página sobre un cartón que tenga más o menos el espesor de una postal. Esto te ayudará a conservar el cristal en buen estado.

Ves recortando siguiendo el borde exterior así como el largo de las líneas gruesas. Ayúdate de una regla y una cuchilla (o las simples tijeras) y conseguirás, con paciencia, unos cortes limpios y de inmejorable aspecto.

Pliega hacia el exterior siguiendo las líneas finas para ir formando "montañas". Pliega hacia el interior siguiendo las líneas de puntos para formar "valles".

Pega las lengüetas por debajo de los bordes indicados (lengüeta A bajo el borde A, B bajo el borde B, etc.). Deja las lengüetas L y M para el final, de modo que la última cara se pegue sobre dos lengüetas.



LAS PIEDRAS DEL DESTINO: FUEGO EN LA MONTAÑA



RECuento de Monstruos y Tesoros

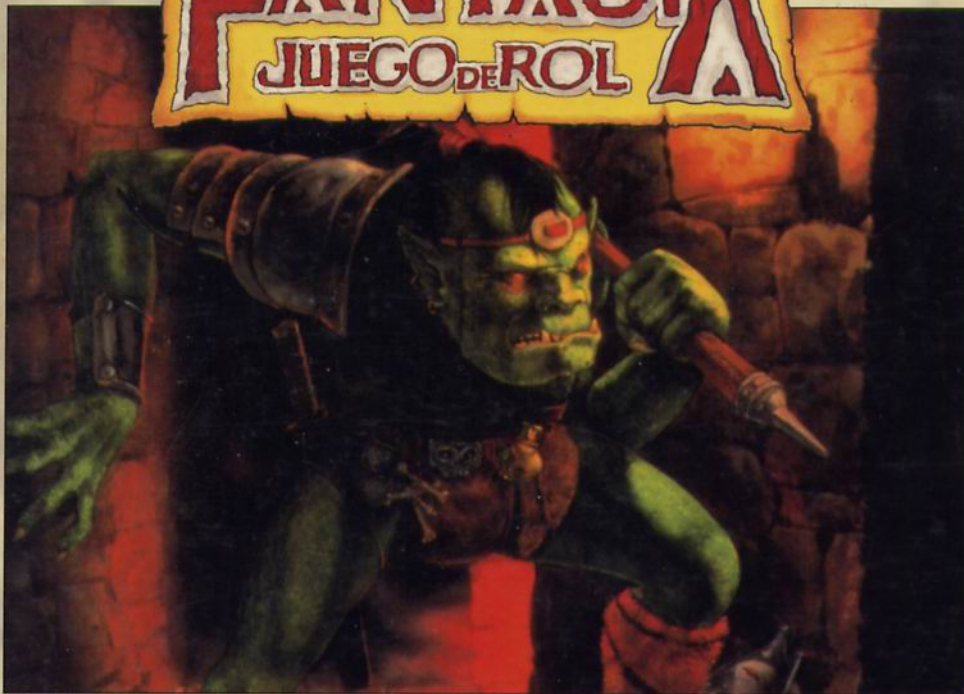
LUGAR	CONTENIDO	NOTAS
Jamás Llegaron los refuerzos		
<i>Montaña</i>		
En el camino	Enano muerto	Documento 1. Estuche de pergaminos con piedras preciosas incrustadas (10 CO)
<i>El Complejo detrás de la cascada</i>		
1. Entrada		
2. Pasaje Inundado		
3. Sala de los Tornos de Mano		
4. Pasadizo		
5. Sala de Guardia		
6. Letrinas		
7. Cuartel de los Oficiales		Documentos 2-3 detrás del cofre
8. Pasaje		Cráneo de Hombre Bestia sobre el túmulo, esqueleto sin cabeza de Hombre Bestia.
9. Comedor		Documento 4 bajo una mesa.
10. Cocina		
11. Armería		Puerta oriental con trampa. Puerta secreta que no puede ser abierta por ese lado.
12. Gruta Inundada		Red atravesada en la entrada a 1.
13. Cuartel Hombres Bestia	5 Hombres Bestia Men.	1 en la entrada de 12, 4 en el interior.
14. Templo	5 Hombres Bestia May.	Cráneo de arcilla sobre el suelo, en el interior 300 CO, piedras preciosas por un valor de 500 CO.
	2 Hombres Bestia Men.	
15. Pasaje en Pendiente	1 Hombre Bestia Men.	Cerca del pasaje hacia 13.
16. Pequeña Gruta	2 Hombres Bestia Men.	Cerca del fuego bajo el agujero hacia 18.
17. Pasaje		Grava, cráneo de Hombre Bestia sobre túmulo.
18. Gruta		Olor a pescado y voces provenientes de 16.
19. Pasaje en Pendiente		Leve luz natural proveniente del conducto lateral, leve luz proveniente de 22.
20. Gruta		Iluminada por la barrera en 22, pasaje norte caída de 4,5m en 21.
21. Gruta Inundada		Pasaje inundado hacia 12.
22. Taller Secreto	Enano Muerto Tonel roto	Barrera mágica en la puerta, Documento 6, 130 CO en una bolsa, Poción de Vuelo, 3 dosis.
La Pista de Los Atacantes		
<i>Un Honesto Mercader</i>		
En el Camino	Caravana del mercader Merodeador Mercader Halfeling	Documento 7 (10 CO por la copia), información acerca de los alrededores.
	12 Muleros 17 Mercenarios 1 Sargento Mercenario	
<i>Los Gitanos</i>		
En el Borde del Camino	30 Gitanos	Información acerca de la región.
<i>Encuentros Opcionales</i>		
Bosque	Ciervos Jabalíes Gato Salvaje Murciélagos Gigantes Hormigas Guerreras Hombre-Árbol Bandidos	Información acerca de los alrededores
La Torre Solitaria		
1. Establos	Osa y dos oseznos	
2. Mazmorras	Esqueleto Orco	
3. Sala de Guardia		Grada de que bloquea el acceso a 4; inmovilizada por el óxido.
4. Sala de Guardia Interior		



