

Las Piedras del Destino: Vol. 3

La Roca de la Muerte



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

Las Piedras del Destino: Vol. 3

La Roca de la Muerte

• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLÉS •

Escrito por Jorge y Mercedes Rodríguez.
Corrección y edición: Mercedes Rodríguez.
Traducción: Silvia Rodríguez, María Rodríguez y Carmen Díaz.
Diseño y maquetación: Mercedes Rodríguez.
Ilustraciones: Jorge Rodríguez y María Rodríguez.
Fotografías: Jorge Rodríguez.
Diseño de la cubierta: Jorge Rodríguez.
Fotografía de la cubierta: Jorge Rodríguez.

• EDICIÓN ESPAÑOLA •

Traducción de Mercedes Rodríguez.
Diseño de la cubierta: Jorge Rodríguez.
Fotografía de la cubierta: Jorge Rodríguez.
Diseño y maquetación: Mercedes Rodríguez.
Ilustraciones: Jorge Rodríguez y María Rodríguez.
Fotografías: Jorge Rodríguez.
Diseño de la cubierta: Jorge Rodríguez.
Fotografía de la cubierta: Jorge Rodríguez.

SCAN BY
ALÍ





ISBN: 84-8421-992-5

Depósito Legal: M-35914-2000

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

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

GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso. La Roca de la Muerte es una marca registrada de GAMES WORKSHOP Ltd.

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso personal: 76, 77, 78, 79 y 80.

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.

Septiembre de 2000

La Factoría de Ideas

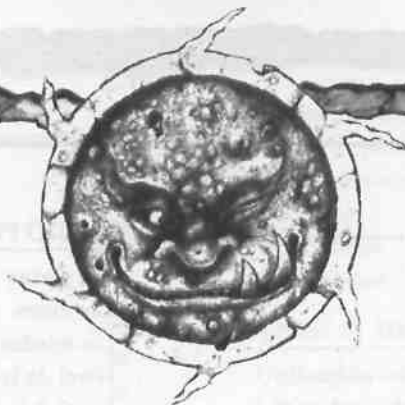
C/Plaza 15

28043 Madrid.

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es





• CRÉDITOS •

• EDICIÓN INGLESA •

Diseño del juego y desarrollo: Basil Barrett.

Corrección y material adicional para la edición de Flame Publications: Simon Forrest, Brad Freeman y Graeme Davis.

Corrección y material adicional para la edición de Hogshead Publications: James Wallis y Robin Laws.

Ilustración de portada: John Blanche.

Mapas: Ian Cooke.

Ilustraciones interiores: Tony Ackland, Colin Howard, Pete Knifton, Russ Nicholson y Kevin Walker.

• EDICIÓN ESPAÑOLA •

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: José Ramón Gallo.

Coordinador de la traducción: Oscar Díaz.

Maquetación: Óscar Díaz.

Impresión: Graficinfo, S.A.

Filmación: Autopublish.

Agradecimientos: A Juan, de *Cards-Comics* en Sevilla, por el favor y por la partida de *Hélide*.

SUMARIO

LA ROCA DE LA MUERTE

Introducción	7
Contenidos de este libro	7
Los tres capítulos	7
Cómo utilizar este libro	7
Comenzar la aventura	8
Abreviaturas	8
Los cristales del poder	8
La alianza del hacha ensangrentada	10
La huida de Yazeran	11
Radzog	11
Resumen de la trama	11
El rastro de las cartas	12
La solución del rompecabezas	13
Una pista falsa	13
La profecía de Yazeran	14

LA ADVERTENCIA

El fantasma	15
El viaje	15
Experiencia y promoción	15
Mapa del Valle del Yetzin	16
Encuentros en las montañas	17
El terreno	17
Jinetes de Lobos	17
Encuentros en el bosque	17
Hombres Bestia	17
Serpiente Gigante	18
Encuentros en el camino	18
Fuego Fatuo	18
Gotrek el Matatrolls	19

AGUILERA

Los monjes	21
Gregor, Prior de Aguilera	21
Norbert, Responsable de las banderas de Aguilera	21
Dieter, Iniciado	22
Cicatriz, Capitán de la Guardia	22
Klaus, Armero	22
Dahlbert, Cervejero	22
Otros monjes	22
Las banderas	23
Normas del monasterio	23
Incorporación a la comunidad	23
Comida y alojamiento	23
Rutina diaria	23
Las defensas	24
Llegada a Aguilera	24
La entrevista con Gregor	24

RECORRIDO POR AGUILERA

Las plazas	26
Las torres	27
Los tejados	28
Nivel de la entrada	28
Nivel del suelo: el salón-comedor y la biblioteca	29
Nivel del suelo: la cocina (zona 6)	33
Nivel del suelo: los talleres (zona 7)	33
Nivel del suelo: aposentos privados (zonas 8 a 25)	35
Nivel del suelo: la capilla (zona 25)	37
El Consejo de Aguilera	38

EL ATAQUE

¿Quién va?	41
El momento del ataque	41
Combate en los tejados	42
Movimiento	42
Combate	42
Caídas	42
Tejados mojados	42
Puntos de Destino	42
La fase de acercamiento	43
Los guardias	43
Los monjes	43
Los aventureros	43
La fase de llegada	43
Los pájaros	43
El séquito de Radzog	45
Armas secretas	46
Reunión de emergencia	46
Parlamentando con los enemigos	46
Contraataque	47
Incursión heroica	47
Defensas de último minuto	48
Un visitante inconveniente	48
Debilitando la resistencia	48
La fase de ataque	48
Asaltando la entrada	48
Lanzar y trepar	49
Asalto por aire	49
La muerte llega desde abajo	50
Puesta en escena de la batalla	50
La superioridad numérica	50
La muerte de Radzog	50
¡Conseguido!	51
Tropas de la alianza del hacha ensangrentada	53

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Los supervivientes	54
Victoria	54
Un descanso	54
Los fieles	54
Volveré	54
Retirada	55
Derrota	55
Fracaso heroico	55
Otros desenlaces	55
Continuación de la aventura	55

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Puntos de destino	56
-------------------	----

PERFILES

La advertencia	57
Jinetes de lobos	57
Grandes lobos	57
Hombres bestia	57
Serpiente gigante	57
Fuego fatuo	57
Los monjes de Aguilera	57
Gregor, Prior de Aguilera	57
Norbert, Responsable de las banderas de Aguilera	58
Dieter	58
Cicatriz (Udo Schwerner), Capitán de la Guardia	58
Klaus, Armero	58
Rasca, el perro de Klaus	58
Novicios	58
Monjes intermedios	59
Monjes superiores	59
Guardias	59
El fantasma de Yazeran	59
La alianza del hacha ensangrentada	60
Radzog, Elementalista orco de nivel 4	60
Orcos negros	60

Dos jinetes de serpientes aladas	61
Dos serpientes aladas	61
Guerreros orcos	61
Goblins	61
Snotlings	61
Elementales	61

EL CRISTAL DEL AIRE

Utilización del Cristal	62
Los poderes del Cristal	63
Poderes automáticos	63
Poderes menores	63
Poderes mayores	63
Efectos secundarios	63
El Cristal del Aire en el Juego	63
Combinación de los Cristales del Aire y el Fuego	64
Poderes automáticos	65
Poderes menores	65
Poderes mayores	65
Efectos secundarios	65

ESPIRITU GUARDIÁN

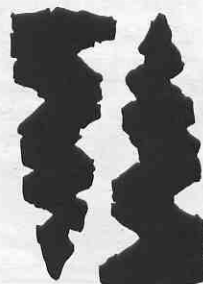
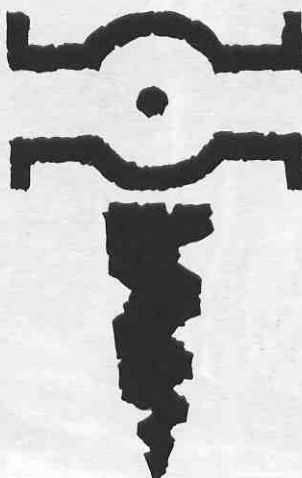
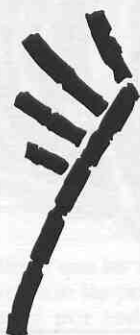
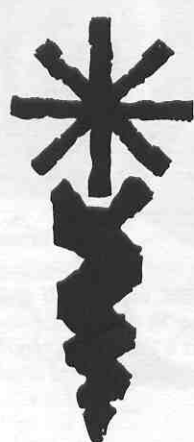
Combate espiritual	66
--------------------	----

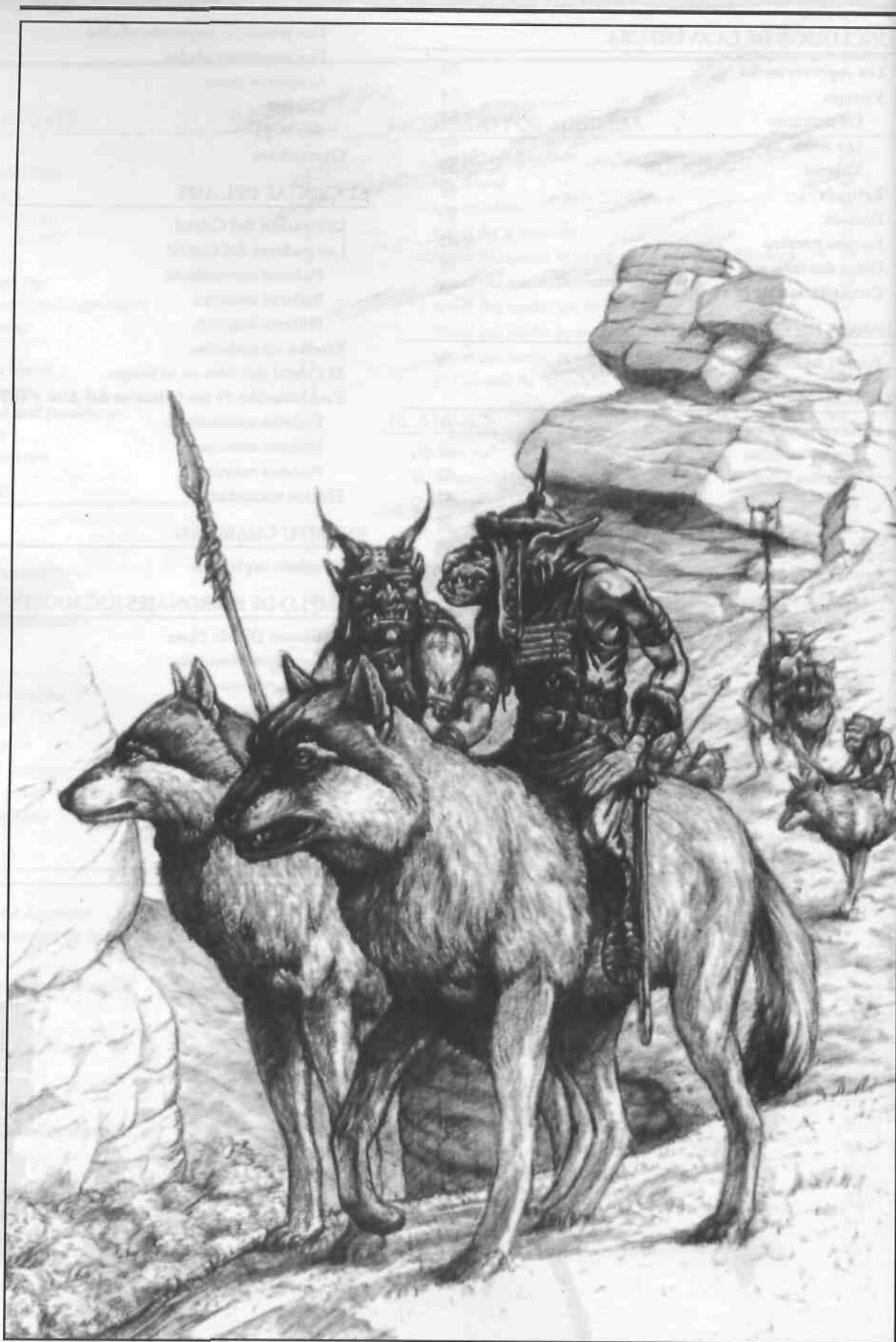
EJEMPLO DE PERSONAJES JUGADORES

Cailisson Ojo de Plata	67
Borgin Barbahendida	68
Lars Mortensen	69
Oleg Kurytsin	70
Fiathiriel Aguaclara	71
Klaus Treuer	72
Guisseppi Tolucci	73
Anders Gruber	74
Rogni Grimsson	75

APÉNDICES

Documentos	76
------------	----





LA ROCA DE LA MUERTE

Bienvenidos a **La Roca de la Muerte**, la tercera parte de la campaña **Las Piedras del Destino**. En esta aventura los personajes deben continuar su búsqueda de los Cristales del Poder, investigando en un remoto monasterio en las montañas tras la pista del Cristal del Aire.

Esta aventura se desarrolla en la misma zona de las montañas de Las Cuevas que las dos partes anteriores de la campaña de *Las Piedras del Destino*: **Fuego en la Montaña** y **Sangre en las Tinieblas**. Aunque se puede usar como escenario independiente, lo mejor es hacerlo después de haber jugado (o por lo menos leído) las dos aventuras precedentes.

• CONTENIDO DE ESTE LIBRO •

La Roca de la Muerte está compuesto por los siguientes elementos:

- La introducción (esta sección), que te proporciona indicaciones generales acerca de la utilización de este libro, así como el trasfondo histórico que conduce al punto de partida de esta aventura.
- La aventura, junto con todos los mapas y documentos necesarios y ayudas para el DJ.
- Una selección de personajes pregenerados.
- Toda la información sobre el Cristal del Aire, el objeto mágico que es la clave de esta aventura.
- Un apéndice sobre el Espíritu Guardián, una nueva criatura mágica que aparece por primera vez en **La Roca de la Muerte**.

• LOS TRES CAPÍTULOOS •

La Roca de la Muerte consta de tres capítulos:

La advertencia

La aparición de un fantasma pone a los aventureros sobre la pista del Cristal. Deben dirigirse al norte por el camino comercial hacia el paso de los Colmillos del Invierno, y viajar desde allí a través de las montañas hasta un monasterio apartado llamado Aguilera.

Aguilera

Una vez allí, los aventureros descubren que les estaban esperando. Un naípe y una vieja carta son las primeras pistas de un rastro que les llevará por todo el

monasterio, mientras los orcos se aproximan y preparan un asalto a gran escala. ¿Podrán encontrar el Cristal a tiempo para salvar Aguilera?

El ataque

Los orcos, acaudillados por un sacerdote fanático y deforme, atacan el monasterio. Los aventureros deben luchar por sus vidas o hallar alguna manera de escapar. Tal vez hayan encontrado el Cristal del Aire, pero ¿serán lo bastante fuertes como para que no les sea arrebatado?

Dirigir la aventura

El ataque transcurre en paralelo con la última parte de la búsqueda del Cristal del Aire por parte de los aventureros, por lo que tendrán que darse prisa en encontrarlo antes de que los orcos conquisten el monasterio. Asegúrate de leer los dos capítulos antes de comenzar esta aventura, ya que la sincronización es crucial.

• CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO •

Para dirigir **La Roca de la Muerte**, deberás disponer del libro de reglas básico **Warhammer Fantasía**, **El Juego de Rol**, folios, lápiz y dados. También es conveniente (aunque no imprescindible) que dispongas del suplemento **Warhammer Apócrifo**.

La Roca de la Muerte está pensado para personajes que hayan iniciado su tercera o cuarta carrera. Los jugadores pueden crearlos a partir del libro básico de reglas, o pueden utilizar los personajes pregenerados incluidos en el anexo y empezar a jugar inmediatamente, ahorrando un tiempo considerable a los más impacientes!

Los que hayan jugado **Fuego en la Montaña** y **Sangre en las Tinieblas** podrán emplear los mismos personajes. Los PJs pregenerados que se dan en esta aventura son los mismos que los de las anteriores, pero con más habilidades y avances que reflejan la experiencia conseguida. Aunque no vayas a usarlos, por lo menos échales un vistazo, puesto que podrían servirte como PNJs en algún momento, y su trasfondo puede darte ideas para perfilar a los PJs generados por los jugadores y situarlos en el territorio en torno al Valle del Yetzin, lugar donde empieza la acción.

También puedes adaptar **La Roca de la Muerte** para personajes con menos (o más) experiencia, siempre que tengas en cuenta lo siguiente:

La primera parte de la aventura en el monasterio se basa en investigar y resolver problemas, así que las habilidades adecuadas, unos niveles de **Int** y **Emp** razonablemente altos y un enfoque correcto serán de mucha más utilidad que la maestría en el combate. Después, no obstante, el monasterio sufre un ataque y los aventureros tendrán que luchar por sus vidas: en ese momento es cuando tendrás que asegurarte de ajustar la fuerza de los atacantes a la del equipo.

ABREVIATURAS

A	Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
Alc	Alcance de proyectiles
APK	Aventura Algo Huele a Podrido en Kislev
CO	Corona de Oro
CEI	Campaña del Enemigo Interior
CP	Chelín de Plata
Des	Destreza
Dj	Director de Juego
D	Daño
DSP	Suplemento Descanse sin Paz
Em	Empatía
F	Fuerza
FE	Fuerza Efectiva del Arma
FelM	Aventura Fuego en la Montaña
Fr	Frialdad
FV	Fuerza de Voluntad
H	Heridas
HA	Habilidad de Armas
HP	Habilidad de Proyectiles
I	Iniciativa
IeLI	Aventura el Imperio en Llamas
Int	Inteligencia
Ipto	Impacto
Ld	Liderazgo
M	Movimiento
MD	Middenheim
MR	Aventura Muerte en el Reik
P	Parada
PA	Puntos de Armadura
PC	Puntuación de Cerradura
PES	Puntos de Experiencia
Pj	Personaje Jugador
PM	Puntos de Magia
PNJ	Personaje No Jugador
PTT	Aventura El Poder Tras el Trono
R	Resistencia
Roc-LD	Realm of Chaos: the Lost & the Damned
Roc-SD	Realm of Chaos: Slaves to Darkness
RSN	Aventura El Retorno del Señor de los Nigromantes
SeIT	Aventura Sangre en las Tinieblas
SSB	Sombras Sobre Bogenhafen
Tcd	Tiempo de Carga y Disparo
WFJR	Warhammer Fantasía, El Juego de Rol

• COMENZAR LA AVENTURA •

El arranque de **La Roca de la Muerte** asume que los aventureros acaban de terminar **Fuego en la Montaña** y **Sangre en las Tinieblas**. Si no es éste el caso, tendrás que hacer unos cuantos cambios.

El trasfondo de los personajes pregenerados incluidos en esta aventura justifica su presencia y su encuentro en esta región de Las Cuevas cuando empiezan los acontecimientos. Puedes adaptar estos trasfondos a los personajes recién creados, o ponerte de acuerdo con los jugadores para inventar razones diferentes.

La Campaña del Enemigo Interior

Si deseas enlazar esta aventura con la campaña del **Enemigo Interior**, haz que se desarrolle con anterioridad a **El Imperio en Llamas**, puesto que en ella los personajes ya estarán bastante ocupados sin necesidad de hacer además una excursión a Las Cuevas, y al final de la campaña probablemente tendrán cosas más graves de las que preocuparse que un par de centenares de orcos!

Si todos los personajes están muy avanzados en su segunda carrera o empezando la tercera, una buena ocasión para jugar **La Roca de la Muerte** es inmediatamente después de **Muerte en el Reik**. Podrías hacer que los personajes encontrasen un documento en el Castillo Wittgenstein que hace referencia a una base de la Mano Púrpura en Las Cuevas. Esta pista puede hacerles remontar el río Sol y adentrarse en las montañas, donde presenciarán la aparición que sucede al principio de **La Roca de la Muerte**. El viaje transcurrirá entre incidentes y encuentros sacados del capítulo *La vida fluvial en el Imperio*, de **Muerte en el Reik**, lo que dará oportunidad de que los personajes se vayan curtiendo un poco más. Otra posibilidad es insertar alguna de las aventuras cortas de **Warhammer Apócrifo** en el camino por el mismo motivo. En cuanto a si de verdad hay un asentamiento de la Mano Púrpura en Las Cuevas, lo dejamos en tus manos. Podría ser otra facción que también estuviera detrás de los cuatro Cristales, o en busca de otra cosa distinta... por ejemplo embarcados en alguna búsqueda inútil.

La Campaña Descanse sin Paz

Los aventureros que hayan superado esta campaña se adaptarán perfectamente a **La Roca de la Muerte**, siempre que al menos estén empezando su tercera carrera cuando empiece esta aventura.

Al término de **Descanse sin Paz**, los aventureros se encuentran en Delberz, cerca de Altdorf, así que pueden remontar el Reik y el Sol hasta Las Cuevas si tienen alguna motivación para hacerlo. Por ejemplo, en la aventura *El Horror Hechizante*, es posible que descubran un documento que hable de una poderosa secta asentada en Las Cuevas, con la sugerencia de que en última instancia es la responsable de la presencia de criaturas del Caos en la casa. Si dispones de **Muerte en el Reik**, puedes emplear algunos incidentes y encuentros de *La vida fluvial en el Imperio* para animar un poco el largo viaje y para robustecer a los personajes.

• LOS CRISTALES DEL PODER •

Hace seis mil años, el Reino enano estaba en su apogeo. La Guerra de la Barba, de efectos devastadores, aún no habían tenido lugar, y las ciudades enanas de las montañas todavía no habían sufrido los ataques del Caos o de los goblinoides. ¿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 bóvedas de Karaz-a-Karak eran la maravilla de la época, las excavaciones más profundas producían riquezas incalculables y los artífices enanos realizaban auténticas obras de arte que han pasado a formar parte de la leyenda.

los inclui-
encuentro
los acon-
los perso-
o con los

paña del
erioridad
personajes
acer ade-
campaña
que pre-

os en su
ena oca-
atamen-
que los
Castillo
la Mano
erles re-
donde
o de La
nciden-
ial en el
unidad
ro más.
ras cor-
mismo
miento
en tus
tuviera
ra cosa
úsque-

mpaña
siem-
a cuan-

eros se
ueden
a algu-
ventura
docu-
en Las
a es la
en la
mplear
en el
buste-

R.

a apo-
s, aún
mon-
o de
llo en

vedas
a, las
ezas
nticas
enda.



LAS PIEDRAS DEL DESTINO: LA ROCA DE LA MUERTE



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

Pero los poderes de los cristales no provenían solamente de sus creadores enanos. Su creación no pasó inadvertida 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 y, a espaldas de los enanos, intervino en su fabricación, así que, una vez acabados, estos objetos alcanzaron un poder mayor que el que sus creadores enanos habían imaginado.

El plan de Tzeentch era muy sutil y funcionó en varios niveles. En primer lugar, introdujo cambios en el propio proceso de creación de los cristales: tanto en el aspecto material como mágico, cada uno de ellos actúa sobre el equilibrio entre los cuatro elementos, sobre el que se basa la existencia de la materia y las leyes de la física que sustentan la vida de 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 intentarían destruirse unos a otros. Como poco contribuirían a la causa del Caos al disputarse estas piedras brillantes.

Ningún mortal sería lo bastante fuerte como para estar en posesión de los cuatro cristales durante mucho tiempo, lo que a la larga incrementaría su valor. Inevitablemente tenderían a dispersarse: unas veces estarían ocultos, otras veces serían encontrados y usados, pero jamás estarían juntos. Y cada vez que uno de ellos fuera utilizado sin su contrario, se alteraría el equilibrio de los elementos. Un día, las leyes físicas podrían empezar a venirse abajo a causa de esta tensión y podría sobrevenir una nueva Era del Caos. O podrían ocurrir otras cosas, desconocidas para el propio Tzeentch, lo que era su mayor satisfacción, ya que las certezas eran un veneno para él.

Los enanos se dieron cuenta en poco tiempo del poder destructivo de sus creaciones y decidieron alejarlas entre sí todo lo posible para impedir que alguien acumulara tal poder. Enviaron el Cristal del Fuego al norte, a las Montañas del Fin del Mundo; escondieron el Cristal de la Tierra en un santuario en las profundidades de Las Cuevas; entregaron el Cristal del Aire a los elfos (en aquella época aún mantenían buenas relaciones con los enanos y eran aliados suyos) que, según las leyendas enanas, lo perdieron al poco tiempo; por último, 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 guerreros avezados, incluso para ser orcos, y fue contratada como mercenarios por la Hegemonía Hobgoblin durante muchas generaciones. Pero ésta terminó decantándose por los beneficios del comercio más que por los estragos de la guerra, de 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 acabaron por expulsarla de los territorios de la Hegemonía.

De vuelta a los límites occidentales de las Tierras Oscuras, la Alianza del Hacha Ensangrentada comenzó a enviar destacamentos a los estados del norte de los Reinos Fronterizos, y a veces, hasta las fronteras del Imperio y de Bretonia. Hace poco más de un siglo, cuando los sacerdotes se reunieron para leer los presagios en las entrañas de enemigos sacrificados en un ritual, se decidió emprender una expedición. Todos los miembros de la Alianza del Hacha Ensangrentada se abrieron camino a través de los Reinos Fronterizos en busca del legendario Paso del Fuego Negro.

Por un error de orientación fueron a parar a Las Cuevas, a unos 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 orcos establecieron una base permanente en el valle del Yetzin, desde donde partían constantemente destacamentos de pillaje y reconocimiento.

Entre las filas de los sacerdotes-guerreros de la Alianza del Hacha Ensangrentada se encontraba un joven orco llamado Torgoch, cuya historia se cuenta en **Fuego en la Montaña**, la primera aventura de **Las Piedras del Destino**. Hace un siglo, tenía sojuzgado todo el valle del Yetzin, pero una serie de acontecimientos relacionados con el Cristal del Fuego llevaron a la destrucción a su joven reino y, finalmente, a él mismo.

Durante su campaña de conquista en el valle del Yetzin, Torgoch descubrió y saqueó precipitadamente el santuario enano de Kadar-Helgad, y allí ocurrió un hecho extraño.

Torgoch llevaba una piedra roja que había obtenido de joven como despojo del cadáver de un hechicero humano en una incursión al norte y, aunque intuía que esta joya poseía poderes mágicos, no había conseguido averiguar cómo funcionaba. Dentro del santuario, la piedra roja empezó a brillar; cuanto más descendía, más intenso era el fulgor. Torgoch no entendió lo que significaba este fenómeno, así que, intrigado, volvió a sus conquistas.

Torgoch por entonces poco podía imaginar que la piedra roja era el Cristal del Fuego, y que su resplandor se debía a la proximidad del escondite del Cristal de la Tierra, en una capilla secreta en las profundidades del templo. Esta historia se cuenta en **Sangre en las Tinieblas**, la segunda aventura de **Las Piedras del Destino**.

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

El jefe de los bandidos no era mago y no se dio cuenta de la verdadera naturaleza de la piedra azul de extraña forma que le había arrebatado al cadáver de un elfo. Lo guardó como curiosidad algunos años y, en ese tiempo —alrededor de un siglo antes de la llegada de Torgoch—, se

hizo con. Por fin e nos en p Así el Cr duría Ha sesión de

Uno percibir Torgoch de los Cr nos no s donado a la piedra fuerza de el control inimagin.

Hadi na del sar negaron; dos orcos perado, e exhortó a escondite

Poco tal, desco enanos, F marcharon una gran fugieron e cascada y pero muri nados, e, i los que mo go.

• LA

Yazer lugar remu en esa épo madera de una vida s

Yazer plear su h transforma ra por edifi tió en una Cristal del

Los me to que deci estarle agr cambio de intuía que gico, su na entre otras

Yazera del Hacha l to o más ta había cons Cristal del previó que rio justo ar ción si enca

Yazera por mucho indicios qu ellos en los

hizo con unos dominios en el Valle del Yetzin y prosperó. Por fin entregó la piedra a un equipo de ingenieros enanos en pago por la construcción de una torre fortificada. Así el Cristal del Aire llegó a manos del Maestro de Sabiduría Hadrin; los enanos de Yetzin se encontraron en posesión de dos cristales.

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

Hadrin suplicó a los dirigentes de la comunidad enana del santuario que huyeran con los dos cristales, pero se negaron; su orgullo les impedía retroceder ante los odiosos orcos, fueran cuales fuesen las consecuencias. Desesperado, entregó el Cristal del Aire al mago Yazeran y le exhortó a que escapara del valle y le encontrara un nuevo escondite.

Poco después de que Yazeran se marchara con el cristal, descorazonado ante la temeridad de los dirigentes enanos, Hadrin y un pequeño grupo de seguidores se marcharon del Valle del Yetzin. Habiéndose topado con una gran partida de exploradores orcos, los enanos se refugiaron en un pequeño complejo de túneles detrás de una cascada y enviaron a un mensajero para dar la alarma, pero murió en las montañas. Los enanos fueron exterminados, e, irónicamente, fueron los propios libros de Hadrin los que mostraron a Torgoch cómo usar el Cristal del Fuego.

• LA HUIDA DE YAZERAN •

Yazeran huyó al monasterio humano de Aguilera, un lugar remoto en la cima de una peña casi inaccesible que, en esa época, no era más que un conjunto de chozas de madera donde se retiraban a orar personas que buscaban una vida simple y contemplativa.

Yazeran se refugió en el monasterio y empezó a emplear su habilidad con la piedra y otros materiales para transformar Aguilera, reemplazando las chozas de madera por edificios de piedra, y finalmente el lugar se convirtió en una fortaleza formidable, un refugio seguro para el Cristal del Aire.

Los monjes no estaban al tanto de lo que pasaba, puesto que decidieron no meterse en los asuntos del enano, al estarle agradecidos por haber reformado el monasterio a cambio de cama y comida solamente. Aunque el Prior intuía que todo tuvo que ver con un poderoso objeto mágico, su naturaleza concreta siguió siendo un misterio, entre otras cosas porque nadie hizo preguntas.

Yazeran había previsto que los orcos de la Alianza del Hacha Ensangrentada encontrarían Aguilera más pronto o más tarde y que, a pesar de las defensas que él mismo había construido, sería necesario descubrir y utilizar el Cristal del Aire para defender el monasterio. También previó que un grupo de aventureros llegaría al monasterio justo antes del ataque, y que podrían salvar la situación si encontraran el Cristal.

Yazeran estaba viejo y cansado, y sabía que no viviría por mucho tiempo, así que preparó una compleja serie de indicios que conducían al Cristal, situando el primero de ellos en los aposentos del Prior. Después, en su lecho de

muerte, recitó una profecía, un largo poema que advertía a los monjes de Aguilera que un grupo de aventureros (descritos con todo detalle) llegaría en el momento más crítico para el monasterio. Poco después de concluir esta profecía, Yazeran perdió el conocimiento y murió varios días después.

RADZOG

Mientras tanto, en las Tierras Oscuras, había un joven sacerdote-guerrero orco llamado Radzog, primo de Torgoch. Radzog recibió noticias de que su primo no había vuelto de la gran expedición y se propuso averiguar un día lo que había sucedido. Transcurrieron las décadas, su poder creció e intentó descubrir la situación de Torgoch mediante la adivinación, pero no sacó nada en claro aparte del hecho de que un cristal mágico estaba ligado indisolublemente al destino de su primo.

Radzog estaba decidido a seguir vivo todo el tiempo que fuera necesario para localizar a Torgoch y empezó a experimentar con todo tipo de rituales execrables del Caos para obtener la eterna juventud. Ahora, con una edad de más de un siglo, Radzog es objeto de respeto y temor por parte de los orcos bajo su mando, que rara vez pasan de los treinta años. Pero el precio a pagar ha sido alto: su cuerpo ha sufrido horrendas deformaciones debido a la magia que empleó, y pocos lo considerarían cuerdo.

En la actualidad dirige una banda de guerreros en las montañas, dando un rodeo en torno a los Reinos Fronterizos (Radzog está loco, pero *no tanto*) y avanzando hacia el valle del Yetzin. Sus seguidores se consideran una nueva generación de cruzados, aunque en realidad no son sino un pálido reflejo de las antiguas bandas guerreras de la Alianza del Hacha Ensangrentada. Tienen una lealtad fanática hacia Radzog, y muchos lo consideran una especie de deidad, creencia alentada por las deformaciones de su cuerpo y su mente: sea lo que sea, no es un orco normal...

Radzog lleva casi cinco años conduciendo a esta abigarrada hueste por las montañas. Después de que en uno de sus vaticinios fuera recompensado con un atisbo del Cristal del Fuego, que trató de emplear como base de una serie de hechizos. No obstante, su visión no fue perfecta, y por error ha averiguado la localización del Cristal del Aire, escondido en el monasterio de Aguilera.

• RESUMEN DE LA TRAMA •

El argumento de esta aventura es la búsqueda del Cristal del Aire por parte de los aventureros. Deben llegar al remoto monasterio, hallar las pistas sobre la situación del Cristal, resolver el enigma y recuperar el Cristal. Cuando hayan hecho esto, tendrán que ayudar a los monjes a defenderse de una invasión a gran escala por parte de los orcos, ¡pues la Alianza del Hacha Ensangrentada está otra vez en pie de guerra!

Los acontecimientos de esta aventura se desarrollarán de la siguiente manera:

Un encuentro con el fantasma de un enano encamina a los aventureros hacia el monasterio de Aguilera. Sorprendentemente, al llegar se les recibe como los personajes anunciados por una antigua profecía y se les entrega la primera pista que los pone sobre el rastro del Cristal del Aire. Las pistas se explican en la sección titulada *El rastro de las cartas*.

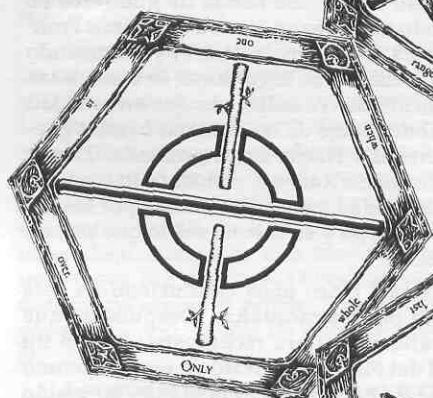


Mientras los aventureros exploran Aguilera y encuentran las pistas, aparecen las primeras señales de que los orcos preparan un ataque contra el monasterio. Se hace evidente que los aventureros deben darse prisa en encontrar el Cristal; tienen lugar unas cuantas escaramuzas preliminares, y obviamente se está preparando un asalto a gran escala.

Con suerte, los aventureros hallarán el Cristal del Aire justo antes del ataque principal de los orcos. En este momento tienen dos opciones: pueden ayudar a defender el monasterio, usando el Cristal del Aire y sus demás habilidades y recursos, o pueden largarse de allí, abandonando Aguilera a su suerte. Si optan por la segunda posibilidad, pronto descubrirán que los orcos están detrás del Cristal, e interrumpirán el ataque para perseguir a los aventureros. La aventura terminará cuando se solucione de cualquier manera el problema planteado por los orcos.

• EL RASTRO DE LAS CARTAS •

Las pistas de Yazeran son un mensaje y ocho naipes hexagonales



de artesanía. Cada naipa da una pista para encontrar el siguiente, y juntos indican dónde está el Cristal del Aire.

Algunos de los naipes están en manos de miembros de la comunidad monástica, pasados de maestro a aprendiz durante un siglo desde la época de Yazeran. Los monjes no están al tanto de su significado, ni siquiera saben que eran de Yazeran; han prometido guardar el secreto, así que no saben que hay otros que tienen naipes.

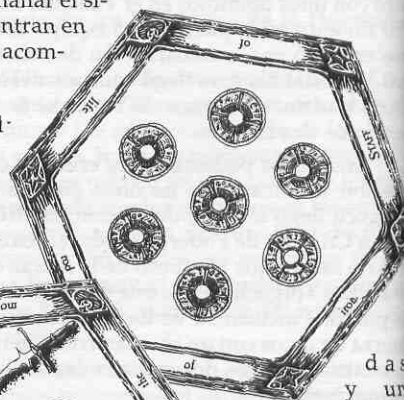
Documento 2: El As de Bastos...

(Gregor se lo entregará al equipo) no da ninguna pista; tan sólo está para que los jugadores se hagan una idea de lo que deben buscar. Las pistas

necesarias para hallar el siguiente se encuentran en la misiva que lo acompaña.

Documento 4: El Siete de Espadas...

con su ilustración de las espadas...



da s y un yunque, está hecho con la intención de que los jugadores vayan a ver al armero, ya que él y su hermano tienen cada uno la mitad de la siguiente carta.

Documento 5: La Sota de Copas...

con su dibujo de un monje metido en un barril, apunta al cervicero.

Documento 6: El Dos de Espadas...

debería recordarles a los aventureros las dos espadas colgadas en el taller del armador.

Documento 8: La Sota de Oros...

Esta carta presenta más dificultades que el resto. Los monjes de más edad (o sea, los que tengan más de cuarenta años) reconocerán que el dibujo de la carta representa a una estatuilla que se encuentra ahora mismo en la tesorería de Aguilera. Los únicos que conocen con exactitud dónde está son Gregor y Norbert, y los aventureros pueden convencer al primero para que les deje examinar la pieza. Tiene una base hexagonal que contiene la última carta.



13

cer las pesquisas de los aventureros. Si ya están teniendo dificultades para encontrar las pistas y resolver el rompecabezas, probablemente será mejor no complicarles la vida.

• LA PROFECÍA DE YAZERAN •

La profecía que Yazeran hizo en su lecho de muerte describe a los aventureros con gran detalle y advierte a los monjes de Aguilera sobre el peligro cercano y del hecho de que los aventureros los salvarán. El enano hizo esta profecía en parte para salvar el propio monasterio, pero sobre todo porque quería salvaguardar el Cristal del Aire. Cuando huyó del valle del Yetzin, Yazeran creía que los orcos de la Alianza del Hacha Ensangrentada habían obtenido (o pronto conseguirían) el control de los Cristales de la Tierra y el Fuego, y era vital que no cayeran en sus manos más Cristales del Poder.

He aquí parte de la profecía, que puedes leer a los jugadores si es necesario, con las descripciones de todos los personajes pregenerados, pero tendrás que improvisar otras distintas si estáis usando otros personajes en esta aventura. La primera parte de la profecía se ocupa de la presente situación:

Seis manos del destino por el paso llegarán,
en el momento de la gran tribulación.
Aunque ni libro ni pluma tendrán que usar,
en Aguilera encontrarán la solución.*

*A través de las montañas se aproxima
el más antiguo de los adversarios.
Ojalá los salvadores obtengan a tiempo
lo que ansían los enemigos sanguinarios.*

* (O el número de aventureros en el grupo)

Como verás, Yazeran era mucho mejor profeta que poeta. Después de esta introducción, la Profecía pasa a describir a los aventureros. Las estrofas referidas a los personajes pregenerados de la campaña de **Las Piedras del Destino** vienen a continuación. Si estáis jugando con otros personajes tendrás que improvisar algo adecuado con el estilo (un poco ripioso) de Yazeran:

Cailission

*Elfo de Loren, de ojos, piel y pelo claros.
La muerte de los suyos ha vengado.
Ahora busca una causa con su arco en mano,
siempre solo, aunque esté acompañado.*

Borgin

*Erudito de mi raza, con la barba hendida,
que busca maravillas del pasado oscuro.
Su magia es modesta, pero grande su prudencia*

y de las Piedras depende su futuro.

Lars

*Humano norteño de gran corazón,
nadie puede negar su valentía.
Aunque gloria y oro es lo que persigue,
su fuerza favorecerá a esta abadía.*

Oleg

*Hombre de las estepas, delgado y nervudo
el yermo es su hogar y su sendero.
Antes guiaba a otros a través de los picos,
ahora las Piedras dictan su derrotero.*

Fiathiriel

*Tejedor de sombras, vagando a capricho
lejos de los que el color de su pelo aborrecen.
Se ríe de lo que a otros hace llorar
y sus hechizos los sentidos adormecen.*

Klaus

*Sacerdote druida, surgido de la espesura,
enemigo del azote del bosque sombrío.
Su misión es acabar con la antigua amenaza
que ahora nos acecha con propósito impío.*

Guisseppi

*Lengua ágil y dedos veloces los del pícaro sureño
pero el amor de una dama fue su perdición.
En Aguilera se esconderá del padre de ella
y para nosotros será una bendición.*

Anders

*Un emprendedor que por un malentendido
ha salido en busca de nuevos mercados.
Tiene dotes para hallar cosas ocultas
en lugares oscuros y olvidados.*

Rogni

*El nombre de su clan y ciudadela
para no deshonrarlos guarda en secreto.
Aunque busca la muerte para expiar sus yerros,
con su auxilio saldremos de este aprieto.*



LA ADVERTENCIA

Este capítulo está pensado para llevar a los aventureros desde Kadar-Helgad (o dondequiera que estén al principio de la aventura) hasta el monasterio de Aguilera, donde se pone en marcha la aventura propiamente dicha. También incluye un encuentro con el fantasma de Yazeran, y una indicación del lugar donde se encuentra un tercer Cristal del Poder.

En este capítulo se da por supuesto que los aventureros acaban de completar la segunda aventura de *Las Piedras del Destino*, **Sangre en las Tinieblas** (y **Fuego en la Montaña** antes de ella). Si no es éste el caso, tendrás que hacer modificaciones de acuerdo con el grupo y la situación en la que esté, lo que no será demasiado difícil: dondequiera que estén los aventureros, el espectro de Yazeran los encontrará y les dará el mensaje.

• EL FANTASMA •

Como hemos visto en el capítulo anterior, Yazeran escapó de Kadar-Helgad antes de que el santuario fuera asolado por los orcos invasores de la Alianza del Hacha Ensangrentada. Aunque lleva muerto alrededor de cincuenta años, el peligro que previó en su lecho de muerte está próximo, y esta amenaza le ha dado fuerzas para actuar.

A costa de un tremendo esfuerzo psíquico, el fantasma de Yazeran ha viajado hasta Kadar-Helgad, el lugar del que huyó hace más de un siglo, y allí se encuentra a los aventureros.

Lee lo siguiente a los jugadores:

Lo primero que notáis es una voz muy débil que parece venir de muy lejos; aunque el día es apacible, a veces es como si un fuerte viento arrastrara las palabras. Miráis a vuestro alrededor, pero no veis nada.

Entonces, de repente, distinguís una figura. Por alguna razón, tenéis la impresión de que ha estado ahí todo el tiempo y sólo os habéis dado cuenta ahora. Imposible, por supuesto, pero no deja de ser inquietante a pesar de todo, igual que el hecho de que la figura sea azul, ligeramente brillante y transparente.

Parece un enano anciano, con una larga túnica y descalzo. Sus pies no llegan a tocar el suelo, su cara está contorsionada por el dolor o el esfuerzo, y su voz aún parece venir de muy lejos.

—¡Vienen otra vez! —dice con voz jadeante—. ¡Debéis llegar a Aguilera, no dejéis que obtengan el Cristal del Aire! A Aguilera...

La voz del enano se desvanece, y su imagen se dispersa como humo en el viento. Os miráis entre vosotros, cada uno preguntándose si los demás han visto lo mismo.

A tanta distancia de su tumba en Aguilera, el espectro de Yazeran ha sucumbido enseguida a la inestabilidad, aunque ha conseguido hacer llegar su mensaje a los aventureros. La curiosidad de éstos (junto con el aliciente de hacerse con otro Cristal del Poder) tendría que bastar para atraerlos al monasterio.

Quien consiga una prueba de **Int** (Clérigos +10/nivel, Eruditos +10, fieles de Verena +10, acumulativos) recordará que Aguilera es el nombre de un monasterio en la cima de una roca que domina la salida meridional del paso de los Colmillos del Invierno, en la cabecera del valle del Yetzin.

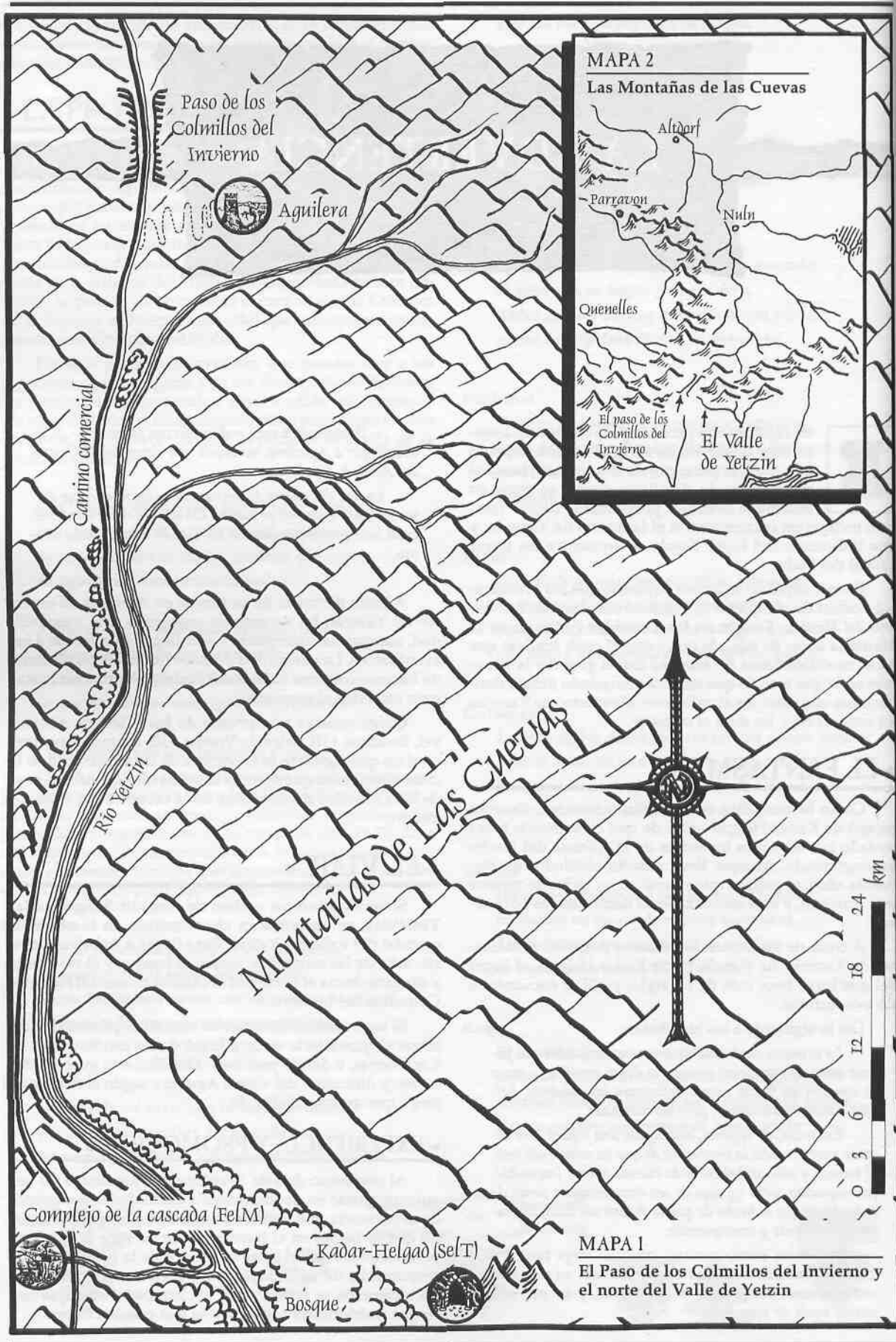
• EL VIAJE •

Si los aventureros acaban de concluir **Sangre en las Tinieblas**, se encontrarán ahora mismo en la vertiente oriental del valle del Yetzin. Para llegar a Aguilera deberán salir de las montañas, cruzar el bosque y el río Yetzin y dirigirse hacia el norte por el camino comercial hacia los Colmillos del Invierno.

Si los aventureros están en otro sitio, puedes decidir situar el monasterio en otro lugar de las estribaciones de Las Cuevas, o donde prefieras. Modifica a tu gusto la duración y dificultad del viaje a Aguilera según el tiempo de juego que quieras dedicarle.

• EXPERIENCIA Y PROMOCIÓN •

Al comienzo de esta aventura, los jugadores tal vez quieran gastar en promociones y habilidades los puntos de experiencia que habrán acumulado. Puedes permitirles que lo hagan en el transcurso de su viaje a Aguilera, pero recuerda que al estar apartados de la civilización no dispondrán de facilidades para recibir entrenamiento. Técnicamente se encuentran "en campaña", así que hay ciertas restricciones respecto a lo que pueden hacer:



Promociones

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

Habilidades

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

Cambios de carrera

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

- Se puede permitir a los personajes instruir a sus compañeros en sus propias carreras, si consideras que hay tiempo suficiente durante el viaje por el valle.
- Si un cambio de carrera es una "progresión natural" (de Mercenario a Capitán Mercenario, por ejemplo) puedes permitirlo si consideras que hace falta poco o ningún adiestramiento.
- También se puede permitir a un clérigo o druida hacer la tirada en la *Tabla de Promoción* correspondiente en este momento de la aventura, puesto que la promoción depende de la gracia divina en vez del adiestramiento. Puedes aplicar modificadores a la tirada para reflejar el hecho de que el personaje no se encontrará orando en un templo.

• ENCUENTROS •

En las secciones que vienen a continuación se proporcionan diversos encuentros opcionales para animar el viaje a Aguilera. También se puede recurrir a los que aparecen en *Fuego en la Montaña* y *Sangre en las Tinieblas*; si quieres puedes incluir cualquier encuentro que no hayas empleado todavía, además de otros de tu propia cosecha, por supuesto. O, si quieres saltarte los preliminares, puedes establecer que no ha ocurrido nada digno de mención durante el viaje a Aguilera, y empezar con la llegada de los aventureros al monasterio.

• ENCUENTROS EN LAS MONTAÑAS •

• EL TERRENO •

Los riscos sin caminos de la vertiente oriental del valle del Yetzin son un territorio muy escabroso, que cuenta como *terreno difícil* en todo momento. Es posible avanzar por él con cuidado, pero resulta muy peligroso en caso de movimiento rápido o combate, así que puedes sacar a colación esta dificultad (por ejemplo, si los aventureros actúan de forma demasiado confiada o descuidada), pero sin pasarte. Si obligas a los jugadores a hacer pruebas de *Riesgo* a cada paso del viaje, la aventura se eternizará, así que reserva este recurso para los momentos adecuados.

• JINETES DE LOBO •

Es sabido que los goblinoideos rondan por las montañas y bosques de Yetzin, igual que en los bosques más

densos del Imperio. Este grupo de jinetes de lobos puede ser una banda independiente, o un destacamento de la hueste goblinoide que se aproxima a Aguilera; ¡de todas formas los aventureros no van a pararse a preguntarle!

Este encuentro comienza con el avistamiento de una figura a lo lejos, delante de los aventureros. Está a más de medio kilómetro y va montada sobre algún animal; eso es todo lo que se ve a esa distancia. Los personajes que tengan *Visión Excelente* distinguirán que el animal de monta no es un caballo, y una prueba de *Int* conseguida llevará a la conclusión de que es un lobo. La figura observa a los aventureros durante un minuto o dos, y después se aleja y desaparece.