5. Apartamento del Señor		Suelo de madera podrido y peligroso, muchos objetos raros pero no mágicos.
Compartimento secreto bajo la escalera		2 esqueletos, 8 piedras preciosas de 50 CO, espada Mágica (1 +5).
6. Descansillo		
7. Observatorio		Trípode mágico, cristal roto, documentos 9-10
8. Techo	Varios grajos	Estuche de pergamino con piedras preciosas (75 CO) documento 8, tesoro variable (ver texto).
9. Puesto de Vigilancia		
10. Techo de la Torre	Varios grajos	Tesoro variable (ver texto)
Las Tierras Deformes		
<i>La Caverna de los Minotauros</i>		
En todo momento/lugar	2 Minotauros	
1. Pasadizo de Acceso		Montón de escombros de 60 centímetros de alto.
2. Zona Principal		
3. Sala Lateral	En los escombros	2 Flechas Certeras, cota de malla, colgante de punta de flecha de plata (10 CO).
4. Gruta	Cofre	834 Peniques, 237 CO, daga de plata, piedras preciosas 100 y 150 CO, evilla de oro 35 CO.
<i>Monstruos Errantes</i>		
Río	Gusano de los Ríos	
En cualquier sitio	La tropa del Caos	
Bosque	Juncos Sanguinarios	
Río o claro	Quimera	
Claro	Basilisco	
<i>Terreno Caótico</i>		
Bosque	El Claro Tenebroso	
Río	Río Invertido	
Río	Cascada de Báscula	
Río/Camino	El Puente de los Suspiros	
Tierra	Elevación	
Claro	Un Túmulo de Cráneos	
Río	Los Rápidos Danzantes	
En cualquier sitio	Columna Mística	
En cualquier sitio	Capa de Hielo	
Tierra	El Filo de la Hierba	
Tierra	Bosque Cristalino	
<i>Salir de las Tierras Deformes</i>		
Claro	El Eremita	Información acerca de la región (sin mucho interés).
Claro	Los Elfos	Información acerca del círculo de piedras.
Los Guardianes de la Colina		
Círculo de Piedras	Numerosos Orcos No-Muertos	
En el templo, en cualquier momento/lugar	Hasta 20 lugartenientes No-Muertos	
1. Sala de Entrada		
2. Gruta		Agujero en el suelo —4,5 metros de profundidad.
3-4. Pasajes Tapados		Derrumbamiento infranqueable al sur.
5. Vertedero	Mohos (ver texto)	
6. Pasillo		
7. Antecámara		
8. Pequeño dormitorio común	entre los escombros	Estatua de jade (7 CO); daga de oro (30 CO).
9. Gran dormitorio Común		
10. Gruta Inundada		
11. Cava de Vino	Mohos (ver texto) esparcidos en el suelo	Anillo de oro (5 CO), bracelete de plata (2 CO) pendientes de oro y granate (3 CO).
12. Sacristía		
13-14. Escaleras		Inclinados hacia el este; agujero de 3,6 metros en 14.
15. Antecámara		Puertas hacia 16, cerradas y atrancadas.
16. Sala del Altar		Inclinada hacia el este; parte oriental inundada.
	Torgoch	Cristal del Fuego (documento 13).
17. Tesorería	Cofre	135 CO, Espada de Perdición contra Goblinoides.
18. Sala del Oráculo		Altar Mágico/salida.



WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL



"Las hordas de Orcos nos rodean. Podemos sentir la presencia de una poderosa reliquia. Te lo ruego, envíanos ayuda. Ese objeto no debe permanecer en su poder y nuestros propios secretos no deben caer en sus inmundas manos"

El valle del Yetzin se extiende hasta el extremo sur del único paso que lleva más allá de Las Cuevas. Cien años atrás, los Orcos de la Alianza del Hacha Ensangrentada, conquistaron el valle y establecieron su reino sobre un río de sangre. Pero duró muy poco y hoy, ya nadie lo recuerda.

Un descubrimiento al azar, sitúa a los aventureros sobre la pista de Torgoch, el sacerdote-guerrero, jefe de guerra de la Alianza del Hacha Ensangrentada. Al final de la pista arde el Cristal del Fuego...

Fuego en la montaña es la primera parte de la Campaña de Las Piedras del Destino, una serie de aventuras para WFJR, que se desarrolla en las montañas de Las Cuevas.



LF - 304 - 1998



ISBN 84-95024-06-3

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



SCAN BY
ALI