En las siguientes dos o tres horas no ocurre nada. Incluso podrías introducir un par de encuentros de poca importancia para que los personajes se olviden del Jinete del Lobo, por ejemplo una serpiente al borde del camino que asusta a los caballos o una manada de lobos intentando separar de la comitiva a la última bestia de carga para devorarla.

Después de un intervalo apropiado, el Jinete Lobo aparece otra vez en la distancia, fuera del alcance de las flechas. En esta ocasión, no hace más que vigilar al grupo durante cinco o diez minutos; deja que los jugadores reaccionen ante esto como les parezca. Puede que ignoren al jinete y sigan adelante, o bien que se agrupen, apresten las armas y esperen un ataque.

Si intentan otear Jinetes de Lobo acercándose, déjales hacer pruebas de *I*, pero no verán nada, porque los goblins conocen este terreno a la perfección y saben aproximarse sin ser vistos. Después de que hayan hecho todo lo que se les ocurra, sigue prolongando la situación. Deja que crezca la tensión, e inicia el ataque justo cuando los aventureros estén empezando a dudar si de verdad va a producirse.

El Jinete del Lobo que está a la vista soplará un cuerno, cuyo sonido oirán los aventureros dos o tres segundos después. Al mismo tiempo, llueve sobre ellos una andanada de flechas, y alrededor salen de sus escondites los Jinetes de Lobo.

Cada personaje del grupo recibe D3-1 flechazos de F 3 cada uno, modificado como corresponde por *Resistencia* y armadura. En el caso de personajes montados, cada flecha tiene las mismas posibilidades de alcanzar al jinete o a la montura.

Los Jinetes de Lobo, mientras hacen una carga contra ellos, cambian los arcos por armas de combate cuerpo a cuerpo; la mitad llevan lanzas y la mitad espadas. Todos tienen escudo, con el tosco símbolo de una mano pintado en rojo; los lobos tienen una marca roja en la frente.

Los aventureros disponen de un asalto entre la salva de flechas y la llegada de los Jinetes de Lobo, que reciben una bonificación de +10 en *HA* por la carga tan sólo en el primer asalto de combate.

Cuando la mitad de los goblins haya muerto o huido, y al final de cada asalto a partir de entonces, haz una prueba de *Ld* a cada Jinete que permanezca en combate para determinar si permanece allí o se retira.

• ENCUENTROS EN EL BOSQUE •

• HOMBRES BESTIA •

Igual que en los demás bosques del Viejo Mundo, por los bosques de Yetzin rondan bandas pequeñas y dispersas de Hombres Bestia. Algunos son los supervivientes más recientes de las Incursiones del Caos, mien-



tras que otros pueden haber migrado hacia el norte desde las Tierras Deformes a lo largo del último siglo. El origen y la naturaleza de las Tierras Deformes se describen en las dos aventuras precedentes de esta campaña.

En su camino por el bosque, los aventureros pueden caer en una emboscada de un grupo de Hombres Bestia, atraídos por un grito repentino y desgarrador (un señuelo tendido por alguno de los Hombres Bestia que aún conserve una voz reconociblemente humana), o bien sufriendo una emboscada preparada en su mismo camino.

En los dos asaltos previos al ataque, puedes darles a los aventureros la posibilidad de darse cuenta del peligro y evitar la desventaja de la sorpresa. Cada personaje puede hacer una prueba de **I** con una bonificación de +10 por cada una de las siguientes habilidades: *Oído agudo*, *Rastrear*, *Sexto Sentido* y *Detectar Trampa*. Si pasa la prueba, el personaje se da cuenta de algo: un ruido en los arbustos, un movimiento por el rabillo del ojo, o cualquier otro indicio. No podrá hacer nada antes de caer en la trampa, pero no estará sorprendido en el primer asalto del ataque.

Los aventureros reciben una andanada de flechas desde ambos lados, y al mismo tiempo los Hombres Bestia salen de sus escondites delante y detrás de ellos. Después se produce un combate normal, que puedes representar con miniaturas y modelos si estás dispuesto a diseñar tú mismo el lugar de la emboscada.

• SERPIENTE GIGANTE •

Cuando los aventureros van por el bosque, molestan a una víbora gigante que está tomando el sol en un claro al pie de un árbol. La serpiente no es agresiva, pero reaccionará ante cualquier cosa que interprete como una amenaza, y da la casualidad de que en esa categoría está incluido el grupo.

Lo primero que hará la serpiente será erguirse hasta una altura de dos metros y medio, siseando de forma amenazadora. No atacará, ya que está acostumbrada a coger por sorpresa a ciervos y otros animales, no a luchar con enemigos claramente superiores. El movimiento repentino de la serpiente puede asustar a los caballos: si quieres, puedes hacerle una prueba de **Fr** a cada uno para determinar si se desboca. El jinete de un caballo desbocado debe pasar una prueba de **Ld** (con una penalización de -20 si no tiene la habilidad de *Equitación*) para controlarlos.

Si los aventureros salen enseguida del claro sin acercarse más a la serpiente no ocurrirá nada más, pero si atacan a la serpiente o se acercan más a ella a pesar de su actitud amenazadora, tratará de huir a la espesura, posiblemente atacando al personaje que tenga más cerca antes de hacerlo. Sólo estará dispuesta a luchar si no puede huir, pero entonces peleará por su vida en estado de frenesí.

Los personajes con la habilidad de *Encanto con los animales* pueden intentar apaciguar a la serpiente, para lo que ésta tendrá que hacer una prueba de **Fr**. Si lo consigue, la serpiente se tranquiliza, pero sólo se fía del personaje que la ha apaciguado, y sigue considerando a los demás como amenazas. Se abstendrá de atacar, pero seguirá intentando marcharse. Si falla la prueba, el personaje no ha conseguido calmar a la serpiente y ésta lo considera una amenaza.

• ENCUENTROS EN EL CAMINO •

La mayoría de los encuentros en el camino comercial serán con otros viajeros. En **Fuego en la Montaña**, la primera aventura de las *Piedras del Destino*, aparece un encuentro con una caravana de mercaderes y una banda de gitanos algo pícaros, lo que puede dar una idea bastante aproximada del tipo de viajeros que circulan por este camino, aparte de los forajidos (que pueden atacar a los aventureros) y de los viajeros solitarios que tienen interesantes motivos propios para transitar por allí; este último tipo de encuentro es un buen método de presentar al grupo un personaje jugador nuevo o reemplazar a otro.

• FUEGO FATUO •

Conforme el camino se interna en las montañas, discurre por terreno muy escarpado, con barrancos de vértigo y derrumbes que le han costado la vida a muchos viajeros desgraciados o descuidados a lo largo de los años. Ahora uno de esos infortunados se aparece en un tramo del camino en forma de Fuego Fatuo. Lo que queda de la conciencia de este fantasma tiene un recuerdo distorsionado de su muerte, y está obsesionado por arrastrar a otros al abismo. Lo mejor es que el encuentro ocurra en la penumbra, al anochecer o con mal tiempo.

Los aventureros advierten una luz mortecina flotando sobre el camino delante de ellos. Mide unos treinta centímetros de anchura y brilla como una linterna con luz tenue, agitándose y ondulando rítmicamente. Cuando se acerquen a menos de veinte metros de ella, los aventureros deberán pasar una prueba de **FV** para resistirse a su maligna fascinación.

Los personajes que tengan *Identificar No Muertos* pueden hacer antes una prueba de **Int**: si lo consiguen, habrán comprendido que es un Fuego Fatuo y tendrán una bonificación de +20 a sus pruebas de **FV** contra el ataque hipnótico. Un personaje que haya oído a otros gritar "¡No la miréis! ¡Es un Fuego Fatuo!" u otra advertencia similar puede hacer una prueba con la media de **Int** y **I** para oír la advertencia a tiempo: si tiene éxito, también consigue la bonificación de +20 a **FV**.



GOTREK EL MATATROLLS

Tal vez te parezca que los jugadores no están preparados para hacer frente solos al ataque de los orcos al monasterio. En tal caso, puedes introducir dos viajeros que ya estarán en Aguilera, o que llegarán poco después que los aventureros: Gotrek Gurnisson el Matatrolls y su compañero humano Félix Jaegar. A ambos se les permitirá quedarse; Gotrek es un enano, de forma que rechazarlo sería una falta de respeto a la raza de Yazeran.

Félix es una especie de erudito, y naturalmente la biblioteca le atrae. Para calmar la impaciencia de Gotrek le comenta que allí se puede encontrar todo tipo de información útil sobre enemigos peligrosos y/o oro en grandes cantidades (puede que Gotrek sea Matatrolls, pero antes que nada es un enano). Félix pasará gran parte de su tiempo estudiando libros; su erudición es suficientemente amplia como para que se le permita ver parte de la colección de Aguilera, pero no entrar en la biblioteca. Tiene que pedir obras determinadas que después los monjes le entregan (o no) según les parece. Gotrek, como es de esperar, tiene poco interés en estas cuestiones, propias de ratones de biblioteca, y se presentará a los guardias y a los aventureros. Es educado, pero tiene un entusiasmo algo excesivo por practicar sus habilidades de combate, algo que los guardias hacen lo posible por evitar.

Si se entera de la búsqueda de los aventureros (dado que todo el mundo en el monasterio sabe que están detrás de algo), Gotrek estará interesado, pero no tiene ningún deseo de hacerse con una Piedra del Destino. El oro es algo que puede comprender, pero lo sobrenatural le pone nervioso. Félix es diferente en ese aspecto; le interesan los tesoros mágicos en general, y este en particular puede servirle de ayuda para sobrevivir. Sin embargo, no intentará robar un Cristal a menos que esté totalmente seguro de poder escapar con él. Si encuentra alguno por ahí, lo cogerá, lo que es bastante razonable para una persona en su situación... Nunca se sabe si algo así puede resultar de utilidad en el futuro.

Ni Gotrek ni Félix serán invitados a la asamblea de guerra de los monjes, ya que la llegada de los aventureros estaba en la profecía, pero estos dos están allí por casualidad. Gotrek se prestará voluntario para el combate que se avecina, oferta que pocos querrán rechazar, dado lo útil que puede resultar un Matatrolls en estos casos. Gotrek y Félix permanecerán cerca de los guardias casi todo el tiempo, aunque, si la biblioteca está en peligro, el humano correrá a defenderla. Recuerda que, a pesar de la formidable destreza de Gotrek, éste no puede estar en todas partes al mismo tiempo; al principio se dedicará a defender el puente, y una vez que haya empezado a luchar tardará unos cuantos minutos en reaccionar ante nuevas amenazas en otros lugares y presentarse allí. Haz todo lo posible por mantener al enano alejado de los aventureros: estará combatiendo en su guerra personal contra los orcos, lo que significa que no podrá sacarles de sus apuros. Es muy posible que se lance a la carga por el puente contra el grueso del ejército de Radzog, y como sin duda tardará un buen rato en deshacerse de todos los orcos, los aventureros tendrán que arreglárselas solos durante este tiempo.

Como mínimo, la presencia de Gotrek permitirá a los aventureros concentrar sus esfuerzos en hallar el Cristal del Aire, en vez de luchar con los orcos, por lo que tal vez

quieras acelerar un poco los ataques de Radzog. También puedes añadir si quieres un par de trolls a la fuerza atacante para que Gotrek tenga algunos oponentes a su altura.

• GOTREK GURNISSON •

Gotrek Gurnisson es un Matatrolls: orgulloso, beligerante, leal con sus amigos e implacable con sus enemigos. La muerte no significa nada para él; por el contrario la busca y le da la bienvenida, siempre que sea en un combate épico contra fuerzas abrumadoras. La muerte es lo único que le queda, la expiación de su crimen secreto. El único problema es que Gotrek es simplemente demasiado fuerte, afortunado o diestro para morir. Se lanza de cabeza en las amenazas y, armado con su fiel hacha, acaba con todas ellas.

En momentos de más tranquilidad, Gotrek es un personaje taciturno, propenso a accesos de depresión y a coger borracheras de campeonato. Su ruda fachada esconde una mente sorprendentemente cultivada: tiene un excelente dominio de la historia enana y profesa una gran admiración por la artesanía de calidad, independientemente de su origen. De vez en cuando, deja caer algún comentario que demuestra lo mucho que sabe de ingeniería enana. No obstante, es un solitario empedernido y amargado. Su único amigo de verdad es Félix Jaegar, un poeta humano. Ha quedado apartado de su familia y su clan, algo terrible para cualquier enano, por lo que se niega a hablar del crimen que le ha llevado a su actual situación.

En momentos más animados (es decir, en medio de un combate) Gotrek es uno de los guerreros más mortíferos en el cuerpo a cuerpo de todo el Viejo Mundo. No hay nada que parezca capaz de detenerlo. Su desprecio temerario por su propia seguridad, combinado con un grado de habilidad que pocos pueden igualar, lo convierten en un oponente devastador. Incluso sin su hacha es capaz de dar mucho más de lo que recibe... Y, por supuesto, como todos los Matatrolls, carece de delicadeza; "sutileza táctica" significa "¡A LA CARGA!"

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	89	9	8	8	16	49	4	59	89	59	89	89	19

Habilidades

Arma de Especialista: Armas a Dos Manos y Armas de Puño, Arte, Astronomía, Cantería, Carpintería, Cartografía, Caza, Conducir Carro, Consumir Alcohol, Desarmar, Detectar Trampa, Escalar, Escondarse: Rural y Urbano, Esquivar Golpe, Forja, Furia asesina, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Historia, Identificar Artefacto Mágico, Idioma Adicional: viejomundano, Idioma Arcano: enano arcano, Ingeniería, Leer/Escribir: khazalid y viejomundano, Lenguaje Secreto: batalla y clásico, Metalurgia, Minería, Movimiento Silencioso: Rural y Urbano, Muy Fuerte, Muy Resistente, Numismática, Oído Agudo, Orientación, Rastrear, Reflejos Rápidos, Regatear, Señales Secretas: gremio de ingenieros enanos, Suerte, Tallar Gemas, Tasar.

Equipo

Dos hachas a dos manos (I-10, D+2), cota de malla (1 PA, sólo tronco); ropa de viaje gastada, con complementos para el invierno o mal tiempo; 20 CO, 12 CP,



3 peniques; jarra para cerveza; botella de cerveza (sólo entre las comidas).

• FÉLIX JAEGAR •

Félix Jaegar es un hombre que sabe que va a morir, sólo es una cuestión de tiempo. Su amistad con Gotrek Gurnisson lo hace Inevitable. Félix ha seguido al enano por todos las tierras salvajes del Viejo Mundo, esperando lo Inevitable. Hasta ahora, todo ha ido bien...

En muchos aspectos, él mismo tiene la culpa de su situación. Gotrek rescató a Félix de las atenciones de las autoridades de Altdorf. Más tarde, estando bebido (debido a un recorrido verdaderamente épico de taberna en taberna con Gotrek), Félix prometió relatar la muerte del Matatrolls en un poema similarmente épico. Tan sólo cuando volvió a estar sobrio cayó Félix en la cuenta de que presenciar la muerte del Matatrolls podría ser lo último que hiciera. Desde entonces su vida ha sido emocionante, por decirlo de alguna manera... aunque de vez en cuando añora la vida de estudiante y poeta en Altdorf, o incluso la de un aburrido mercader de lana como su padre.

Félix es un joven bastante amistoso; pero, sin embargo, la expresión de su rostro surcado por las cicatrices es siempre de inquietud y preocupación, lo que no es raro para un amigo de Gotrek Gurnisson cuya muerte probablemente esté cercana. Tiene acento de Altdorf (pero de un intelectual de Altdorf) y muestra una cierta inseguridad, lo que hace que muchos lo subestimen. La vida como camarada de Gotrek lo ha endurecido; aunque no es de la clase de personas que va buscando aventuras, a aprendido a estar a la altura de las circunstancias.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Habilidades

Arma de Especialista: Esgrima y Armas de Puño, Cartografía, Caza, Conducir Carro, Desarmar, Detectar Trampa, Equitación, Escondarse: Rural y Urbano, Es-



quivar Golpe, Etiqueta, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Heráldica, Historia, Idioma Arcano: Mágico, Ingenio, Leer/Escribir viejomundano, Lenguaje Secreto: clásico, Movimiento Silencioso: Rural y Urbano, Nadar, Numismática, Oratoria, Pelea Callejera, Rastrear, Reflejos Rápidos, Visión Excelente.

Equipo

Espada; daga para la mano izquierda (D -2, P -10); cota de malla (1 PA, sólo el tronco), ropas sucias de viaje; material de escritura; un libro poco importante (o dos) de la biblioteca; bolsa con 47 CO, 23 chelines y 7 peniques.



AGUILERA

AGUILERA

En muchos sentidos, Yazeran fue el fundador de Aguilera. Las chozas apiñadas en la cima de un monte que encontró al llegar habían quedado transformadas a su muerte en un monasterio fortificado consagrado a Verena. Su biblioteca se ha convertido en una de las más importantes del Viejo Mundo, y las cuotas y donativos de los que la usan constituyen el grueso de los ingresos del monasterio. Como planeó Yazeran, Aguilera ha sido el refugio permanente del Cristal del Aire.

Algunas de las familias adineradas y de la nobleza de la parte meridional del Imperio envían a sus hijos a Aguilera. Los novicios reciben una educación y algo de instrucción militar básica antes de volver al mundo exterior: algunos con sus familias, otros a establecerse y formar la suya propia, y algunos incluso salen a buscar aventuras. Los que no rompen por completo los lazos con el monasterio se dedican a viajar buscando nuevas adquisiciones para la biblioteca y nuevos reclutas, y a menudo vuelven a Aguilera a pasar sus últimos años en la biblioteca que ellos mismos han ayudado a enriquecer.

Así que la gente de Aguilera está acostumbrada a recibir visitantes. Personas que llevan a cabo investigaciones científicas, históricas, alquímicas o mágicas están dispuestas a atravesar distancias considerables para acceder a la biblioteca, eso sí, mediante los monjes, dado que sólo los hermanos del monasterio tienen permiso para ello. No obstante, los monjes son unos excelentes ayudantes de investigación, como se podría esperar de los seguidores de Verena. Por supuesto, dado que es una gran fuente de ingresos para los monjes, éstos están dispuestos a todo con tal de mantener su inviolabilidad, y además la biblioteca está equipada con sus propias defensas mágicas, que se describen en la clave del mapa.

Los visitantes frecuentes que sean devotos de Verena pueden recibir la proposición de hacerse hermanos seglares del monasterio. A cambio de una donación generosa (según las normas, deberían entregar todas sus posesiones terrenales pero, como afirma Gregor, la buena voluntad es lo que cuenta), el hermano obtiene acceso personal a la biblioteca y el derecho a alojarse en los aposentos de huéspedes siempre que quiera.

• LOS MONJES •

Como la comunidad de Aguilera es relativamente pequeña, la mayoría de los monjes se conocen por su

nombre de pila. Al viajar, usan el apellido "de Aguilera" si alguien se lo pregunta. No todos los monjes son clérigos; de hecho muy pocos lo son. El monasterio es una comunidad autosuficiente en la que todos los monjes tienen una función. Se considera que tienen otra carrera aparte de ser monjes (por ejemplo, Monje/Erudito o Monje/Artesano).

En esta parte de la aventura los personajes tendrán que hacer averiguaciones y seguir las pistas que Yazeran ha dejado para ellos, lo que significa que tendrán que hablar con muchos de los monjes. Aunque se dan todos los detalles en la sección de *Perfiles*, vamos a describir a continuación a algunos personajes. Lee estas descripciones un par de veces antes de dirigir esta parte de la aventura, y así podrás interpretar a los monjes como individuos con personalidad propia.

• GREGOR, PRIOR DE AGUILERA •

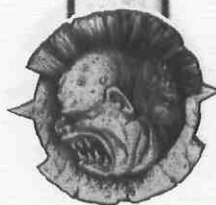
Gregor tiene 73 años de edad, y es un poco excéntrico. Sale poco de sus aposentos excepto a la hora de las comidas y deja que el monasterio se gobierne por sí solo.

Es un anciano apergaminado de ojos legañados y pelo cano. Gregor es propenso a murmurar y suele divagar en las conversaciones. A veces se le olvida lo que está diciendo en mitad de una frase y se queda en silencio, pero no es por incapacidad mental; sigue siendo capaz de superar por mucho a un novicio, y conoce el monasterio y los ritos como la palma de su mano. Lo que pasa es que a veces le falla la concentración, y de todas formas está más interesado en echar una cabezada...

Gregor no querrá hablar con los aventureros después del primer encuentro, a menos que insistan en que es vital para el éxito de su misión.

• NORBERT, RESPONSABLE DE LAS BANDERAS DE AGUILERA •

Norbert es un hombre gordo y rubicundo que pasa de los cincuenta años. Habla en tono jactancioso y muchas veces parece como si le faltara el aliento. Como Responsable de las banderas, Norbert es el lugarteniente de Gregor, a quien ha relevado en casi todas sus responsabilidades respecto al monasterio. Exige el respeto debido a su cargo y confía en convertirse en Prior a la muerte de Gregor, aunque no está impaciente por ello, puesto que en la práctica ya ha tomado las riendas.



Norbert tiene un interés particular en las finanzas del monasterio, y es culpable de desviar fondos a su propio bolsillo. Tiene poca confianza en la Profecía, y sospecha que los aventureros podrían haber llegado para comprobar ciertas irregularidades en las cuentas. Aunque procurará hacer parecer que está constantemente ocupado, siempre se mostrará amable y atento con ellos, y estará dispuesto a contestar sus preguntas, pero dará instrucciones a Dieter para que le informe de todos sus movimientos. Norbert será el que les muestre a los aventureros sus aposentos de huéspedes, el que les explique las *Normas del monasterio* (ver más adelante), y el que responda sus preguntas antes de ponerlos otra vez en manos de Dieter para que les lleve a dar una vuelta por Aguilera antes de la siguiente comida.

• DIETER, INICIADO •

Al ser un novicio de la hermandad (y en consecuencia prescindible), se asignará a Dieter la tarea de guiar a los PJs durante su estancia. Tiene unos catorce años, más que delgado está escuálido, con la cara chupada y se lleva todo el día sonándose la nariz en la manga. Cuando interpretes a Dieter, termina cada frase con un prolongado ruido nasal, y límpiase la nariz con la manga.

Dieter habla con un agudo gimoteo nasal. Cree sin reservas en la Profecía, y manifiesta una admiración tal por los aventureros que, si lo interpretas bien, pronto empezará a resultar extremadamente cargante. Si alguno de los ellos hace alguna estupidez espectacular, o si algo sale estrepitosamente mal, Dieter empeorará las cosas. Muchos de sus comentarios pueden parecer sarcásticos, pero tienes que tener cuidado de hacerlos en un tono de profunda admiración. Dieter cree que los aventureros saben lo que hacen, y que tienen planeado todo lo que ocurre, aunque, al ser solamente una persona corriente, a veces le resultan un poco difíciles de entender.

“¡Caramba! ¡Sni-i-iff! Ha sido una idea magnífica, de verdad. A una persona normal jamás se le hubiera ocurrido tirarse encima el armario —Se limpia la nariz con una manga un poco sucia—. Los héroes legendarios no pierden el tiempo, ¿eh?”

“¿Para qué se ha soltado de la cuerda? ¡Sniff! Una persona normal podría matarse al caer desde esa altura —se limpia otra vez—. Para llegar abajo más rápido, ¿verdad? Caramba, ustedes los héroes no son como la gente normal.”

Dieter acompaña a los aventureros a todas horas, a menos que algo le ocurra. Una de tus tareas como DJ es hacer que Dieter resulte tan detestable como para que los jugadores deseen acabar con él y a la vez que les sea tan útil como para que no lo hagan. Él es su fuente de información principal, su intermediario con los otros monjes y, en general, el que cuida de satisfacer sus necesidades. También les mantiene informado de los rumores y puede servir para dejar caer alguna pista si los jugadores se quedan atascados. Si los aventureros le piden a Dieter información detallada o restringida, les dirá que consulten a Norbert, y los llevará inmediatamente a hablar con él si no lo detienen. Si los aventureros intentan quitarse de encima al novicio y explorar por su cuenta, Norbert se enterará enseguida e irá a por ellos en unos minutos (si el tiempo es importante, tira un D6+2 para determinar de cuántos minutos de “libertad” disponen).

• CICATRIZ, CAPITÁN DE LA GUARDIA •

Udo Schwerner es más conocido por su apodo; desde la frente a la mandíbula una larga y lívida cicatriz le reco-

re el rostro justo a la izquierda de la nariz. Cicatriz es un hombre vigoroso al final de la cuarentena, que en lugar del brazo izquierdo tiene un garrote con dos “dedos” formados por una estaquilla que atraviesa su extremo en ángulo recto. Ha adquirido un notable grado de destreza con este rudimentario miembro postizo, y de paso ha ganado veinte centímetros más de alcance.

Está en una posición ideal para un mercenario retirado: trabaja en un sitio donde es poco probable que ocurra un ataque, la mayoría de los monjes se creen las batallitas que cuenta, y puede vencer a cualquier habitante del monasterio en lucha.

Cicatriz piensa y actúa como el suboficial veterano que es. No tiene una opinión definitiva sobre la Profecía, pero piensa que si se produce un ataque, Aguilera será fácil de defender. Se comportará educadamente con los aventureros (con cierto menosprecio disimulado hacia los que no sean guerreros), pero si quieren su respeto, ayuda o amistad tendrán que ganárselos.

• KLAUS, ARMERO •

Klaus, que posee una de las pistas que buscan los aventureros, es un hombre corpulento, rubicundo y de rasgos vulgares, de unos treinta y tantos años. Tiene un gran sentido del humor (molesto, según algunos), y le encantan las bromas de todo tipo. Alguno de los monjes puede contar la historia de cuando metió un cuerno improvisado conectado a una vejiga debajo de un cojín en la capilla y casi le provocó un ataque al corazón a uno de los hermanos más ancianos.

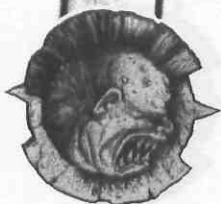
Klaus pasa la mayor parte de su tiempo con los guardias, tanto por obligación como por devoción. Afirma alegremente que la mayoría de los monjes de Aguilera son un hatajo de pedantes y muermos, que no saben apreciar una buena carcajada. “Me gusta divertirme”, dice a menudo. La mejor forma de ganarse a Klaus es tener a mano una buena reserva de historias y chistes verdes; a cambio de una o dos carcajadas, les dirá con gusto a los PJs cualquier cosa que quieran saber: “Claro que os lo diré. ¡Y si no lo sé, me lo inventaré! ¡Ja, ja, ja, ja, ja!”.

• DAHLBERT, CERVECERO •

Dahlbert, un monje de aspecto rechoncho y satisfecho de más de cuarenta años, es el primero en admitir que tiene “el mejor trabajo del monasterio”. Amante de la vida sosegada, a Dahlbert le encanta ser el cervecero de Aguilera: “La mayor parte del tiempo el trabajo se hace solo, ya sabéis —susurra en tono de conspiración—, y no tengo más que sentarme y esperar. ¡Pero no se lo digáis a nadie!”. Los novicios tienen otra teoría para explicar el excelente humor que siempre tiene Dahlbert, y lo cierto es que todo el mundo sabe que alguna que otra vez se ha retirado a descansar a sus aposentos después de “inspeccionar” los mostos con demasiado entusiasmo.

• OTROS MONJES •

La mayoría de los monjes se comportarán de una forma razonablemente pacífica y amistosa con los aventureros, aunque tengan motivos para sospechar de ellos; dan por supuesto que aunque la Profecía se refiera a ellos, deben tener una buena razón para hacer lo que hacen. Sin embargo, si los aventureros hacen algo que no les guste, no dudarán en informar a Norbert, que tal vez se acerque acompañado de otros monjes para vigilar las actividades de los aventureros y pedir explicaciones.



Una prometi-
cerse all
estado d
viajeros
colores,
chos de
bandera
la inform
tendrá q

He
pueden
nen muc
detalles.

- Con
- Tien
- Acti
- Hora
- Fiest
- ses);
- Anu

• NO

Com
Aguilera
ben cum
informad
gravedad
la expuls

- No e
- trada
- Agui
- No e
- libro
- Ning
- otra.
- No s
- mona
- en cu
- echan

Con
sión de in
so de la a

• INC

A LA

Uno
de que, si
mientos d
la bibliote
nientes de

Para
tante pote
Si alguien
mente ace
deseo hac
de al mer
personaje
la comun

• LAS BANDERAS •

Una función secundaria que el monasterio se comprometió a desempeñar a cambio del derecho a establecerse allí y construir fortificaciones, es la observación del estado del paso y las montañas, y su comunicación a los viajeros mediante diversas combinaciones de banderas de colores, tarea que actualmente lleva a cabo Norbert. Muchos de los monjes no conocen el significado de todas las banderas, y sólo unos pocos mercaderes usan de verdad la información que facilitan. Por supuesto, Norbert sostendrá que este servicio tiene una importancia vital.

He aquí unos ejemplos del tipo de información que pueden suministrar las banderas; si los aventureros ponen mucho interés en el tema, puedes improvisar más detalles.

- Condiciones para viajar (buenas/malas/pésimas);
- Tiempo previsto (bueno/malo/pésimo);
- Actividad de los forajidos (ninguna/poca/mucha);
- Hora del amanecer y anocheecer;
- Fiestas y acontecimientos astronómicos (p. ej. eclipses);
- Anuncios de mercados y ferias locales.

• NORMAS DEL MONASTERIO •

Como cualquier comunidad (monástica o no), Aguilera tiene una serie de reglas que sus habitantes deben cumplir. Norbert (y en última instancia Gregor) será informado de cualquier infracción y, dependiendo de su gravedad, la reacción irá desde una severa admonición a la expulsión. Las normas son las siguientes:

- No está permitida bajo ninguna circunstancia la entrada en la Biblioteca a personas que no sean de Aguilera.
- No está permitido bajo ninguna circunstancia sacar libros de la Biblioteca.
- Ninguna persona puede alzar su mano con ira contra otra.
- No se permiten juegos de ninguna clase dentro del monasterio (aunque el propio Yazeran bajaba de vez en cuando a hurtadillas al cuarto de centinelas para echar una partidita de cartas).

Con cuidado, puede que los aventureros tengan ocasión de infringir cada una de estas normas en el transcurso de la aventura.

• INCORPORACIÓN A LA COMUNIDAD •

Uno o más aventureros pueden llegar a la conclusión de que, si se hacen monjes, tendrán más libertad de movimientos dentro del monasterio y, en particular, acceso a la biblioteca. Así es, pero este método tiene más inconvenientes de lo que parece.

Para entrar en la comunidad de Aguilera, un solicitante potencial debe ser humano, varón y fiel de Verena. Si alguien desea convertirse será cuestionado muy atentamente acerca de sus motivos. Además, un personaje que desee hacerse hermano seglar deberá hacer una donación de al menos la mitad de sus posesiones terrenales. Si el personaje quiere convertirse en un miembro residente de la comunidad en vez de en un hermano seglar, deberá

entregar *todas* sus posesiones. Entonces debe someterse a un periodo de instrucción, empezar enseguida la carrera de Iniciado y dedicarse exclusivamente a completarla. Posteriormente, se le asignará una tarea en el monasterio, que casi con seguridad no tendrá nada que ver con la biblioteca... por lo menos durante los primeros tres o cuatro años.

• COMIDA Y ALOJAMIENTO •

Los comerciantes del camino son los que abastecen de comida al monasterio, ya que no dispone de tierras de cultivo o para criar ganado. A veces este abastecimiento no está asegurado, sobre todo en invierno, así que los monjes lo complementan con la caza de unos grandes pájaros que vuelan en círculos sin cesar en torno a las cimas de las montañas cercanas. Estas aves, que los monjes llaman "Yak-Yaks" por su canto, son parientes del cuervo de tamaño intermedio, y suelen lanzarse en picado sobre cualquier cosa que parezca comestible. Los monjes los cazan a veces desde las torres con cebo y anzuelo, como si fueran peces.

El Yak-Yak es un ingrediente esencial del menú de Aguilera. Su carne tiene un sabor parecido al del pollo rancio, y es dura, fibrosa y grasienta. Gunther el cocinero está siempre inventando nuevas formas de prepararla para que sea más soportable: tarta de Yak-Yak, Yak-Yak frito, Yak-Yak hervido, Yak-Yak a la cazuela y así sucesivamente. Los monjes también recogen los huevos de Yak-Yak: son un poco más pequeños que los de gallina, y pueden ser de color lila o crema. Estos últimos son los únicos que se comen los monjes; los lilas los venden, ya que según las leyendas locales son una cura infalible para la impotencia y la esterilidad.

• RUTINA DIARIA •

El día de Aguilera se divide en tres periodos: mañana, tarde y noche. Cada periodo dura siete horas, y está separado de los otros dos por lapsos de una hora.

4:00-5:00	<i>desayuno</i>
5:00-12:00	<i>mañana</i>
12:00-1:00	<i>almuerzo</i>
1:00-8:00	<i>tarde</i>
8:00-9:00	<i>cena</i>
9:00-4:00	<i>noche</i>

Las horas de comida tienen una gran importancia en Aguilera: son los únicos momentos del día en los que se reúne toda la congregación. Además de las comidas, también se celebran reuniones y discusiones en estas horas.

Cada monje pasa un periodo trabajando, otro dedicándose a sus propios asuntos y otro durmiendo. Todos excepto los centinelas del turno de noche duermen durante el periodo nocturno, pero aparte de eso cada monje puede decidir cómo organizar sus periodos de trabajo y tiempo libre. Algunos de los más ancianos creen que incluso esto debería decidirlo el Prior del monasterio, pero Gregor prefiere dar esta libertad a los monjes, bastantes cosas que hacer tiene ya como para asumir más labores administrativas. La única excepción teórica a esta rutina es la de los centinelas; en la práctica los artesanos (el molinero, el armero, el carpintero, etc.) se organizan a su manera en vez de tener una división rígida entre horas de



trabajo y descanso, y el cocinero y sus ayudantes empiezan a trabajar de media a una hora antes que los demás.

Dos centinelas pasan todo su tiempo en el nivel de la entrada; esta tarea rota semanalmente. Los demás centinelas hacen dos guardias de cuatro horas diariamente (una en la torre 2 y otra en la torre 4) y cuatro horas de entrenamiento; el resto es tiempo libre. En las otras dos torres no suele haber vigilancia, a menos que se esperen problemas, pero los ayudantes del cocinero pasan gran parte de su tiempo libre en lo alto jugando a ser centinelas.

• LAS DEFENSAS •

Aguilera tiene una estructura sólida de edificios de piedra con tejados. Las puertas son de madera robusta, pero muchas no tienen cerradura.

Las puertas de los aposentos de Gregor y Norbert sí disponen de cerradura, al igual que todos los edificios comunales. Norbert y Gregor llevan sus llaves encima, y éste último tiene llaves maestras en su despacho. Klaus tiene copias de las llaves del taller. Los talleres suelen estar cerrados por la noche y Norbert *siempre* tiene su puerta cerrada. El resto de las puertas no suelen estar cerradas, pero durante la estancia de los aventureros la de la Biblioteca (del piso de arriba) lo estará. La puerta de la parte oeste de la Despensa y las del Comedor también estarán cerradas, salvo durante las comidas y clases.

En caso de un asalto al monasterio, la parte oriental de Aguilera se puede aislar bloqueando la escalera del este y el callejón al otro lado de la Biblioteca. Los últimos supervivientes podrían realizar allí una resistencia desesperada. Los guardias obedecen sin dudar las órdenes de Cicatriz, pero los demás ocupantes, al carecer de entrenamiento militar, se mostrarán más reticentes.

• LLEGADA A AGUILERA •

La aproximación a Aguilera se lleva a cabo mediante un sendero estrecho, sinuoso y muy empinado que asciende hacia las montañas. Durante tres o cuatro horas el camino avanza zigzagueando por la ladera. En ocasiones parece como si nunca fuera a llegar a la cima. Cuando por fin Aguilera queda a la vista, el viajero descubre con aprensión que está al otro lado de un profundo barranco. La única forma de llegar al monasterio es cruzando un estrecho puente de piedra, que parece increíblemente peligroso. Es un poco más ancho que una carreta normal, y no tiene balaustrada ni antepecho que impida que un golpe del viento que azota constantemente los picos arrastre a alguien al abismo. Al otro lado, una entrada rematada por un arco da acceso al interior de la roca por debajo de las murallas del monasterio, aunque en este momento se encuentra bloqueada por un rastrillo, con un centinela detrás.

Al contrario de lo que parece, el puente no es demasiado peligroso, aunque los personajes que tengan vértigo o agorafobia pueden tener que pasar una prueba de Fr para atreverse a cruzarlo.

Cuando los aventureros lleguen a Aguilera, serán conducidos inmediatamente al despacho de Gregor. Como posteriormente van a tener tiempo de visitar e inspeccionar el monasterio, no te entretengas demasiado en este paseo.

Después de que crucen el puente de piedra, el centinela de la puerta (Johann a la sazón) pregunta quiénes son y qué quieren. Antes de que a nadie le dé tiempo de responder, se da cuenta de algo.

—Un momento —dice, casi hablando consigo mismo—. Sois vosotros, ¿no es cierto? Nunca lo hubiera imaginado... esto va a causar revuelo, seguro que sí. —De repente recuerda su posición y se dirige a los aventureros con un poco más de respeto.

—Pasen y sean bienvenidos —dice en tono formal—. Haré lo posible para que el Prior reciba la noticia inmediatamente. Perdónenme por no haberles reconocido, pero la verdad es que no les esperábamos. Es decir... sí, pero no ahora. Oh, vaya, estoy haciéndome un lío, ¿verdad? ¿Serían tan amables acompañarme, por favor?

Tal vez los aventureros no hayan oído hablar aún de la profecía, y en cualquier caso la conducta de Johann los habrá dejado desconcertados. Si le preguntan de qué está hablando, se mostrará sorprendido.

—De la profecía, por supuesto; el poema del Viejo Yazeran, las manos del destino... ¿Quieren decir que no lo saben? Pues... creo que el prior probablemente se lo explicará todo mucho mejor de lo que yo podría hacerlo. Si hacen el favor de acompañarme...

Como todos los centinelas, Johann está familiarizado con la profecía y ha recibido instrucciones de llevar ante Gregor a cualquiera que responda a la descripción de ésta. Si los aventureros no le hacen ninguna pregunta, Johann les conducirá por el monasterio hasta el despacho de Gregor mientras parlotea.

—Curioso —dice—. Han llegado ustedes después de todos estos años y yo he sido el que les ha dejado pasar. A decir verdad, algunos de los Hermanos tenían bastantes dudas al respecto. Después de todo, ha pasado mucho tiempo. Pero ya están ustedes aquí, y eso es lo que importa.

Si interpretas correctamente a Johann, los rostros de los jugadores deberán reflejar un desconcierto absoluto. Éste los guiará a buen paso por el patio y por las escaleras hasta la puerta de los aposentos de Gregor, llamará suavemente y una voz responderá desde el interior. Johann abrirá la puerta y les indicará respetuosamente a los aventureros que pasen.

• LA ENTREVISTA CON GREGOR •

Gregor los invitará a pasar y esperará a que Johann baje hasta el patio antes de cerrar la puerta e intentar explicar la situación:

—¡Gracias por venir, gracias por venir tan diligentemente! ¿Conocéis la...? No, evidentemente no. Por favor, tomad asiento e intentaré ponerlos al corriente.

“Aguilera, tal como es ahora, tiene menos de cien años de antigüedad. Casi todo lo que veis lo construyó un enano llamado Yazeran. Según parece, un buen día llegó y empezó a edificar. Tenía sus razones, pero no se las contó a nadie. Una persona reservada.

“Murió hace alrededor de cincuenta años, cuando yo era un joven Hermano aquí. Dejó una profecía, acerca de que cuando llegara un grupo de gente iba a pasar algo. ¿Qué es lo que era? Eh...lo he olvidado por completo. No importa, tengo una copia en alguna parte. ¿Queríais una tisana?

Se produce una breve pausa conforme Gregor manda traer las infusiones. Si los aventureros intentan hacerle preguntas, él las rechazará con un gesto y murmurará repetidamente “*Todo a su tiempo*”. Cuando todos tengan ante sí una taza humeante, Gregor continuará su narración.

—Bueno, ¿qué estaba diciendo? Ah, sí, Yazeran. Era un enano, ya lo sabéis... fundó el monasterio. Oh, ya os he contado esa parte. La profecía... sí, sí. Era algo así como un peligro que nos rodeaba, y un grupo de gente que vendría a solucionarlo. También describía a cada uno de ellos... es decir, a vosotros. Os he conocido nada más veros.

"Esta misma mañana he estado hablando con Yazeran... aunque no creo que él me estuviera escuchando. No sé si alguien puede oír en ese estado. Era casi totalmente transparente... Podía leer los lomos de mis libros a través de su pecho. La verdad es que me asusté un poco. Después de todo lleva cincuenta años muerto.

"Bueno, el caso es que me dijo que ibais a llegar, y aquí estáis. Extraordinario. Y me dio un mensaje para vosotros. ¿Cómo era...? Que me zurzan si me acuerdo. Mi memoria ya no es lo que era. ¿Alguien quiere otra taza?

"¡Ah, sí! ¡Ya me acuerdo! Me dijo que rajara el forro del Registro Monacal, y que en el interior de la cubierta encontraría algo que tenía que entregaros. No sé, le dije, es un libro valioso y no se puede ir por ahí rompiendo tomos. Pero no creo que me oyera. Después simplemente se desvaneció.

"Bueno, resumiendo, aunque ya es un poco tarde para abreviar, miré en el interior de la cubierta del libro como me dijo y encontré esto." Gregor saca tres pergaminos enrollados y los sitúa sobre su escritorio. Intenta alisarlos, pero no lo consigue, y finalmente se los entrega a los aventureros.

Uno de los pergaminos es un dibujo que representa a un grupo de personas. Sus rostros son muy reconocibles: son los de los aventureros. Incluso su vestimenta está bien dibujada.

Todo esto es muy extraño e inquietante; el dibujo se hizo años antes del nacimiento de los aventureros, y a pesar de todo el enano sabía que todos llegarían a Aguilera jun-

tos un cierto día, ¡e incluso cómo irían vestidos! Si quieres, haz que todo el mundo haga una prueba de Fr en ese momento. Los Lanzadores de Hechizos y los personajes con *Teología* tienen una bonificación de +20, ya que están habituados a aceptar cosas que parecen imposibles. Los que fallen la prueba ganarán un Punto de Locura, por lo difícil que es aceptar una situación tan extraña.

Los otros dos pergaminos son los *Documentos* 1 y 2, que deberás entregar entonces a los jugadores.

—Parece —comenta Gregor con aire profesoral— que esto es una especie de enigma, y cuando descubráis su solución podréis conseguir lo que quiera que sea y salvarnos de lo que quiera que sea. Yo no tengo demasiado tiempo para rompecabezas, la verdad. El intelecto debe emplearse cosas más serias que esos juegos banales. No tengo ni idea de **qué** se supone que nos vais a salvar... tal vez el enigma lo aclare, aunque de todas formas todo lo demás ha ocurrido exactamente como dijo Yazeran, así que no cabe duda de que pronto nos enteraremos. ¿Alguien quiere otra taza?

Un monje joven que parece tenerles un poco de miedo a los aventureros sirve más tisanas.

—Éste —dice Gregor, dándole al muchacho una palmada tan fuerte en el hombro que casi le hace derramar las tazas— es Dieter. Él será vuestro guía mientras estéis aquí.

Cuando los aventureros agoten las preguntas, o cuando estés harto de interpretar a Gregor, éste acabará con la entrevista quedándose profundamente dormido, con la cabeza descansando sobre el pecho. Dieter los conducirá en silencio fuera del despacho.

En este momento, los jugadores probablemente no sabrán qué hacer a continuación. Algunas pistas están en los documentos que les acaban de entregar y también les será provechoso dar una vuelta por el monasterio.

Salve, honorable Prior

...seas quien seas y vivas cuando vivas.

Estoy viejo y cansado, y percibo que mi final se aproxima. Pronto llegará el Albañil a encerrarme en mi tumba, para retornar al Elemento del que surgi. Le he pagado mis siete monedas de plata por adelantado, como corresponde.

Si estás leyendo esto, entonces mi visión era cierta. La hora de la mayor tribulación de Aguilera está cercana, como anuncia mi profecía. Aquellos que he previsto llegarán dentro de poco y los reconoceréis por mis versos. Prestadles atención y ayuda, pero no los agraviéis ni toleréis agravios por su parte: he previsto que el amor por Aguilera no es el más importante de sus motivos.

Ante ti se encuentra la primera de mis pistas, que deberás entregar a los Anunciados junto con estas palabras. Para hallar la segunda pista, hay que esperar hasta la hora de la cena y observar dónde señala mi instrumento. Cada pista llevará a la siguiente, y todas están dentro de las murallas de Aguilera. Cuando tengan las ocho (¿o eran siete? La memoria me falla) podrán usarlas juntas para encontrar lo que buscan. No preguntes lo que es; ellos lo saben, yo lo sé y tú lo sabrás si es necesario. Su destino y el de ellos están entrelazados con el de Aguilera, aunque esto no siempre será evidente.

Apresúrate, pues ha llegado la hora de los hechos, no de las palabras. Los que van a llegar sabrán a qué me refiero.

Y

Yazeran, su Sello

RECORRIDO POR AGUILERA

Como ya hemos dicho anteriormente, Dieter acompañará a todas horas a los aventureros, hará las presentaciones y responderá a las preguntas.

Las varias secciones del Mapa 3 muestran el trazado del monasterio. Aguilera está organizada en torno a un patio central que el complejo del taller en el centro divide en varias plazas. Hay tres tipos de zonas en el mapa: los patios (C1-C5), las torres (T1-T4) y el resto (no van precedidas por una letra).

• LAS PLAZAS •

Hay cinco "plazas" en Aguilera, aunque algunas de ellas son poco más que pequeños espacios abiertos. En el Mapa 3 aparecen como C1-C5. El suelo está pavimentado con grandes losas que están bastante gastadas en algunos puntos y que cuando llueve son relativamente resbaladizas. Si quieres puedes considerar que los personajes que corran en estas circunstancias tienen una pequeña posibilidad de caerse, aunque probablemente no se harán daño a menos que estén en lo alto de unas escaleras...

C1. La Plaza del Gozo

Esta plaza recibe su nombre de la estatua de Yazeran que domina su parte sur; se supone que los monjes se llenan de gozo al contemplar esta imagen de su benefactor. También recibe el nombre oficioso de "La Plaza del Enano" entre los hermanos menos devotos. El Documento 3 es una imagen de la plaza desde el punto de vista de los personajes.

En cuanto lleguen aquí los aventureros, Dieter se acercará a toda prisa a la estatua de Yazeran y, tras una genuflexión rápida, empezará a limpiar la pátina del bronce con la manga de su camisa.

La propia estatua de Yazeran está tallada en piedra local, mientras que la plomada y la escuadra son de bronce. En el pedestal hay grabadas cuatro escenas que representan acontecimientos importantes en la vida del enano.



La c
de Aguil
en una m
tras las f
hormigas
"Yazeran"

La c
de Yazer
pagos y c
están de
tando a n
rancia".

En l
de muer
torno a
"Yazeran
triste. Ge
sus siete
les ocurr
nedas, E
monjes a
to en las

La i
ros, más
Gregor.

mera est
Los
reros qu
relieves,
mitir qu
o hacerla
compre
que es o
fallecimi

En e
en el lug
la puesta
está el si

C2. La P

En e
sus arma
donde la
que nad
entrenar
la voz a
otra part
norma r
ofensa s
muy pro
al pasar
a un Ma
ño inter
para atur

Luc
un insul
los aver
monaste
sufrirán
a partir
el mod
no estab

C3. La E

Est
quias se
muestra

La cara este del pedestal representa la reconstrucción de Aguilera supervisada por Yazeran, que lleva un nivel en una mano y un manuscrito enrollado en la otra, mientras las figuras minúsculas de los monjes se afanan como hormigas al fondo. La inscripción que hay en el festón dice: "Yazeran el Arquitecto, edificando el Monasterio".

La cara sur muestra una imagen más bien idealizada de Yazeran en lo alto de una torre, haciendo llover relámpagos y destrucción sobre unos desventurados goblins que están debajo. La inscripción dice: "Yazeran el Filósofo, aplastando a nuestros enemigos igual que ha destruido nuestra ignorancia".

En la cara oeste se representa a Yazeran en su lecho de muerte, con los monjes reunidos reverentemente en torno a él mientras escribe algo. La inscripción dice "Yazeran se marcha, dejando atrás un mundo más sabio y más triste. Georgi el Albañil labró estas palabras, después de recibir sus siete monedas y cerrar su tumba". Si a los aventureros se les ocurre preguntar sobre el significado de las siete monedas, Dieter responderá que ésa es la cantidad que los monjes acostumbran a pagar al albañil por su enterramiento en las bóvedas.

La imagen de la cara norte representa a los aventureros, más o menos como en el pergamino que les enseñó Gregor. La inscripción alrededor de la imagen es la primera estrofa de la profecía (ver *La profecía de Yazeran*).

Los monjes no pondrán impedimentos si los aventureros quieren examinar la estatua, hacer un calco de los relieves, etc., pero sin duda no estarán dispuestos a permitir que intenten arrancar fragmentos, cavar por debajo o hacerla pedazos. Si los aventureros lo piensan un poco comprenderán que lo que buscan no se encuentra ahí, ya que es obvio que el monumento fue erigido después del fallecimiento del Yazeran.

En el muro oeste de la biblioteca (que da a este patio), en el lugar donde se proyecta la sombra de la plomada a la puesta de sol, hay un ladrillo suelto. Si se retira, detrás está el siete de Espadas (*Documento 4*).

C2. La Plaza de la Ira

En este patio es donde los guardias se entrenan con sus armas. En teoría, este es el único lugar de Aguilera donde la ira está permitida, y aquí debe quedarse; o sea, que nadie debe guardar rencor si recibe una herida en el entrenamiento. Toda forma de violencia, incluso levantar la voz al montar en cólera, está prohibida en cualquier otra parte del monasterio, y cualquiera que transgreda esta norma recibirá una severa reprimenda (sobre todo si tal ofensa sucede en la Plaza del Pesar; ver más abajo). Es muy probable que, si los guardias se están ejercitando aquí al pasar los aventureros, desafíen a los guerreros (excepto a un Matatrolls o Matagigantes como Rogni) a un pequeño intercambio de golpes de práctica, siempre *golpeando para aturdir*.

Luchar en serio, con la intención de matar o herir, es un insulto imperdonable a su hospitalidad. En este caso, los aventureros no serán expulsados directamente del monasterio, ya que tienen una profecía que cumplir, pero sufrirán una penalización de -30 a su **Emp** con los monjes a partir de entonces. La noticia se extenderá a toda prisa y el modificador se aplica incluso al tratar con monjes que no estaban presentes durante el combate.

C3. La Plaza del Pesar

Esta plaza recibe su nombre del hecho de que las exequias se llevan a cabo en la capilla del oeste (zona 9). Como muestra de respeto, en este lugar se debe guardar silencio

absoluto, y se considera una grave ofensa correr por este patio.

C4. La Plaza de los Ladrones

No parece que exista una razón evidente para el nombre de este patio, que surgió debido a ciertos rumores sobre la conducta de los ocupantes de los aposentos de alrededor hace varias décadas. Dieter sólo mencionará esto si se le insiste, y si el que lo interroga pasa una prueba de **Emp** lo soltará como un rumor, mientras que con una prueba de **Ld** el personaje usará su autoridad para sonsacarle.

C5. La Plaza del Miedo

No es el nombre oficial de este pequeño patio, pero los iniciados más jóvenes lo llaman así porque lleva al dispensario. Igual que antes con la Plaza de los Ladrones, Dieter no mencionará el nombre a menos que se le insista.

• LAS TORRES •

Las torres tienen todas el mismo trazado y desempeñan una doble función como aseos/retretes y atalayas. Tienen tres plantas, cada una de tres metros de altura: a continuación se explican los detalles comunes y después las variantes individuales.

La planta baja de una torre tiene una mampara de madera y una escalera de mano cerca de la puerta. En la parte más amplia de la habitación están los toscos retretes comunales y hay unas cuantas jofainas con jarros para el agua. En la pared, una tubería de plomo llega desde el techo hasta la altura de la cintura, donde se curva un poco hacia fuera.

La mayor parte del piso intermedio está ocupada por una gran cisterna de plomo. Una tubería que surge en mitad del techo al parecer desagua en la cisterna; otra, que sale de la cisterna en su parte alta, va hacia una pared lateral y parece un rebosadero, como podrá confirmar cualquiera que tenga *Ingeniería* y pase una prueba de **Int**.

El piso superior de la torre está abierto por todas partes, y presumiblemente se emplea como puesto de observación. El tejado se hunde hacia la parte central (así que este espacio está ocupado), desde donde parte una cañería hacia el piso de debajo.

El tejado en forma de cuenco dirige el agua de lluvia hacia la cisterna del piso intermedio, y la tubería tiene una espita. Este agua se emplea para todo salvo para beber (el agua de beber se saca del pozo).

T1. "Rincón Hediondo"

Esta torre no se proyecta sobre el barranco tanto como las otras, así que ocasionalmente se acumulan los desechos en la cara de la roca que queda debajo; de ahí su nombre popular. Los aposentos a ambos lados no están muy bien vistos, como tampoco lo está Gunther (apodado "Estómago") el cocinero; según las murmuraciones de los iniciados jóvenes, el mal olor que hay en torno a la torre no sólo se debe a los desperdicios.

T2. "Rincón Ruidoso"

Esta torre recibe su nombre de los guardias acuartelados en los aposentos cercanos. Cicatriz y los guardias montan fiestas aquí ocasionalmente. Sólo soportan la presencia de Dieter porque les suministra bebida robada. En los muros hay graffitis pintados por la soldadesca que podrían escandalizar gravemente a algunos de los hermanos más ancianos, que por fortuna tienen poco trato con los guardias.



T3. "Rincón Ventoso"

El viento suele formar remolinos en torno a la base de esta torre, lo que la convierte en un lugar desagradable en el que es mejor no permanecer mucho tiempo. Se dice que esta torre y los aposentos cercanos son la parte más fría e inhóspita de Aguilera.

T4. "Rincón de los Dormilones"

Como esta torre es la que está más cerca de la biblioteca, los monjes soñolientos por las largas horas de estudio vienen aquí a despejarse con agua fría. No obstante, no siempre lo consiguen, y es bastante frecuente encontrar a algunos durmiendo a pierna suelta en el banco del excusado.

• LOS TEJADOS •

Los tejados jugarán un papel significativo en esta aventura: especialmente en el momento culminante de la batalla con los orcos. Cuando los aventureros suban allí por primera vez, léeles lo siguiente:

Los tejados de Aguilera se extienden ante vosotros en todo su esplendor, salpicados de deyecciones de pájaro. Sobre los demás edificios se alzan la Biblioteca, las cuatro Torres, el edificio del Taller, y los aposentos de Gregor y Norbert. Todas las demás construcciones son de una sola planta. Las tejas son de pizarra y están dispuestas con la precisión que caracteriza a una obra de los enanos.

Si quieres puedes improvisar otros detalles, como el humo que exhalan las chimeneas, la luz reflejada por las ventanas, las banderas ondeando al viento, etc. Las zonas señaladas en las secciones superiores del Mapa 3 muestran qué partes del techo no aguantan el peso de un personaje.

• NIVEL DE LA ENTRADA •

A Aguilera se accede a través de una entrada que conduce desde el puente de piedra al interior de la roca. Desde allí, una serie de pasadizos ascienden a través de las bóvedas de las tumbas del monasterio hasta la cúspide.

1. Entrada

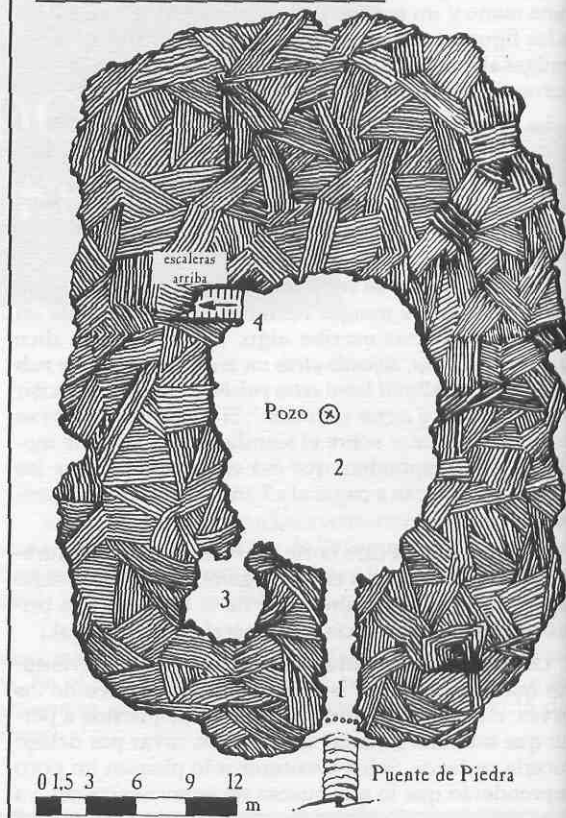
Hacia el este de la entrada un tosco pasadizo penetra en las entrañas de la roca. Hay dos estacas clavadas en el suelo con cuerdas atadas que pasan por agujeros en el suelo y en el techo, y un hacha grande apoyada sobre una de las estacas. También hay un mecanismo en el interior del muro lateral.

El mecanismo del cabrestante controla el rastrillo y los aventureros lo habrán visto funcionar cuando llegaron a Aguilera. El hacha es afilada ritualmente una vez a la semana, y su cometido, en caso de emergencia si se produce un ataque, es cortar las cuerdas sujetas a las estacas, de forma que el rastrillo resulte casi imposible de levantar (a menos que decidas lo contrario) y Aguilera quede aislada.

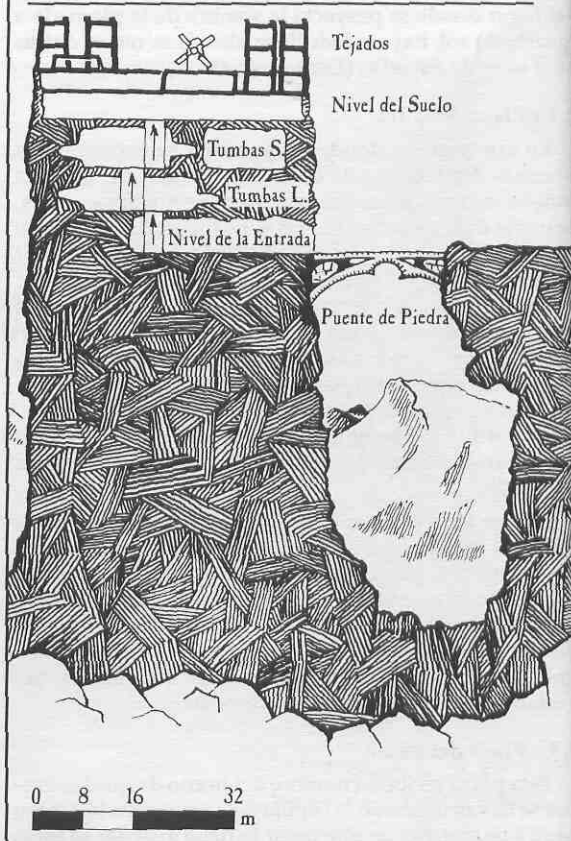
2. Caverna de entrada

Esta cueva parece natural en su mayor parte, aunque el piso ha sido nivelado en algunos lugares. Más o menos en el centro hay un agujero en el suelo rodeado por un muro que llega hasta la altura de la cintura; dos sogas salen de este agujero y llegan hasta otro de forma cuadrada que está en el techo a casi cinco metros de altura. Hay unas anchas escaleras ascendentes en el extremo oriental de la caverna y una abertura en el muro norte da a una cámara lateral. En la parte este hay una gran cantidad de

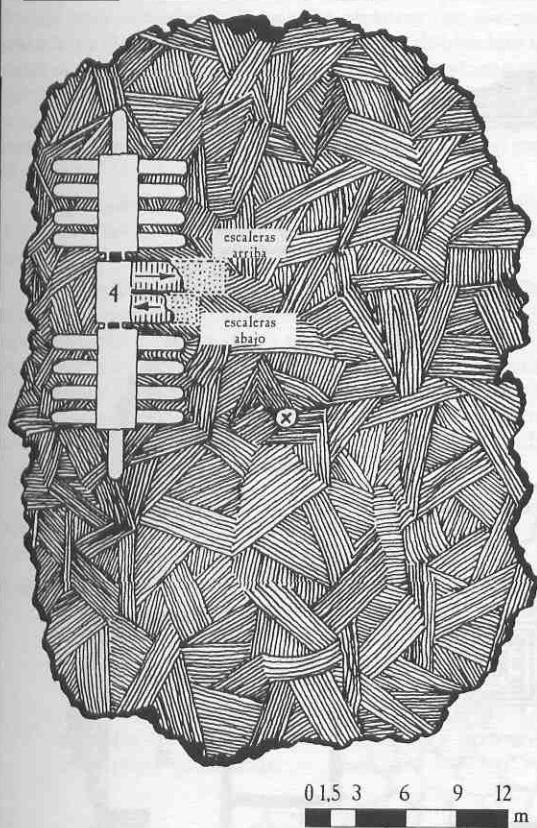
MAPA 3: NIVEL DE ENTRADA



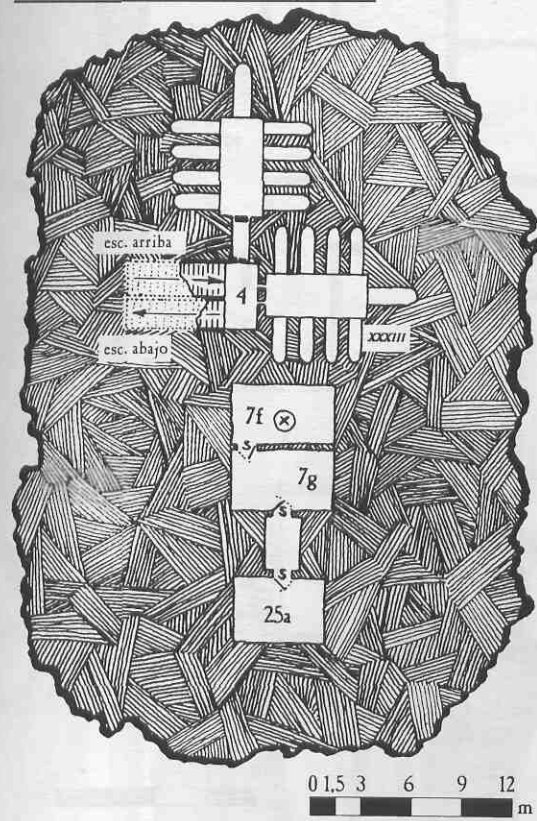
SECCIÓN TRANSVERSAL DE AGUILERA



MAPA 3: TUMBAS INFERIORES



MAPA 3: TUMBAS SUPERIORES



leña apilada, diversos sacos y barriles se encuentran desparramados y apoyadas la pared sur hay dos tablas de forma semicircular.

El agujero en el suelo es un pozo de casi 200 metros de profundidad, que Yazeran excavó con la ayuda de un Elemental de la Tierra. Las paredes son rugosas y ligeramente húmedas. En realidad las dos cuerdas forman parte de un lazo sin fin, un montacargas para transportar la comida y el agua a los niveles superiores. Los semicírculos de madera son una tapa para el pozo y tienen ranuras para pasar las cuerdas.

Si alguien desciende por el pozo se encontrará con una grieta a una profundidad de unos 12 metros que contiene el Documento 5: la Sota de Copas.

3. Sala de guardia

En esta pequeña cueva natural hay una cama, una mesa con dos sillas y un pequeño brasero con leña de reserva. Sobre la mesa hay algunos naipes, una botella de cerveza aguada y un par de platos; en uno de ellos todavía quedan sobras de pan y carne fría.

Esta cámara es la sala de guardia de la entrada. En teoría, allí tiene que haber un centinela a todas horas, mientras que el otro permanece en esta habitación, pero la práctica no es tan estricta, sobre todo porque Aguilera jamás ha sufrido un ataque a lo largo de su historia.

4. Escaleras ceremoniales de acceso

Unas escalinatas anchas e impresionantes de piedra labrada ascienden hacia la superficie, con dos rellanos, de cada uno de los cuales parten varios pasadizos cuyas paredes están cubiertas de lápidas cuadradas de 30 cm que llevan un número grabado en estilo clásico. Los personajes que no tengan *Lenguaje Secreto: Clásico* tienen que pasar una prueba de *Int* para descifrar los números; los monjes pueden hacerlo automáticamente.

Detrás de cada lápida hay una tumba excavada en la roca. Cada una contiene un tosco ataúd de madera con un cadáver momificado y sin objetos de valor.

La única tumba con algún interés para los aventureros es la que está señalada como XXXIII, que contiene los restos mortales del último albañil de Aguilera y el Documento 6, el Dos de Espadas.

• NIVEL DEL SUELO: EL SALÓN COMEDOR Y LA BIBLIOTECA (ZONA 5) •

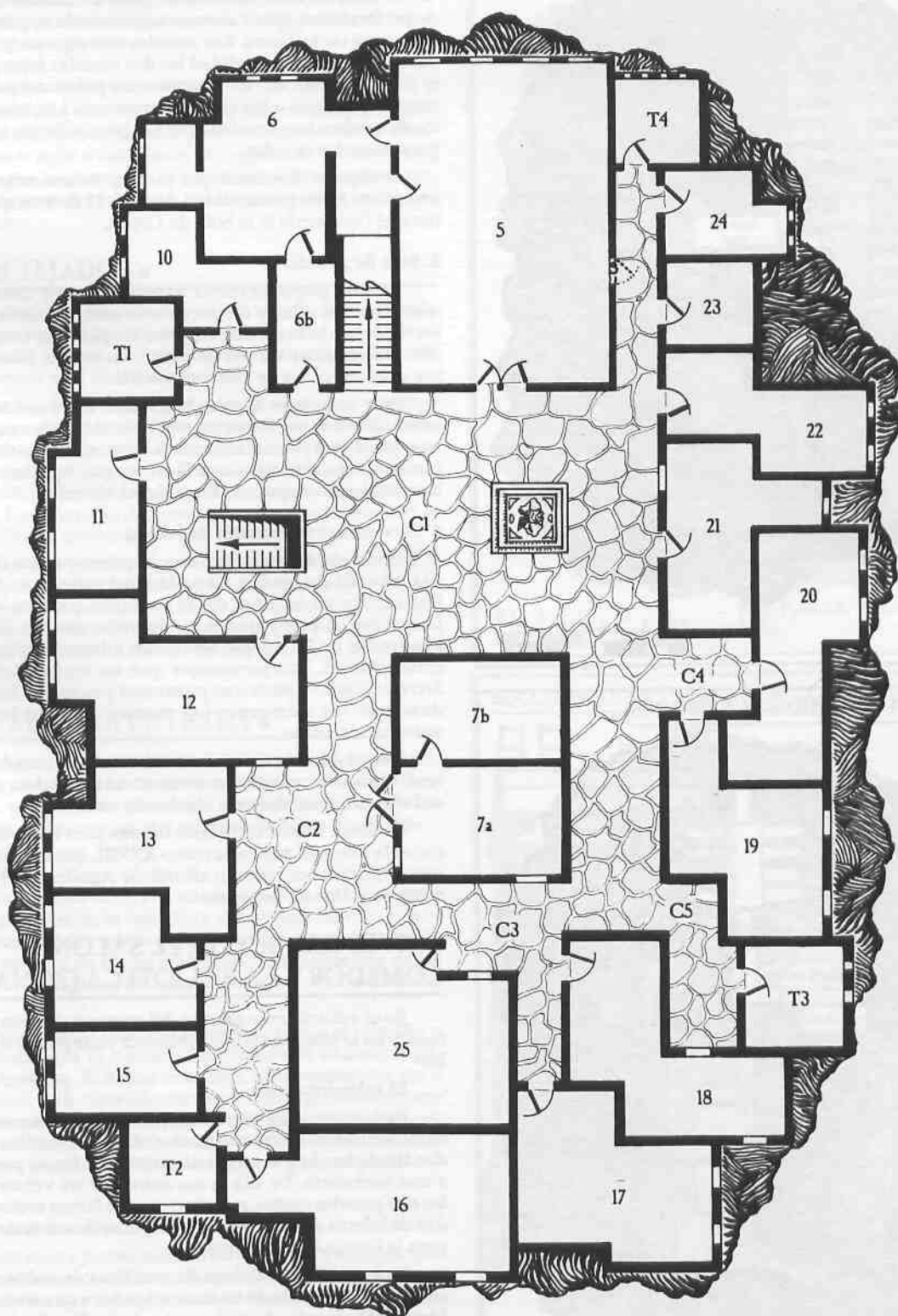
Es el edificio más grande del monasterio, con el comedor en la planta baja y la biblioteca en la planta de arriba.

El salón/comedor

Esta estancia es la más amplia del monasterio y su mobiliario está compuesto por treinta y tantas sillas situadas alrededor de seis mesas dispuestas de forma parecida a una herradura. De día la luz entra por las ventanas de las dos paredes cortas, mientras que las largas están dotadas de hileras de soportes con lámparas de aceite de latón para la iluminación nocturna.

En la parte este, debajo de una línea de vidrieras, se encuentra el estrado de un metro de altura que sostiene la Mesa de Honor, donde toman sus comidas Gregor, Norbert y otros de los monjes más ancianos. Si los aventureros son seis o menos serán invitados a sentarse en la mesa de honor con Gregor y Norbert; los otros monjes les cederán el sitio a estos ilustres huéspedes y se sentarán con los demás hermanos.

MAPA 3: NIVEL DEL SUELO



0 1,5 3 6 m

Desde la parte oeste del salón se ve la biblioteca en el piso superior, que termina en un balcón. Las puertas dobles son muy robustas y se pueden atrancar (en ese caso tienen R 5 y D 12). Flanqueando las puertas dobles hay un par de rejas grandes de metal sujetas a un cabrestante: son rastrillos (R 6, D 9 cada uno) que se pueden desplazar horizontalmente a través de unas ranuras en la pared para cortar el acceso a la escalera y al callejón laterales en caso de ataque.

La altura del techo del salón, igual que el de la biblioteca, es de tres metros (dos desde el estrado de la parte este).

En la pared sur hay una puerta secreta, que se abre desde fuera empujando una piedra suelta en el muro. La puso el propio Yazeran como método para colarse en la cocina por la noche para tomarse un tentempié. Algunos de los monjes la han descubierto y la emplean para el mismo propósito, de modo que si los aventureros le preguntan a alguno (a excepción de Gregor y Norbert), éste tendrá una probabilidad del 25% de saber de su existencia.

Entre las comidas, por la mañana y por la tarde, el salón estará ocupado por una clase de 2 a 20 monjes y un profesor, un monje experto en algún tema:

01-06 Protocolo básico de la biblioteca: Gregor imparte esta clase, que es poco más que un foro para sus divagaciones. No habrá casi nadie despierto, así que los aventureros pueden investigar sin que nadie se dé cuenta, siempre que no hagan ruido. Si despiertan a alguien se convertirán en el centro de atención, ya que no hay otra cosa interesante que mirar.

07-12 Elaboración de bebidas: Dahlbert expresa su opinión sobre diversos temas, algunos de ellos relacionados con bebidas fermentadas. Hay una probabilidad de un 25% de que esté llevando a cabo una solemne sesión científica de cata.

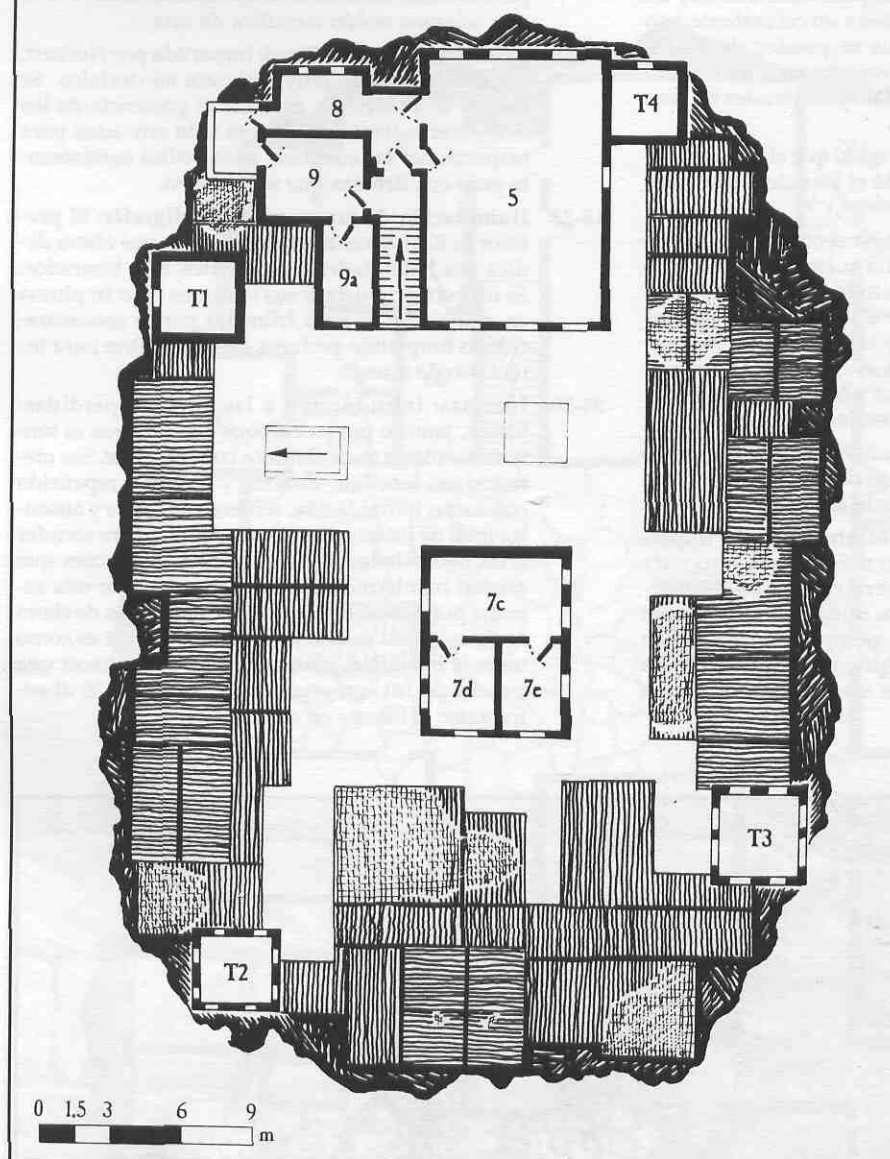
13-17 Aritmética y contabilidad: Impartida por Norbert, a quien le ha sido muy útil para su desfalco. Se negará en redondo a permitir la presencia de los aventureros (teme que hayan sido enviados para inspeccionar las cuentas), y les pedirá cortésmente pero con firmeza que se marchen.

18-23 Iluminación de manuscritos y caligrafía: El profesor es Karl, un antiguo falsificador que ahora dedica sus habilidades a propósitos más honrados. Es un perfeccionista, y sus alumnos estarán pluma en mano, con el ceño fruncido por la concentración, o limpiando pedazos de pergamino para intentarlo de nuevo.

24-30 Idiomas: introducción a las lenguas perdidas: Stefan, famoso por su enfoque "sin excusas ni tonterías", fustiga a sus alumnos con esta clase. Sus métodos son sencillos, directos y brutales: repetición constante, intimidación, refuerzo negativo y ausencia total de interrupciones, ni siquiera para atender a las necesidades fisiológicas. Los personajes que asistan regularmente a esta clase durante una semana pueden realmente adquirir nociones de slann antiguo, élfico arcano o enanil arcano; no es como tener la habilidad, pero es bastante para hacer una prueba de **Int** con una penalización de -20 al enfrentarse al idioma en cuestión.



MAPA 3: NIVEL SUPERIOR



31-37 Derecho y sistemas legales: breve introducción y análisis: Karl también imparte esta asignatura, con verdadero entusiasmo académico y una erudición sorprendente teniendo en cuenta la forma de adquirir sus conocimientos. Los personajes que no estén profundamente interesados en cuestiones legales la encontrarán muy, muy aburrida.

38-50 Teoría y práctica de la magia: Mortmore, a pesar del nombre del curso, sólo da teoría y nada de práctica. Por otro lado, cualquier personaje que tenga una cierta experiencia práctica encontrará numerosos puntos esenciales en los que disenter con él. Es el típico ejemplo de "hechicero de salón".

51-60 Historia militar: Bernard y Stefan dan juntos esta clase, con frecuentes interrupciones para discutir algún detalle con vehemencia y bastantes improprios. Es una clase bastante concurrida, no tanto por el tema como por su amenidad, y a veces acaba como el rosario de la aurora.

99-00 Yazeran: el Enano, el Mito: Albrecht se burla de los rumores persistentes sobre apariciones del enano en sus conferencias. Pero los alumnos aseguran que el fantasma de Yazeran se ha aparecido detrás del monje en más de una ocasión, representando con gestos su propia versión de los hechos que Albrecht estaba relatando de forma idealizada.

La biblioteca

Los visitantes tienen estrictamente prohibido entrar en la biblioteca, y si los aventureros infringen esta norma provocarán una reacción muy desfavorable, con o sin profecía. Cualquier monje intentará impedir que entren y no estará dispuesto a creer que tengan permiso a menos que les acompañe el propio Gregor. Si alguien los descubre en la biblioteca informará de inmediato al Prior. Desde la puerta, los aventureros pueden ver lo siguiente (si quieres puedes leerles este pasaje a los jugadores):

61-66 Defensa personal: Cicatriz estará encantado de que los aventureros aporten algo de distracción al tedio de esta clase e incluso puede invitarles a que le ayuden a ilustrar algún detalle. Él prefiere la parte práctica de esta asignatura, que se imparte en la Plaza de la Ira con armas de entrenamiento. Imagínate a un policía rudo enseñándole defensa personal a un grupo de colegiales: así es como lo ve Cicatriz.

67-90 Teología y mística: un estudio crítico: Chedwic es ciertamente crítico. En este curso examina con lupa las historias de milagros y la magia clerical, mostrando cuántos de estos fenómenos se pueden atribuir a efectos de magia totalmente ordinaria. A lo largo de sus conferencias trata las creencias y prácticas de varias sectas del Viejo Mundo con cierto detalle por lo que asistir durante una semana o así cuenta como entrenamiento de Teología.

91-98 Taxonomía de plantas y hongos: Bruno a pesar de ser aburrido, soso y monótono, conoce a fondo su asignatura. Los que asistan (y consigan permanecer despiertos durante una semana tendrán la posibilidad de obtener las habilidades de *Herbolario*, *Identificar Planta o Preparar Venenos* (vegetales).

El centro de la vida del monasterio es sorprendentemente modesto. Largas series de estantes llenos de libros, ordenados de una forma un tanto peculiar, se extienden desde la entrada hasta la balaustrada que da al Salón. Junto a la pared norte hay una mesa de planos, cubierta de mapas enrollados y rematada por un anaquelel atestado de pergaminos. Los estantes están ocupados por volúmenes y pergaminos diversos, y unos cuantos tomos de tamaño considerable se encuentran apilados en el suelo en el rincón suroeste. Al oeste de la sala hay un balcón con una barandilla que llega hasta la altura del pecho y que da al Salón del piso de abajo. En el rincón nordeste una escalera de mano permite acceder al tejado a través de una trampilla.

La biblioteca también está defendida mágicamente: si alguien que no ha sido aceptado como miembro de la religión del conocimiento se atreve a entrar será atacado por uno de los doce espíritus guardianes. Si este ataque tiene éxito, al momento siguiente el personaje se encontrará arrodillado delante de la estatua de Yazeran en la Plaza del Gozo. Los espíritus guardianes se describen en el *Apéndice 1*.

No disponemos de espacio aquí para analizar con detalle el contenido de una biblioteca de este tamaño, así que si tienes previsto incluir otra vez Aguilera en futuros escenarios, tal vez te convenga hacer una lista de los libros más importantes. Muchos de ellos han sido escritos por los hermanos, o son obras anónimas sobre temas comunes, pero unos cuantos pueden calificarse de extraordinarios.

Recuerda que los PJs tendrán que incorporarse a la comunidad o derrotar a los Espíritus Guardianes (sin poner sobre aviso a los monjes que estén dando clase en el piso de abajo) para poder examinar ellos mismos la Biblioteca. Si sea como sea lo consiguen, he aquí una selección de libros que podrían hallar:

Sueños oscuros y pasatiempos prohibidos, de Mordecai Thandos: Este libro, más malicioso que verdaderamente malévolo, contiene principalmente poemas eróticos en los cuales se satiriza a una serie de personajes históricos.

De Vermis Giganticus, de Sard Smethelm: Una descripción, supuestamente de primera mano, de la Gran Serpiente que según algunos rodea al mundo.

Nombres y correspondencias de demonios, de Treaster: Escrito bajo seudónimo, este libro asegura revelar los nombres verdaderos de numerosos demonios menores e intermedios, además de los nombres de uso de muchos otros, incluyendo unos cuantos de la variedad mayor. También contiene una serie de errores deliberados, como bromas para los que no dominan la teoría y no son capaces de detectarlas... por ejemplo los aprendices.

La muerte física y sus implicaciones: De autor anónimo, supuestamente fue dictada desde la tumba por una hechicera a su aprendiz. Este libro trata de la supervivencia del espíritu y de lo que puede encontrar en el Más Allá. Cualquiera que lo lea gana D3 Puntos de Locura.

Pox Vobiscum: Su autor afirma ser Sumo Sacerdote de Nurgle, y es la declaración de una guerra de mil años para someter el mundo y destruirlo en una orgía de enfermedad y corrupción. Es muy probable que en realidad lo haya escrito un Cazador de Brujas por motivos propagandísticos. La recompensa por leerlo de cabo a rabo es de nuevo D3 Puntos de Locura.

La Mano de Gloria y sus propiedades: Tratado anónimo sobre nigromancia y los no muertos. Quien lo lea entero puede hacer una prueba de *Int* y, si la consigue,

puede gastar 100 puntos de experiencia y obtener la habilidad de *Identificar No Muerto*.

Sin título, por Nemo de Nuln: Nemo, un alquimista brillante, jamás pudo completar esta obra, que iba a ser un tratado definitivo sobre el tema. Desgraciadamente, su experimento más famoso lo convirtió a él mismo en oro cuando el libro, que su hijo compiló a partir de sus notas, apenas era un borrador.

• NIVEL DEL SUELO: LA COCINA (ZONA 6) •

Esta sala de cuatro metros y medio de altura está compuesta en realidad por dos habitaciones conectadas por un arco abierto. La higiene deja mucho que desear y hay enseres y restos de comida en diversos estadios de descomposición esparcidos encima, alrededor y debajo de todas las superficies disponibles. La vajilla (casi toda sin lavar) se acumula sobre las mesas y el fregadero al este. Las cacerolas están amontonadas encima del fogón en la parte norte. Las mesas de trabajo al oeste tienen tantas quemaduras, manchas y cortes en la superficie que su color original hace ya tiempo que ha desaparecido.

La cocina es el feudo de Gunther el cocinero y sus tres pinches; los demás habitantes de Aguilera no se acercan a este cubil infecto. El fregadero desagua directamente sobre la pared de roca; sin embargo, el agua se usa menos de lo aconsejable, ya que hay que traerla desde los talleres.

Las comidas que se preparan aquí rara vez despiertan el apetito, ¡pero Gunther siempre asegura que, a pesar de todo, no son dañinas para la salud!

La zona 6b es la despensa. Hay piezas de carne de vaca y cerdo colgando de enormes ganchos, y en el suelo hay sacos de harina, barriles de pescado en salazón y fruta seca. También hay una estantería con montones de tarros que contienen hierbas y especias. La puerta al oeste de la despensa se abrió en la pared hace 20 años para que fuera más fácil traer las provisiones desde el montacargas de los talleres por la Plaza del Gozo.

• NIVEL DEL SUELO: LOS TALLERES (ZONA 7) •

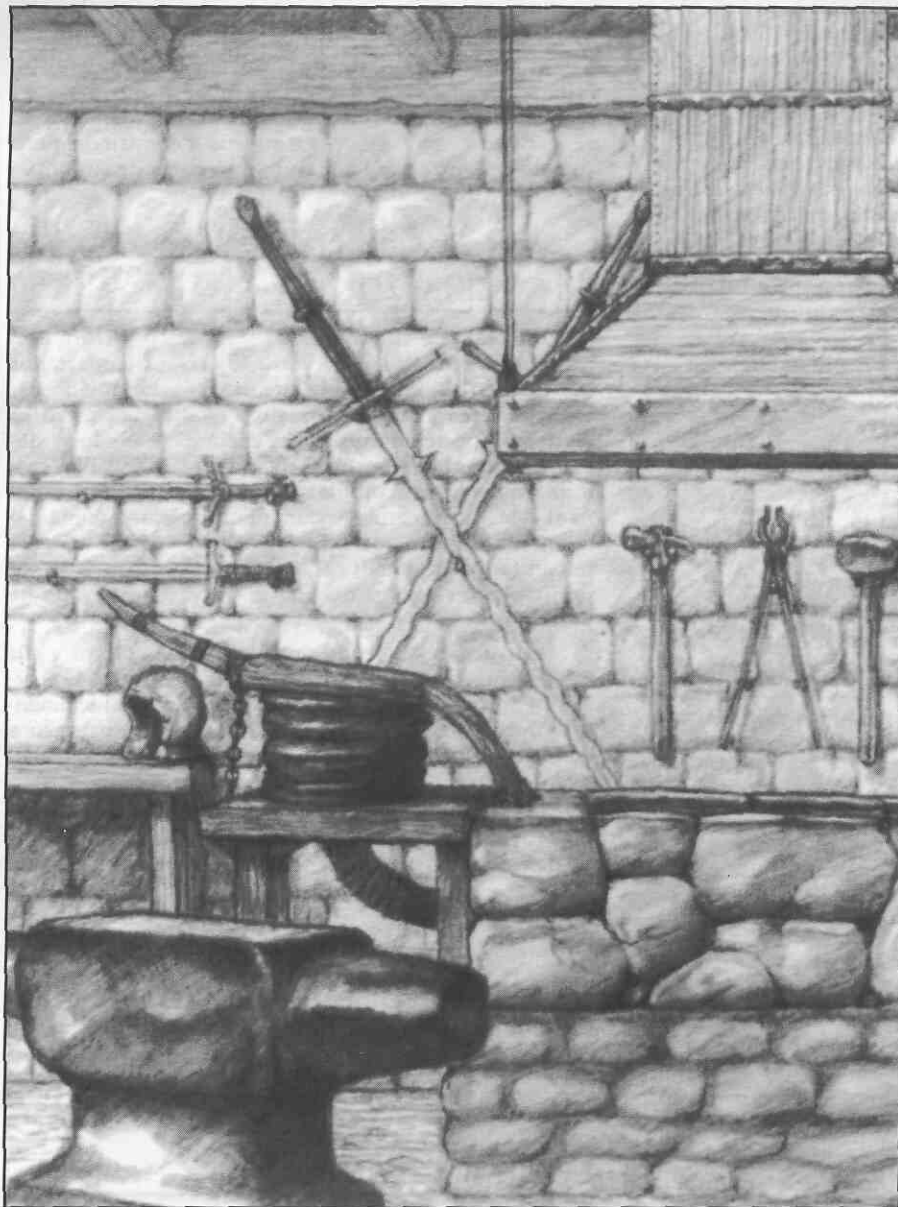
Los talleres están concentrados en un solo edificio y dispuestos en tres niveles, aunque el piso inferior actualmente sólo se usa como almacén. Durante la noche están cerrados, pero Klaus tiene llave propia y a menudo trabaja hasta tarde. Un gran molino de viento situado en el tejado suministra la energía para hacer funcionar diversos artefactos de los talleres.

7a. Herrería

La primera vez que vengan aquí los aventureros, dales a los jugadores el *Documento 7*, una perspectiva del taller. Es importante que tengan la oportunidad de observar esta imagen; posteriormente tendrán que acordarse de que las llamativas espadas que están colgadas en la pared de la herrería son iguales que las del *Documento 6*, el Dos de Espadas, y en ellas encontrarán el *Documento 8*, la Sota de Oros.

Aquí es donde trabaja el armero Klaus. Cicatriz ha decidido empezar a entrenar a los guardias en el uso de armas de asta, y Klaus ha fabricado una media docena hasta ahora. Hay una pila llena de agua para enfriar el hierro al rojo después de trabajarlo.





Las dos espadas de la pared datan de los primeros años de los Reinos Fronterizos y son espadas gemelas de duelo a dos manos. Escondida en la empuñadura de una de ellas (el extremo de la empuñadura se puede separar con facilidad) se encuentra el *Documento 8*; puedes enrollarlo para simular el aspecto que tiene al sacarlo.

7b. Molino

En esta sala lo más destacable es un gran mecanismo que conecta un eje que va desde el suelo al techo a un par de piedras de molino mediante una serie de engranajes de madera. Más o menos en el centro de la sala hay una trampilla abierta y encima, en el techo, un hueco cuadrado del que salen un par de sogas hacia la trampilla. Unos sacos están arrumbados contra la pared este y en la parte norte hay un banco de trabajo de madera con un martillo y unos cuantos eslabones. En el rincón nordeste una escalera de mano desciende por una abertura hasta 7f y también pasa por una trampilla en el techo hasta 7c.

Aquí es donde Willi el molinero produce la harina para las cocinas. La mayoría de los sacos contienen grano subido desde la entrada con el montacargas, pero unos

cuantos contienen harina y están listos para ser almacenados arriba.

El banco de trabajo es de Klaus; como a Willi le sobra espacio, viene a menudo a hacerle compañía mientras prepara cotas de malla con los eslabones.

7c. Almacén/cervecería

Montones de leña y sacos grandes de harina se acumulan en esta sala. En el rincón sudeste hay una pileta con varios cubos y en medio de la pared oeste lo que parece un armario grande. En el rincón nordeste una escalera llega hasta 7f abajo y arriba hasta una trampilla en el techo. A menudo Dahlbert el Cervejero está aquí, comprobando la fermentación de la cerveza, ¡para lo que normalmente hace falta realizar una cata atenta y detenida! Los cubos tienen tapas para la fermentación.

El "armario" no tiene fondo: encierra una especie de montacargas basado en una soga de enorme longitud que llega hasta el fondo del pozo a casi 200 m de profundidad. Esta cuerda da varias vueltas alrededor de un tambor (que se puede conectar mediante engranajes al eje del molino de viento) en lo alto del "armario" y tiene sujetos aros de metal a intervalos de 15 metros, donde se pueden enganchar las cosas que se deseen subir o bajar (¡siempre que haya alguien que las desenganche en el piso de destino!). La pila se rellena subiendo cubos del pozo.

7d. Carpintería

Hay un banco de trabajo con un gran torno en la parte oeste, anaqueles con herramientas en la pared norte y tablas apiladas sobre la pared sur. La mayor parte de la habitación está ocupada por un enorme mecanismo impulsado por una correa conectada a un eje rotatorio.

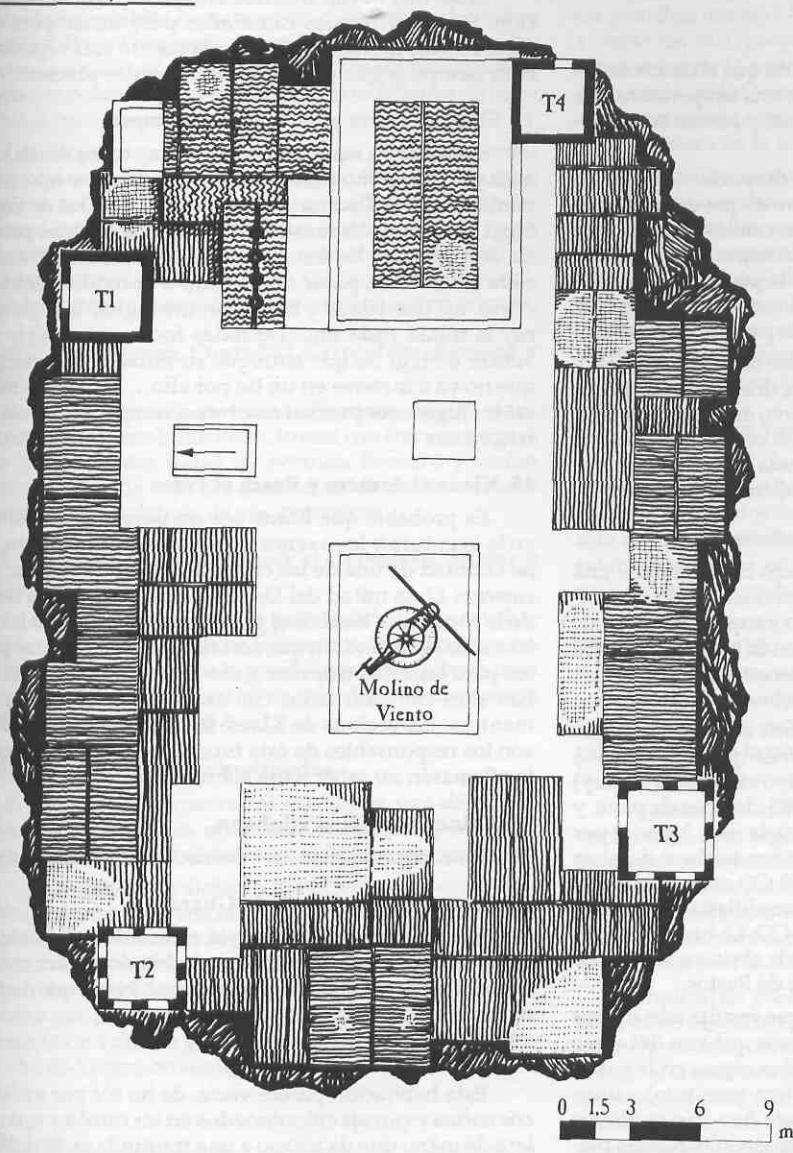
Aquí trabaja Conrad el carpintero. El artefacto es un torno lo bastante grande como para hacer postes de más de un metro de longitud que luego se ensamblan juntos para formar un asta de bandera. Debajo del banco de trabajo están guardadas las piezas necesarias para convertir el torno en una sierra mecánica capaz de producir tablonnes de dos metros y medio.

7e. Alfarería

Contra la pared sur de esta habitación hay un banco de trabajo con diversas herramientas de forma extraña, y un horno pequeño. Sobre la pared oeste hay unos estantes donde están expuestos una serie de recipientes de barro curiosamente deformados. Al norte hay un tonel, un par de sacos y un torno de alfarero propulsado por un eje rotatorio.



MAPA 3: TEJADOS



Aunque los personajes no estén familiarizados con los enseres propios del taller de un alfarero, las vasijas que se están secando en el estante (a la espera de ser cocidas en el horno) les darán una pista sobre la función de esta habitación. Los sacos contienen barro más bien seco, mientras que en el barril la arcilla ha sido mezclada con agua de la pila de 7c para obtener una consistencia adecuada. Nicholas el alfarero suele trabajar aquí por la tarde.

7f. Almacén (Taller de Yazeran)

En su momento éste fue el taller del propio Yazeran, pero ahora se emplea para almacenar maderos y muebles viejos para utilizarlos como leña.

Al sur de la habitación hay un pequeño horno con un viejo tanque metálico de agua por encima. Un par de sogas (las del montacargas) van desde un agujero cuadrado en el suelo hasta otro similar en el techo y una escalera de madera asciende hasta una trampilla en el techo en el rincón nordeste.

Entre el mobiliario roto se encuentra una vara de un metro de longitud con un pomo en un extremo, que era la sección superior de la antigua asta de bandera: si el grupo le pregunta a Norbert

qué pasó con el viejo poste cuando lo reemplazaron por el nuevo, les dirá que está aquí.

Si quitan el pomo del extremo del asta descubrirán que está hueco. En su interior se encuentra el Cristal del Aire (Documento 9).

7g. Sótano del órgano

Esta habitación de cuatro metros y medio de altura está abarrotada de tubos metálicos y cañerías. También hay algo parecido a un pupitre cubierto de palanquitas blancas y negras y un banco, todo ello sobre un pedestal elevado. Un personaje que tenga la habilidad de *Músico* puede hacer una prueba de *Int* para reconocer la estructura de un instrumento musical muy complejo. De hecho es un órgano de vapor, construido por Yazeran para su propio divertimento. Para que funcione hace falta encender el horno de 7i y esperar una media hora hasta que se caliente el agua.

Hay un pasadizo secreto que va a parar hacia el oeste a la tumba de Yazeran debajo de la capilla. La puerta se abre empujando una piedra suelta en la pared (uno de los mecanismos preferidos de Yazeran).

El molino de viento

En lo alto del edificio de los talleres se encuentra la fuente de energía del molino, el torno y los fuelles. Este molino de viento está diseñado por enanos, como podrá reconocer cualquier personaje que tenga *Carpintería*, *Forja* o *Ingeniería* pasando una prueba de *Int*. Está hecho de madera no muy gruesa con refuerzos de bronce de calidad en los puntos débiles. Toda la estructura gira para seguir el viento, equilibrada por un ingenioso sistema de pivotado.

No sería raro que los aventureros buscasen aquí el Cristal, pero en realidad el molino no esconde ningún secreto... salvo quizás para los constructores de molinos de viento.

• NIVEL DEL SUELO: APOSENTO PRIVADOS (ZONAS 8 A 25) •

Todos los aposentos tienen más o menos la misma planta: un cuadrado con un rectángulo adyacente, aunque hay ciertas variantes.

La habitación básica

Tiene tres metros de altura, y en su interior hay un gran escritorio con dos sillas, un par de camastros con dos baúles debajo y una chimenea abierta. La luz entra por un par de ventanas con gruesos postigos de madera (R 2, D 3). Una escalera de mano da acceso a un pequeño desván.



En las descripciones siguientes sólo se dará cuenta de las variaciones con respecto a este esquema general.

8. Gregor, Prior

El aposento del Prior es más lujoso que el de los de los monjes normales, además de gozar de una temperatura más agradable (al estar encima de la cocina) y poseer acceso interior a la biblioteca.

Gregor usa su habitación como despacho; además de su cama hay un gran escritorio (sobre el que están desparramados diversos pergaminos, plumas, sellos oficiales, etc.) y una sola silla (se supone que sus visitantes deben permanecer en pie). En la parte de atrás de la puerta de la biblioteca está colgado un llavero con un montón de llaves de bronce: las llaves maestras de todas las puertas de Aguilera.

En el ático hay un cofre que contiene su ropa y otros efectos personales: un peine de marfil roto, dos piezas de ajedrez que valen unas 20 CO cada una y un librito de proverbios. Desde el balcón que comparte con Norbert se ve toda la parte norte del monasterio; Gregor ha puesto allí una butaca grande y se pasa horas contemplando abstraído el ajeteo de los patios.

9. Norbert, Responsable de las banderas

En el aposento de Norbert hay una cama grande, una incómoda silla de madera, un pequeño escritorio con varios libros de cuentas apilados debajo y tres baúles. Uno de ellos contiene su ropa, los otros dos están bien cerrados (30 de puntuación de cerradura) y en ellos están guardados los fondos y tesoros de Aguilera... o lo que queda de ellos.

Norbert no estará dispuesto a abrir estos baúles a menos que los aventureros le convenzan de que es totalmente imprescindible para su misión, en cuyo caso lo hará (muy) a regañadientes. Un baúl contiene 2385 chelines de plata, y el otro 6 gemas por valor de 500 CO cada una, 3 gemas por valor de 750 CO cada una, un par de candelabros de plata un poco recargados por valor de 150 CO cada uno y una estatuilla de plata de un caballero arrodillado de unos 30 cm de alto que vale alrededor de 100 CO. La base de madera hexagonal de esta estatuilla se puede abrir: en su interior se encuentra el *Documento 10*, el Tres de Bastos.

9a es una habitación estrecha, que resulta aún menos espaciosa por los cuatro postes gruesos que van del suelo al caballete del tejado a dos aguas. Una repisa en la pared sur sostiene un par de astas de bandera (una rota) y unos pomos decorativos. En la pared norte hay varias hileras de hornacinas que en su mayoría contienen banderas plegadas; en una de ellas hay un estuche con un pergamino.

Hay una pequeña trampilla por encima de cada poste, de forma que se puedan izar las banderas directamente desde esta habitación. El pergamino es la lista de banderas con su significado, y si los aventureros se molestan en echarle un vistazo observarán que la mayoría de las combinaciones se refieren a las condiciones meteorológicas o advertencias de desprendimientos de rocas, bandidos y otros peligros.

Debajo de dos banderas blancas que se usan para indicar un fallecimiento en la comunidad (la mayor parte de los monjes creen que estas banderas dan mala suerte y no se atreven a tocarlas) se encuentran escondidas unas bolsas de cuero que contienen los 843 CO que Norbert ha conseguido malversar de las cuentas del monasterio.

10. Gunther el Cocinero

Gunther se niega en redondo a compartir habitación. Sus tres pinches duermen en el piso intermedio de la Torre 1 y están de acuerdo en que es lo mejor, incluso con el olor que llega de abajo. La cama de esta habitación es lo bastante grande como para acomodar a dos personas de corpulencia normal con bastante facilidad, y hay desperdicios de todo tipo por el suelo.

11. Mortmore, Paulus y Gerhardt

Estos tres llevan muchos años compartiendo habitación. Son muy buenos camaradas pero tienen poco contacto con los demás monjes. Su aposento está organizado hace tiempo según divisiones territoriales precisas.

12. Sigg el Sastre y Nicholas el Alfarero

Sigg trabaja aquí, de forma que hay rollos de tela junto a las paredes y montones de cajas de agujas e hilo donde también está el *Documento 11*: la mitad del Dos de Copas. Sigg no estará dispuesto a admitir que lo tiene porque, de acuerdo con las instrucciones originales de Yazeran, cada carta debía pasar de maestro a aprendiz dentro del oficio, así que Klaus y Sigg han infringido la regla al tener la mitad cada uno. De todas formas es posible convencer a Sigg de que entregue su mitad si se le asegura que no va a meterse en un lío por ello... y de todas maneras los jugadores pueden resolver el rompecabezas sin este fragmento.

13. Klaus el Armero y Rasca el Perro

Es probable que Klaus sea un personaje importante en la aventura y los aventureros lo conocerán pronto. Tiene la mitad de una de las cartas legadas por Yazeran (*Documento 12*: la mitad del Dos de Copas) escondida debajo de la ropa en su baúl. Si el grupo intenta subir por la escalera al desván tendrán que sortear una serie de hilos puestos para hacerlos tropezar y observarán que los peldaños han sido embadurnados con excrementos de Yak-Yak y manteca; los vecinos de Klaus: Reiner, Siegfried y Johann son los responsables de esta broma, pero si se les pregunta afirmarán no saber nada sobre el asunto.

14. Reiner, Siegfried y Johann

Este aposento tiene tres camas, y nada más de interés.

15. Cicatriz el Capitán de la Guardia

El aposento de Cicatriz está extraordinariamente limpio y ordenado y parece casi deshabitado: carece casi por completo de cualquier toque personal. Nada que destacar en otros aspectos.

16. Sala de guardia/defensa

Esta habitación parece vacía, de no ser por varios arcos cortos y carcajs amontonados en un rincón y una escalera de mano que da acceso a una trampilla en el techo. La pared oeste tiene saeteras y agujeros en el suelo.

Esta habitación sobresale de la faz de la roca y domina el puente de entrada a Aguilera, que queda debajo. Casi nunca la usa nadie, como no sea Cicatriz en los entrenamientos, pero es una de las principales defensas de la entrada en caso de ataque. Los arcos están deteriorados; cada uno tiene una posibilidad acumulativa de 10% de romperse por cada flecha que se dispare. Si el arco se rompe, el personaje que lo esté usando debe pasar una prueba de *Riesgo* para no recibir daño por el accidente.

17. Albrecht, Chedwic y Karl

Aparte de las tres camas, en esta habitación no hay nada más que merezca mención.

18. Karolus, Yorgi y Bruno

A menudo estos tres se dan a la bebida a horas intempestivas; debajo de la cama de Yorgi hay escondido un pequeño barril de cerveza comprado a hurtadillas a Dahlbert.

19. Dispensario

Esta sala tiene el aspecto de una cámara de tortura, y los novicios le han puesto el apodo de "la Mazmorra".



Hay un único banco de madera (con grilletes) y una sorprendente variedad de cuchillos, alicates, pinzas, sierras y otras desagradables herramientas desparramadas sobre una mesa. En la chimenea apagada se encuentran múltiples tenazas y atizadores. Debajo de la mesa hay una caja abierta que contiene gran cantidad de tarros llenos de hierbas medicinales o para cocinar.

Los monjes hacen todo lo posible para evitar esta habitación, ya que el médico/dentista/cirujano/barbero a tiempo parcial no es otro que Gunther el Cocinero, que desempeña esta tarea con no menos sutileza que la que caracteriza a su gastronomía; en realidad nadie ha muerto todavía, pero su labor inspira miedo y repugnancia. Ciertamente, la comodidad del paciente no es una de sus preocupaciones principales.

20. Willi el Molinero, Conrad el Carpintero, Bernard y Stefan

En esta habitación abarrotada duermen cuatro monjes extremadamente bulliciosos, lo que con frecuencia provoca quejas. Contra todas las normas, Bernard y Stefan guardan un par de espadas de madera de práctica (cuentan como porras) debajo de sus camastros.

21. Bruno el Anciano, Dahlbert el Cervecero, Dieter y Parche

La insólita combinación de personalidades de esta habitación abarrotada produce frecuentes discusiones y no es raro que alguien que pase por delante de la puerta oiga fuertes reproches. Dahlbert tiene guardado el *Documento 13* (el Siete de Oros) en su baúl.

22. Aposento lujoso para huéspedes

Es la habitación de invitados más lujosa, con alfombras, cortinas y contraventanas, agua traída diariamente por uno de los novicios y otras comodidades secundarias pero agradables.

Aquí es donde se alojarán los primeros cuatro aventureros durante su estancia en Aguilera, o por lo menos los que le causen mejor impresión a Norbert. Si nadie le produce buena impresión, puede decidir cobrarles alquiler, pero se echará atrás enseguida si le plantan cara, ya que teme que los aventureros no tengan nada que ver con la profecía de Yazeran y que en realidad sean inspectores del culto de Verena enviados para poner al descubierto su desfalco.

23. Bodega

La habitación cuadrada que está entre los dos cuartos de invitados no es accesible desde ninguno de ellos. Es una bodega a la que se accede mediante una puerta secreta enfrente de la del Comedor. Como las demás puertas secretas que Yazeran dispuso en Aguilera, ésta se abre empujando a un lado una piedra suelta; las señales que hay sobre ella les dan a los aventureros una bonificación de +10 a sus intentos de búsqueda para encontrar la puerta. Dentro no hay nada salvo una docena de toneles de vino.

24. Aposento de huéspedes

Aquí es donde se alojarán los aventureros que no quepan en el otro cuarto de invitados, si son más de cuatro. Es muy parecido a un cuarto de monjes con dos literas, pero se pueden traer más camastros si hacen falta.

• NIVEL DEL SUELO: LA CAPILLA (ZONA 25) •

Esta sala se ha consagrado a Verena como capilla para el culto individual de los monjes, ya que los ritos comu-

nales se llevan a cabo en el Salón, pero, como normalmente hay mucho ruido por la cercanía de los aposentos de los guardias (zonas 14-15), la mayoría de los monjes rezan a solas en sus propias habitaciones. Hay pequeñas hornacinas en la pared donde se pueden dejar ofrendas, pero están todas vacías aparte de algún cabo de vela o vara de incienso consumida. También hay un altar sencillo de madera en la parte oeste.

Si se inspecciona detenidamente el suelo se puede descubrir el contorno de una trampilla oculta; es una gran losa de piedra muy ajustada grabada para que tenga el mismo aspecto que el resto del suelo. Harán falta palancas o herramientas similares para levantarla: si se aplica un total de F 8 con palancas improvisadas se podrá quitar la losa, y hasta dos personajes pueden intentarlo juntos. A los monjes no les gustará nada que los aventureros cometan tal sacrilegio en su capilla.

25a. La tumba de Yazeran

La trampilla da acceso a la antigua habitación de Yazeran que fue sellada tras su muerte y cuya situación han olvidado todos salvo los monjes más ancianos. En esta sala cuadrada sólo hay un sarcófago sin adornos con una estatua de piedra en forma de halcón sobre un pedestal en la cabecera y un baúl junto a la pared.

Al ser un enano, Yazeran se sentía a disgusto por la situación al aire libre de Aguilera, así que, al reconstruirla, añadió esta pequeña cámara rodeada por completo de roca, con un pasadizo secreto hacia su taller. Cuando murió, los monjes vaciaron la habitación y sellaron la trampilla que daba a la capilla (que era un cuarto de guardia a la sazón), pero nunca encontraron el pasadizo secreto.

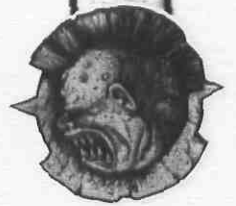
Yazeran hizo tallar la escultura del halcón, como imitación de la que, según se decía, todavía permanecía en el Salón de los Reyes de Kadar-Gravning. Después la encantó durante años para que guardara su tumba. Si se manipula el sarcófago o el baúl la estatua se animará con un chirrido ensordecedor y saldrá volando de su pedestal para atacar a los profanadores.

El halcón de piedra tiene el mismo perfil que un cuervo. Puede detectar criaturas invisibles y ocultas mágicamente y sus ataques se consideran mágicos (o sea, pueden afectar a criaturas etéreas y otras que son inmunes a ataques no mágicos). El halcón mismo no se ve afectado por armas no mágicas y es un blanco pequeño y muy veloz, lo que supone una penalización de -10 al HA de los atacantes.

El halcón siempre atacará a la cara de su objetivo, así que no hagas la tirada de localización de impacto. Las únicas piezas de armadura que sirven de protección contra sus agresiones son los escudos y los yelmos que cubren todo el rostro (¡un casco abierto no sirve!). Sus ataques se pueden parar y esquivar normalmente. Los impactos críticos son todos a la cabeza, y un resultado de 13+ debe considerarse como 9.

Si los aventureros derrotan al halcón, descubrirán que el baúl (que está abierto y sin trampas) contiene lo que queda de la riqueza de Yazeran: 7368 CO, un medallón de rubí que vale 2000 CO, 4 esmeraldas por valor de 400 CO cada una y 30 piezas de ajedrez de jade que valen unas 5 CO por peón y 20 CO cada una de las demás. Las dos piezas que faltan están en el aposento de Gregor (zona 8): el juego completo tiene un valor de unos 750 CO.

Hace falta un total de F de 10+ para levantar la losa del sarcófago, que pueden aportar hasta cuatro personajes. Al abrirlo sólo se observa el cadáver momificado del enano, envuelto en un simple sudario blanco. ¡Si alguien manipula los restos el fantasma de Yazeran podría aparecer para echarles la bronca a los irrespetuosos aventureros!



EL CONSEJO DE AGUILERA

El Capitán de la Guardia Udo "Cicatriz" Schwerner pronuncia un discurso en el Gran Salón de Aguilera.

Por encima de él se ve el balcón de la famosa biblioteca del monasterio, y a su lado están el Responsable de las banderas Norbert (como siempre, sustituyendo al Prior Gregor) y Mortmore, en representación de los hermanos mayores.

Mortmore, siempre muy estricto con las tradiciones, lleva el hábito monástico normal de lana basta sin adornos, que Norbert ha complementado con un capotillo de piel para protegerse de los vientos gélidos de las montañas. En ambos casos (lo que no es habitual) la lana de oveja montañesa no ha sido blanqueada según el estilo tradicional de Verena, sino que conserva sus tonos mezclados grises, pardos y negros. Es lo más práctico para unos monjes más dedicados al trabajo que a la contemplación.

Schwerner, como miembro secolar de la orden, puede llevar ropa más propia de un mercenario retirado y comandante de guerreros. Su vestimenta es de corte conservador y sin concesiones a su brazo perdido. De todas maneras, es muy probable que lleve una armadura de cuero o cota de malla debajo de la ropa. También tiene una espada de manufactura imperial barata (la empuñadura es demasiado simple para ser tileana), seguramente de Altdorf o Nuln.

El balcón y sus tapices están adornados con símbolos de Verena, la patrona del monasterio, a la que se muestra en sus dos aspectos como defensora de la justicia y del saber. Las estatuas, dos de los tesoros de Aguilera, fueron talladas en 2441-2 por el célebre escultor miraglianés Angelo Fittorini en ónice blanco puro donado por los enanos de Karak-Varn según un proyecto dejado por Yazeran. Fittorini esculpió las dos estatuas en su estudio de Miragliano en varias piezas separadas que, una vez transportadas a Aguilera, ensambló el propio artista. Se cuenta que trabajar en el monasterio fue para él una experiencia muy desagradable, a causa de un fuerte ataque de vértigo desencadenado por la situación de éste. Los expertos en historia del arte miraglianesa sostienen que el viaje impidió a Fittorini terminar los relieves del tejado del Palacio Ducal, que tenían que hacerse in situ. De todas formas nadie los podría ver pero, como dicen los historiadores, esa no es la cuestión...

La estatua de la izquierda sostiene en alto la espada, al contrario que la mayoría de las representaciones de Verena como diosa de la justicia, cuya espada apunta hacia abajo aludiendo a que el uso de la fuerza debe ser el último recurso. Normalmente, Verena sólo es una diosa guerrera cuando la razón no ha conseguido zanjar una disputa. El significado concreto de la postura de la estatua ha propiciado intensos debates entre los monjes.

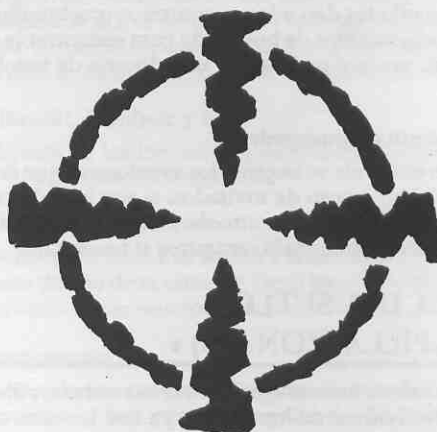
Aunque el objetivo de Aguilera es la preservación del conocimiento, los dos aspectos de Verena son igualmente reverenciados en los adornos del Gran Salón. En el antepecho de la biblioteca se observan tallados la balanza y la espada de la justicia además del búho, que es el animal consagrado a Verena, y un pergamino que simboliza la sabiduría. Las dos columnas sostienen un arco de piedra (tallado supuestamente por el propio Yazeran) en forma de balanza con su parte superior decorada con tallos estilizados de Denkraut, una planta trepadora de la familia de la madreselva cuya savia usan los herbolarios para aliviar la migraña y facilitar la concentración. Según la tra-

dición esta planta está consagrada a Verena: cuenta la leyenda que fue un regalo de boda de Rhya, la diosa de la tierra, con ocasión de la boda de Verena con Mórr, dios de la Muerte.

Justo por detrás de Cicatriz está colgado el Gran Estandarte de Aguilera. Casi todos los monasterios del Viejo Mundo (incluso los de dioses pacíficos) tienen su propio estandarte, que se emplea en las procesiones religiosas y cuando los habitantes del monasterio forman parte de una hueste. El dibujo del Gran Estandarte está dominado por la Espada de la Justicia de Verena, iluminada alegóricamente por la luz de la Verdad que emiten dos Soles de Sabiduría y rodeada por símbolos del conocimiento. Ricamente bordado con hilo de oro y plata sobre terciopelo carmesí, el Gran Estandarte se hizo en la casa maternal de Aguilera en Nuln hace uno ochenta años después del Cónclave de Nuln en 2432. Este concilio fue un momento clave en la historia de Aguilera, ya que entonces se reconoció la gran hazaña arquitectónica que había realizado Yazeran y el culto de Verena confirmó oficialmente su categoría de monasterio.

Los demás tapices son donaciones de hermanos seculares pudientes y de usuarios agradecidos de la biblioteca. El de arriba a la izquierda fue donado por la universidad de Nuln (con la que Aguilera tiene lazos estrechos) y es la pareja de otro que está colgado en la capilla de Verena anexa a la biblioteca de la Universidad. El de debajo es un regalo del Gremio de Abogados y Letrados de Talabheim; su símbolo de la espada y el libro, como se puede suponer, subraya el aspecto de Verena de patrona de la justicia. Este emblema es muy similar al que se emplea en el culto del dios de la Ley Solkan, aunque en su caso la espada siempre aparece apuntando hacia abajo y atravesando el libro abierto.

En la enseña que hay a la derecha del Gran Estandarte es evidente el estilo de Tilea meridional; es una de las más nuevas, donada junto con una serie de singulares tratados alquímicos árabes por Giovanni Badrinatti, regente del Reino Fronterizo de Organza Nova. Badrinatti portó los estandartes de Verena y su hija Myrmidia en una guerra fronteriza con el principado vecino de Rif al-Sakhr, y los izó en las almenas de la capital después de un asedio victorioso.







EL ATAQUE

Mientras los aventureros están registrando Aguilera de arriba abajo, siguiendo el reguero de pistas de Yazeran y buscando el Cristal del Aire, la banda de guerra de la Alianza del Hacha Ensangrentada bajo el mando de Radzog se aproxima al monasterio. En este capítulo atacarán los goblinoides, lo que apremiará aún más a los aventureros a encontrar el Cristal y salvar el monasterio.

• ¿QUIÉN VA? •

Según la profecía de Yazeran, los aventureros han llegado a Aguilera "*en el momento de la gran tribulación*", cuando "*a través de las montañas se aproxima el más antiguo de los adversarios*". No obstante, hasta ahora no ha habido ninguna señal de peligro, ni ningún indicio sobre qué pueda ser.

Los personajes con más iniciativa pueden probar la adivinación o algún otro método para averiguar cuál es el peligro que se aproxima. Tú decidirás el resultado, dependiendo del método usado, del momento, del éxito del intento... y, por supuesto, de la cantidad de información que quieras que tengan.

La referencia de Yazeran a "*el más antiguo de los adversarios*" se puede interpretar como una alusión a los orcos de la Alianza del Hacha Ensangrentada, puesto que fueron los enemigos antiguos que le obligaron a huir a Aguilera en primer lugar. Por otra parte, los jugadores podrían llegar a la conclusión de que se refiere al Caos, dado que ha sido el enemigo del mundo durante eras. O algo totalmente distinto. Deja que los jugadores saquen sus propias conclusiones sobre la profecía.

La habilidad de *Adivinación* puede que no revele mucho más que la aproximación de un peligro por las montañas. Por otro lado, si los jugadores consiguen la prueba con mucho margen y quieres suministrarles más información, puedes hacer alusión a los goblinoides, a una gran multitud, una dirección y un tiempo estimado de llegada.

Rogar en la capilla pidiendo orientación puede dar resultado o no. Usa el procedimiento normal para orar en un santuario, teniendo en cuenta el comportamiento de los aventureros con un modificador de hasta +/-50 a la tirada para representar sus relaciones con Verena.

Si la petición de información es concedida, el resultado puede ser cualquier cosa desde un destello verdoso fugaz por una ventana hasta una visión detallada que permita al personaje hacer una estimación del tamaño y situación de la hueste. Si los aventureros dejan este procedimiento para última hora (ver *El momento del ataque* a continuación) el resultado de sus ruegos podría ser el primer vislumbre del acercamiento de los orcos de la horda de Radzog.

• EL MOMENTO DEL ATAQUE •

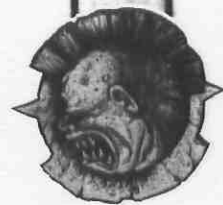
Este capítulo de la aventura se puede dividir en tres fases separadas. La primera es el *acercamiento*: se divisa a los goblinoides y se dispone de algo de tiempo para preparar la defensa antes de que lleguen al monasterio. La segunda fase es la *llegada*: Radzog y sus huestes acampan en las proximidades, preparándose para emprender el ataque, y hay una oportunidad de parlamentar y organizar los últimos detalles de la defensa. La tercera fase es el *ataque* en sí.

La elección del momento preciso es crucial para mantener la presión sobre los aventureros. Si los jugadores saben que están luchando contra el reloj, su búsqueda del Cristal será más apresurada y trepidante; si no, es probable que transcurra con bastante menos emoción.

La fase de *acercamiento* debería empezar cuando los aventureros hayan encontrado dos o tres de las pistas de Yazeran: todavía les queda camino por recorrer, pero da la impresión de que pueden resolver el rompecabezas y hallar el Cristal a tiempo para enfrentarse a los orcos.

La *llegada* empezará cuando a los aventureros les queden todavía una o dos pistas por encontrar, y continúa hasta que resuelvan el enigma. Esta fase puede durar minutos u horas, según la rapidez con la que los jugadores encuentren la solución; si hace falta, puedes introducir negociaciones entre los monjes y los goblinoides y disensiones internas en el monasterio para rellenar tiempos muertos. No todo el mundo estará de acuerdo en que sea realmente necesario montar una defensa, como se indica en la sección correspondiente.

El *ataque* comenzará en cuanto los aventureros resuelvan el enigma. Así, durante las primeras fases del ataque estarán buscando el Cristal, y el resultado de la batalla dependerá de cuánto tarden en encontrarlo.



• COMBATE EN LOS TEJADOS •

Una de las consecuencias del ataque será muy probablemente una gran cantidad de movimiento y combates en los tejados, lo que no es ni con mucho tan sencillo como las películas quieren hacernos creer, sobre todo cuando una de las vertientes de un tejado se asoma a un precipicio de trescientos metros.

El plano de los tejados en el *Mapa 3* te permitirá controlar la posición de los personajes, y si quieres representar con miniaturas los combates puedes redibujar el plano a una escala adecuada, por ejemplo 1 metro = 1 cm.

• MOVIMIENTO •

El movimiento sobre los tejados de Aguilera no puede pasar de *cauteloso*. Cualquiera que intente moverse a paso *normal* tiene que hacer una prueba de *I* cada asalto (*Acrobacias* +10) para no perder pie. Si algún personaje intenta correr por los tejados, hará la prueba a -20.

Zonas inseguras

En el *Mapa 3* puedes observar que algunos de los tejados están en malas condiciones, lo que no es evidente al caminar sobre ellos a menos que un personaje dedique un asalto antes de cada movimiento a examinar el tejado y pase una prueba de *Int* (*Carpintería* +10, *Ingeniería* +10). Las zonas inseguras sobre las que se asiente un peso mayor de 300 puntos de estorbo se derrumbarán, y el personaje desafortunado caerá D3 metros hasta el desván del edificio.

Salto

En algunos lugares es posible saltar de un tejado a otro. Emplea el método normal, pero haz que el saltador haga una prueba de *I* al tomar carrerilla y otra al aterrizar para no caerse.

Combate

Combatir sobre la superficie traicionera del tejado es una actividad particularmente arriesgada. Cada asalto ambos combatientes deben pasar una prueba de *I* (*Acrobacias* +10) para mantenerse en pie, y tendrá que repetirla cualquiera que reciba un impacto (herida o lo que sea), con una penalización de -10 por cada punto de *Fuerza* del golpe que sobrepase la *Fuerza* del personaje. Por ejemplo, si un personaje con *F* 3 recibe un impacto de *F* 4, hará la prueba a -10.

Además del problema de mantener el equilibrio, tampoco es fácil combatir con efectividad en esta superficie insegura, así que los que pelean en los tejados sufren una penalización de -10 en *HA*. La *HP* no se ve afectada a menos que un personaje lance o dispare mientras se desplaza: si se queda quieto el asalto entero no sufre penalización de *HP*.

Caídas

Un personaje que falle una prueba de *I* en los tejados perderá el equilibrio. En el *Mapa 3* se señala la inclinación de todos los tejados: obviamente, el personaje siempre se desplomará hacia el borde del tejado. Alguien que esté sobre el caballete puede caer hacia cualquiera de los dos lados: en este caso se puede controlar la dirección de la caída pasando una prueba de *I* (*Acrobacias* +10).

Una caída en el tejado no provoca daño de por sí; el peligro está en caerse del tejado. Un personaje en plena

caída puede hacer una prueba de *I* a +10 (*Acrobacias* +10) para dejar de rodar y deslizarse antes de llegar al borde del tejado: si falla por 10 puntos o menos, se quedará colgando agarrado al borde por los pelos. Entonces puede intentar ascender de nuevo (hasta que lo haga se le considera *postrado*), o dejarse caer al suelo: un descenso controlado que cuenta como *salto* más que como caída. En el caso de las vertientes de los tejados que se asoman sobre la pared de roca, esto no será un gran consuelo, evidentemente.

Si alguien ha conseguido evitar caerse del tejado, puede intentar ponerse de pie al siguiente asalto; mientras tanto, se le considera *postrado*.

Tejados mojados

Es probable que se empleen diversas magias elementales en el transcurso del ataque, y que algunos o todos los tejados queden mojados, lo que provocaría que la estabilidad fuera todavía menor: penalización adicional de -10 a todas las pruebas de *I* hechas sobre un tejado mojado.

Puntos de Destino

Como comprenderás, luchar en los tejados va a ser verdaderamente muy arriesgado, y en esta parte de la aventura puede que se gasten más de unos cuantos Puntos de Destino. Simplemente contarle al jugador que su personaje, "después de todo, no se cayó al precipicio" no tiene la espectacularidad y el dramatismo convenientes para este tipo de escenas, así que a continuación te ofrecemos unas cuantas indicaciones:

La Profecía: Como ya hemos visto, Yazeran predijo hace tiempo la llegada de los aventureros y el ataque de los orcos, lo que te da pie a introducir algún que otro golpe de suerte increíble, de forma que los jugadores lleguen a creer que el poder de la profecía les está protegiendo hasta que puedan completar su tarea de salvar el monasterio. Desde luego, los monjes interpretarán así los acontecimientos, asintiendo y mirándose unos a otros significativamente cada vez que la situación de un vuelco inverosímil.

El fantasma de Yazeran: Es un candidato excelente para dar avisos de último minuto, indicar vías de escape, etc. Si un enano está a punto de morir, puede aparecerse de repente, luchar hombro con hombro con él y sólo desvanecerse cuando el goblinoide se dé cuenta de que Yazeran es totalmente inofensivo. Incluso podría empujar desde el aire a un personaje en plena caída al barranco para impulsarlo hacia alguna cornisa de roca.

Recuerda que Yazeran tiene un gran sentido del humor (como demuestran sus apariciones ocasionales en las clases de Albrecht) así que no temas darle un toque divertido. Pero ten cuidado de que el enano no haga todo el trabajo: incluso el fantasma de un poderoso mago enano no puede estar en todas partes al mismo tiempo.

Los pájaros: Los Yak-Yaks están muy excitados a causa del ataque, y vuelan en círculos en una gran bandada llamándose unos a otros, lanzándose en picado en busca de carroña fresca, y así sucesivamente. Cuando un enemigo esté a punto de matar a un personaje indefenso, tal vez uno o dos choquen con la cara de su oponente, derribando al malo y posiblemente infligiéndole un impacto automático de *F* 1 en la cara, tal vez incluso sacándole un ojo. Si un personaje se precipita por el barranco, algunos pájaros pueden echársele encima y desviar su caída lo suficiente para que aterrice en una cornisa de roca; o puede que se enganche en



uno de los anzuelos con cebo que los monjes cuelgan para capturar a los pájaros. Esta forma de emplear a los pájaros es un recurso argumental totalmente inverosímil, que sólo debes aplicar en caso de verdadera emergencia.

• LA FASE DE ACERCAMIENTO •

La aparición de los orcos tiene el objetivo de obligar a los personajes a apresurarse. Haz que comprendan que tienen que encontrar a toda prisa el Cristal del Aire para cumplir la profecía y salvar Aguilera.

Esta fase de la aventura se iniciará cuando los personajes hayan empezado a seguir el rastro de naipes de Yazeran. Mientras buscan el tercer o cuarto naipe, uno de los centinelas de guardia en la Torre 4 da un grito de aviso. Cicatriz se acerca rápidamente a la torre, seguido por una comitiva de monjes curiosos.

Se ha divisado la aproximación de los orcos, que están rodeando una montaña no muy lejos en dirección este. Cicatriz estima que llegarán al pie de la Roca de Aguilera en menos de dos horas, y dobla la guardia de la Torre 4 para que le puedan hacer llegar los mensajes con más rapidez si sobreviene algún cambio.

En el momento del primer vislumbre de los orcos no se distingue ningún detalle. Los personajes que tengan *Visión Excelente* o un catalejo o instrumento similar pueden intentar una prueba de *I (Tasar +10)* para estimar el número de orcos: al menos doscientos o trescientos. Después de una hora o así, se puede distinguir el emblema de un hacha ensangrentada en algunos de los estandartes más grandes. Una prueba de *Int (Historia +10, Heráldica +10)* revelará que es el símbolo de la Alianza del Hacha Ensangrentada.

• LOS GUARDIAS •

Durante la fase de acercamiento, Cicatriz no dejará de correr de un lado a otro entre las torres, el complejo del taller y los aposentos de los guardias. Ésta es la primera vez que el monasterio sufre una amenaza, y aunque él siempre ha mantenido las defensas en buen estado y a los guardias siempre alerta, la verdad es que no esperaba que estas precauciones sirvieran de algo algún día.

Incluso ahora, el capitán y sus guardias no están realmente preocupados. Cicatriz considera a los orcos como una oportunidad para hacer un ensayo sorpresa, y va por los patios dando grandes zancadas y gritando a pleno pulmón, dispuesto a hacer un buen papel en el entrenamiento, correr y gritar un montón, demostrar que "sus muchachos están preparados para todo" y después irse a tomar con ellos una cerveza.

• LOS MONJES •

Los monjes sólo manifiestan una curiosidad apática. Todo el mundo *sabe* que Aguilera es inexpugnable, Yazeran la construyó para que lo fuera. Y además están Cicatriz y los guardias, además de los aventureros y la profecía, así que ¿por qué preocuparse? Los monjes siguen realizando sus actividades a su ritmo pausado, sólo interrumpiéndolas ocasionalmente para ir a quejarse a Cicatriz por el ruido. Después de todo, es muy difícil dar clase si los guardias no dejan de correr de un lado a otro hablando a voces ...

• LOS AVENTUREROS •

Cuando se divisa a los orcos por primera vez, están demasiado lejos para dispararles flechas o intentar cualquier otra acción directa. Haz que la indiferencia evidente de los que están a su alrededor anime a los aventureros a seguir adelante con su búsqueda del Cristal del Aire; si le ofrecen su ayuda a Cicatriz, éste declinará cortésmente:

"Gracias, pero no hace falta. Es una buena excusa para hacer un ensayo sorpresa que sirva de paso para tranquilizar a los paisanos. Creo que hasta los verdosos se darán cuenta de que no pueden conquistar Aguilera y seguirán su camino. Cuando se hayan alejado enviaremos un aviso por el paso... es una hueste numerosa, y probablemente querrán enviar tropas tras ella. Tengo una idea, prestaos voluntarios cuando empiecen a escalar la muralla, ¿de acuerdo?"

Riéndose de su propia broma, Cicatriz vuelve a lo suyo.

• LA FASE DE LLEGADA •

Aquí es cuando el tiempo empieza a apremiar a los aventureros. A estas alturas deberían tener las ocho cartas y estar devanándose los sesos para resolver el rompecabezas y descubrir la situación del Cristal.

Los orcos se detienen al pie de la roca de Aguilera, y se ponen a levantar un campamento provisional. Parece muy evidente, hasta para los legos en cuestiones militares, que se disponen a atacar el monasterio.

A lo largo de esta fase, las cosas se pondrán cada vez peor. Al principio, los monjes siguen serenos y confiados en la seguridad del monasterio, pero conforme Radzog dé muestras cada vez mayores de su poder, su actitud cambiará. Para cuando llegue el ataque, los monjes de Aguilera se encontrarán casi sumidos en la desesperación.

La duración de esta fase es variable, dependiendo del tiempo que tarden los aventureros en encontrar la solución del enigma de Yazeran. Las siguientes secciones describen diversos acontecimientos con los que se puede rellenar este tiempo; cuando los aventureros resuelvan el rompecabezas, prosigue con el ataque.

• LOS PÁJAROS •

Desde el comienzo de esta fase, los pájaros Yak-Yak empezarán a comportarse de forma rara. Radzog tiene un poder de controlar pájaros otorgado por el Caos, y lo usará para espiar mientras planea su ataque, viendo a través de los ojos de un pájaro (no más de uno al mismo tiempo), pero sin poder oír ni lanzar hechizos de detección a través de sus ojos. Sus hechizos son lo bastante precisos como para que sepa que por lo menos hay un Cristal en Aguilera, y poco más aparte de eso.

Si parece que hay gente buscando algo, Radzog supondrá que debe ser un Cristal y se concentrará en espiarlos. Los aventureros pueden darse cuenta de que un pájaro los está siguiendo sin razón aparente. Si Radzog ve un Cristal de Poder, se fijará especialmente en su portador e irá a por él en el asalto.

Además de usar un pájaro como espía, Radzog puede controlar a un máximo de cuatro más para realizar acciones simples: por ejemplo, dar picotazos a los ojos de los enemigos, pero no puede hacerlo mientras esté combatiendo, lanzando hechizos o haciendo cualquier otra cosa, y sólo puede controlar pájaros que estén en su línea de visión.





EL SÉQUITO DE RADZOG

Radzog, sacerdote-guerrero y caudillo del Hacha Ensangrentada, escucha las noticias traídas por un batidor.

La sobriedad de la vestimenta de Radzog contrasta con las galas de muchos caudillos orcos, ya que las mutaciones que ha sufrido y la parafernalia chamánica que lleva son suficientes para que se le distinga como jefe. A su lado está un orco negro guardaespaldas, y detrás del trono hay un esclavo goblin agachado. En los pertrechos del orco negro se observa una mezcla de estilos de orcos de las montañas y hobgoblins de las estepas que es habitual en la Alianza del Hacha Ensangrentada, aunque la placa del mentón acabada en pincho es un toque personal y el del yelmo parece sacado de una lanza con base de media luna de manufactura enana, casi con seguridad un trofeo de guerra. Un cráneo estilizado —con diferencia, el más popular y extendido de los símbolos orcos— aparece en la rodillera y también en el collar. El esclavo está encadenado al trono por un aro en la nariz y en la cabeza, apenas visible, tiene tatuada la marca de su propietario: en el caso de Radzog la cabeza de un águila.

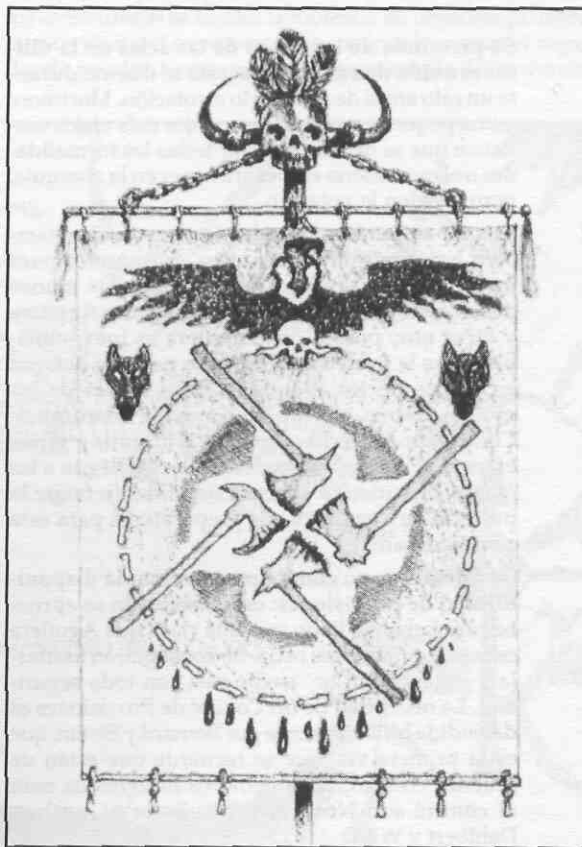
El estilo del trono está tomado de las tribus orientales de la Hegemonía Hobgoblin y hecho con armas capturadas y cráneos de enemigos derrotados: en este caso tres calaveras humanas y tres de enanos. En el poste central del trono es donde a menudo se exhiben trofeos de especial importancia, y las calaveras que están colgadas allí probablemente eran de jefes o magos que Radzog ha matado personalmente. El motivo de los cuernos tan común entre los habitantes de las estepas de todas las razas también está presente. En la parte delantera de la plataforma del trono están colgados los escudos de varios contingentes importantes de la hueste de Radzog: igual que los estandartes, en todos ellos aparecen variantes del motivo de las hachas cruzadas que representan a la Alianza. En el de más a la derecha se observa la calavera con cuernos, colmillos y lengua de flecha que es tan común entre los jinetes de serpientes aladas.

En el atuendo del batidor se distinguen una serie de elementos bárbaros y lo más probable es que, como muchos de su clase, sea un orco salvaje medio domado. La piel de felino que cubre su hombro indica su categoría de jefe de unidad (los batidores de la Alianza del Hacha Ensangrentada patrullaban en grupos de más o menos media docena de individuos, normalmente procedentes del mismo clan orco). La piel está entera, con la cabeza intacta, al contrario que los de las capas de los jinetes de serpientes aladas. La cadena de la nariz es otro adorno de los orcos salvajes, y el pincho de la cabeza procede de una lanza dolgan o hobgoblin, complementada con un penacho de crin teñida, tras el cual se observan unos pequeños cuernos.

Detrás del batidor hay un jefe de infantería, cuyo yelmo con cuernos y penacho, y cuya capa de piel indican que ha servido entre los clanes hobgoblins del noroeste. Por el contrario, el estilo de su peto, probablemente obtenido en la infame Ciudad Pirata de Soqotra, muestra mayor influencia del Imperio y Tilea. En el estandarte que está a su espalda aparece otra variante del símbolo del Hacha Ensangrentada, además de una representación de los cuernos de su casco; el esqueleto humano atado al estandarte (con espada y todo) fue casi con toda seguri-

dad un enemigo de cierto renombre, posiblemente un general de uno de los Reinos Fronterizos. Se rumorea que, por lo menos en una ocasión, Radzog ha lanzado hechizos sobre trofeos como éste durante ataques nocturnos para que brillaran en la oscuridad y atemorizaran a los enemigos.

Las dos figuras que están delante son soldados típicos: un orco de las montañas noroccidentales cerca de la frontera de Kislev con la protección característica de cota de malla para la garganta, y un integrante de la infantería goblin de las estepas con un típico yelmo de pincho con orla de piel y una alabarda de mango corto que parece tener cierta influencia de Arabia. A juzgar por la calidad de su equipamiento y por el hecho de que parece tener la misma categoría que los jefes orcos junto a los que se encuentra, este individuo probablemente sea un jefe superior y puede que sea el comandante supremo de la infantería goblin de Radzog. En el asalto a Aguilera, este puesto lo desempeñaba Rotgob Pinchatripas.



Estandarte personal de Radzog, Caudillo de la Alianza del Hacha Ensangrentada



• ARMAS SECRETAS •

Los orcos llevan varias bestias de carga (lobos, mulas e incluso unos cuantos camellos) y en cuanto lleguen al pie de la Roca de Aguilera empezarán a descargar grandes maderos y otros pertrechos. Ante los ojos de los habitantes del monasterio empezarán a tomar forma al pie de la roca unas catapultas grandes y al parecer potentes.

Cicatriz y los guardias del monasterio expresarán sus dudas sobre su capacidad de disparar a la altura suficiente para afectar a Aguilera, pero lo que sí parece evidente es que los orcos se están tomando el asunto en serio. Cicatriz inspecciona personalmente las defensas buscando puntos débiles, comprobando dónde y en qué condiciones están todas las armas disponibles y organizando mentalmente la defensa de Aguilera. Aunque no muestra signos de pánico, está sensiblemente más tenso de lo habitual: corriendo de un lado a otro, hablando demasiado alto, etc.

• REUNIÓN DE EMERGENCIA •

Los monjes se dan cuenta de que hay muchas probabilidades de sufrir un ataque, así que Gregor convoca una reunión de emergencia en el Salón Principal, y todos los monjes se dirigen allí enseguida. También se invita a asistir a los aventureros, pero sólo por una cuestión de cortesía, y nadie prestará atención a nada de lo que digan. La reunión se desarrollará más o menos como sigue:

- 1 **Se prescinde de la lectura de las actas de la última reunión de emergencia:** esto se discute durante un rato antes de someterlo a votación. Mortmore y una pequeña parte de los monjes más viejos sostienen que se deben observar todas las formalidades o el monasterio empezará a caer en la anarquía, pero pierden la votación.
- 2 **Se suspenden las clases hasta nuevo aviso:** también hay división en cuanto a este punto, pues unos monjes argumentan que todas las manos deben estar listas para ayudar a defender Aguilera y otros que, puesto que Aguilera es inexpugnable y que la profecía de Yazeran pone su defensa en manos de los aventureros, las tareas de los monjes deben continuar como de costumbre. Chedwic y Albrecht empiezan a discutir a gritos entre sí (y con todos los demás) y casi llegan a las manos discutiendo sobre la fiabilidad o no de la profecía de Yazeran y sus preparativos para esta eventualidad.
- 3 **Se constituye un comité para evaluar la disponibilidad de provisiones:** esta resolución se aprueba rápidamente; dado que está claro que Aguilera es inexpugnable, los orcos no conseguirán asaltarla y organizarán un asedio casi con toda seguridad. La necesidad de un Comité de Provisiones es defendida brillantemente por Bernard y Stefan, que es la primera vez que se recuerde que están de acuerdo en algo. Los miembros designados para el comité son Norbert (presidente), Gunther, Dahlbert y Willi.
- 4 **Se constituye un comité para consultar en la biblioteca todo lo relacionado con los asedios:** otro punto aprobado enseguida, ya que no se diferencia demasiado de las tareas habituales y la investigación puede ser útil en el futuro. Bernard y Stefan quedan al mando, con dos novicios en cada "equipo".

5 **Se constituye un comité para confeccionar una lista de todas las habilidades de los monjes que puedan ser útiles en la presente situación:** el comité está formado por Norbert, porque conoce medianamente bien a casi todo el mundo en el monasterio, y Cicatriz (ausente) como consejero militar.

6 **Se redacta un tratado de paz:** para no cerrar ninguna vía, se encarga a Gregor redactar un documento dirigido a los orcos y se pide un voluntario para entregarlo. Yorgi se ofrece inmediatamente. Gregor empieza a dictar: "*Nosotros, los monjes del monasterio de Aguilera... ¿no sería mejor poner piadosos monjes? Ya sabéis, deberíamos hacer ver nuestra superioridad moral... Nosotros, los piadosos monjes del monasterio de Aguilera...*"

• PARLAMENTANDO CON LOS ENEMIGOS •

Aproximadamente una hora después, el mensaje para los orcos se termina de redactar, se pasa a limpio y queda listo para ser entregado. Algunos de los monjes más ancianos siguen criticando la precipitación de esta medida: en sus tiempos habrían tardado *semanas* en preparar tal documento. A Yorgi, que se prestó voluntario para entregar el mensaje, lo bajan con una cuerda desde la Torre 4 en una canasta, con el mensaje en una mano y una bandera blanca de tregua en la otra.

Para cuando la canasta llega al pie de la Roca de Aguilera, se ha reunido una pequeña multitud de goblinoides curiosos. Media docena de orcos negros se acercan pesadamente hasta el monje cuando la canasta toca el suelo. Él les hace una cortés reverencia y le entrega el pergamino al más cercano, que se lo come.

Durante unos momentos, lo que sucede abajo no está claro, debido a la muchedumbre goblinoides que se arremolina en torno a Yorgi. Desde lo alto de la roca se oyen gritos. Los goblins se amontonan en la canasta y empiezan a trepar por la cuerda. La muchedumbre se dispersa y queda a la vista una gran mancha de sangre en el suelo... lo que queda de Yorgi.

Obviamente, el intento de parlamentar ha fracasado, y los monjes que bajaron a Yorgi se ven obligados ahora a soltar la cuerda, ya que los goblins están acudiendo masivamente.

Un poco después (tal vez cuando hayan ocurrido un par de acontecimientos importantes) se empieza a desarrollar una gran actividad en torno a una de las máquinas de guerra terminadas. La apuntan, tensan el mecanismo y el brazo salta hacia arriba, lanzando un proyectil con una trayectoria alta hacia el monasterio. No importa donde impacte: decídelo tú, dependiendo de lo que esté ocurriendo en ese momento, para que resulte más dramático e interesante.

El proyectil resulta ser un snotling, metido en un fardo formado por varias capas de piel y tela basta. Sorprendentemente, sobrevive al viaje gracias al acolchado, pero de todas maneras está aturdido y gravemente herido. Radzog le ha hecho aprender de memoria un mensaje en viejomundano: "*Entregaz-el-Creztal-u-muriréiz-tuduz*". Estas palabras se las repetirá una y otra vez con voz jadeante al primer humano que se acerque hasta que se le haga callar. También intentará morderle los dedos al primero al primero que le quite la tela de alrededor. El snotling no entiende viejomundano y no sabe qué significa el mensaje que se le ha ordenado entregar, sólo repite



las palabras como un loro. Sabe que negarse a hacer el recado hubiera sido infinitamente más doloroso que servir de proyectil de catapulta.

Este mensaje despertará algo de preocupación en el monasterio. Por fin los monjes saben el porqué del ataque pero, sin embargo, no saben nada sobre ningún cristal; Yazeran se llevó el secreto a la tumba. Puede que Gregor se acuerde de algo relativo a un cristal por su entrevista inicial con los aventureros, pero es igual de probable que se le haya olvidado y, en cualquier caso, no recordará por qué se acuerda de algo relativo a un cristal.

Los monjes que hayan visto uno o más Cristales de Poder en manos de los aventureros llegarán a la conclusión de que éstos son los que quieren los orcos, y pueden empezar a especular sobre interpretaciones alternativas de la profecía de Yazeran (*"Salvadores, dice la profecía. Tal vez quiera decir que nos van a redimir de esta vida de padecimientos"*). Incluso podrían concluir que son los propios aventureros los que han traído el peligro a Aguilera, en vez de venir a salvarlos. Norbert hace una sugerencia: *"Quizá se marchen si les entregamos el Cristal"*.

Probablemente los aventureros prefieran perder la vida (junto con la de todos los monjes) antes que entregar uno de sus juguetes mágicos. No obstante, este método funcionaría perfectamente: Radzog se marcharía y poco después empezarían a llegar rumores sobre terribles atrocidades perpetradas por orcos con un objeto mágico elemental de gran poder...

• CONTRAATAQUE •

Puede que a los jugadores se les ocurra desbaratar el campamento de los orcos lanzándoles rocas u otros pro-

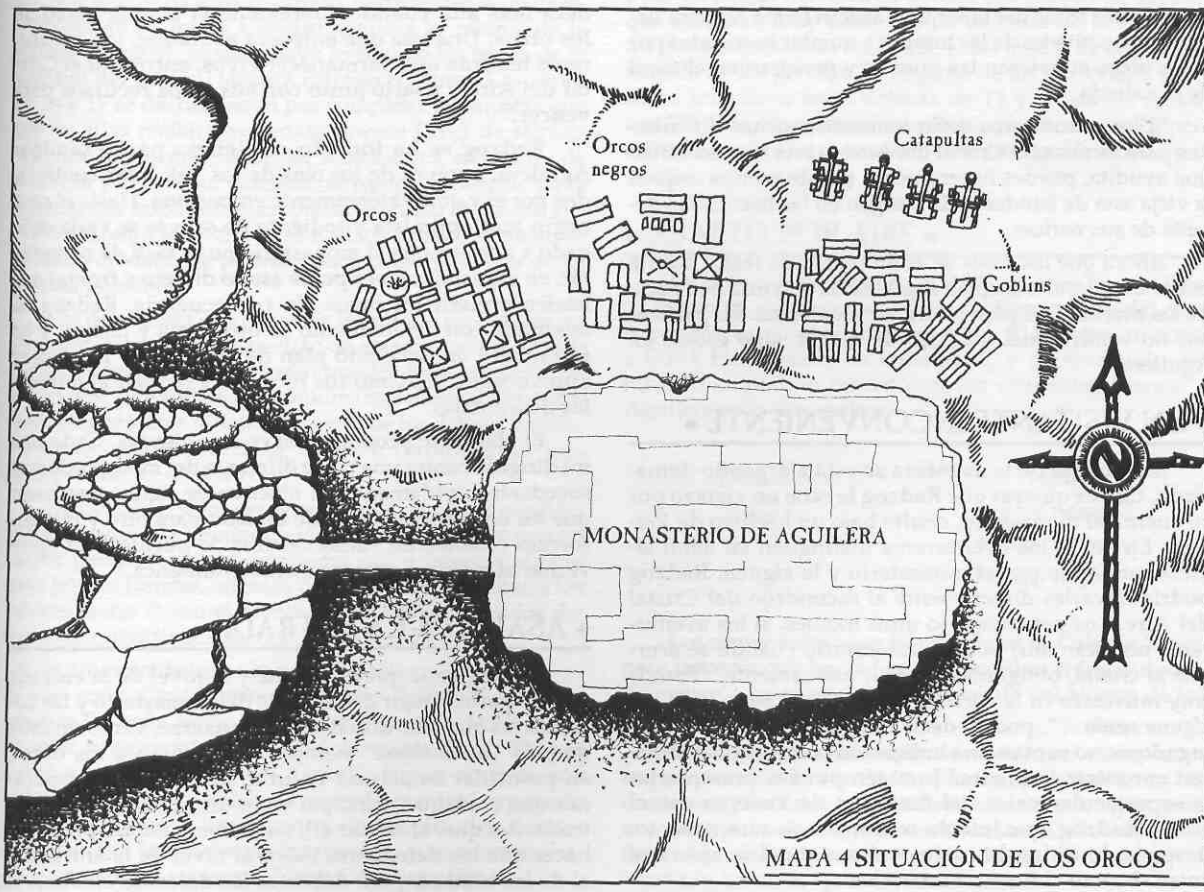
yectiles, pero Cicatriz contestará enseguida que eso no es tan fácil como parece.

En primer lugar, no se puede obtener con rapidez una cantidad suficiente de rocas, a menos que se envíen muchos obreros al nivel de la entrada para extraerlas de las paredes de la cueva. En segundo lugar, no hay ningún sitio adecuado desde el que lanzarlas. La mayor parte del perímetro de Aguilera está compuesto de murallas verticales, ventanas pequeñas y tejados colgantes. Las torres son una posibilidad, pero sólo dominan un área limitada, así que a los orcos les bastaría apartarse para estar a salvo.

Es posible atacar el campamento con hechizos de tipo proyectil mágico, como *Bola de Fuego* y *Relámpago*, y si los aventureros ya tienen uno o más Cristales de Poder tal vez sientan la tentación de usarlos contra los orcos antes del comienzo del ataque. De esta forma lograrán acabar con unos cuantos goblinoides ciertamente, pero al ver esto Radzog (que hasta el momento ha tenido mucho cuidado de mantenerse oculto) se empeñará aún más en conquistar el monasterio y hacerse con los Cristales.

• INCURSIÓN HEROICA •

Otra posibilidad que puede ocurrírseles a los aventureros es atacar por sorpresa el campamento orco, causando todo el daño y confusión que puedan, y después retirarse al monasterio. En este caso, disponer de vuelo mágico o cualquier otro medio de escape sería una gran baza, ya que los goblinoides acudirán muy rápidamente a cualquier tumulto, y hay muchísimos. En cualquier caso, si los aventureros se toman la molestia de observar primero la actividad del campamento podrán seleccionar el lugar donde puedan hacer más daño, por ejemplo destruyendo



las máquinas de guerra o acabando con gran parte de las tropas de élite de orcos negros. Si son verdaderamente listos (y tienen mucha suerte) incluso podrían ser capaces de asesinar a Radzog.

El Mapa 4 muestra la disposición general del campamento orco. Como hacer una incursión es sólo una de las opciones de las que disponen los aventureros (y la verdad es que deberían concentrarse en hallar el Cristal) tendrán que improvisar si deciden llevarla a cabo. Concretamente, haz todo lo posible para que no asesinen a Radzog. Dale un par de Puntos de Destino y considera que ha dispuesto hechizos de *Alarma Mágica* formando un círculo sin fisuras alrededor de su tienda. Después de todo, en una sociedad en la que el asesinato es el método primordial para subir en el escalafón, un jefe paranoico vive más tiempo.

Si los aventureros logran asesinar a Radzog y no puedes hacer nada para evitarlo tendrás que rendirte a la evidencia con el mejor talante que puedas y seguir con la sección titulada *La muerte de Radzog*. Pero permíteselo sólo si han demostrado una inteligencia maquiavélica, una habilidad extraordinaria y una coordinación brillante. Radzog es un enemigo muy importante y no debe ser fácil derrotarlo.

• DEFENSAS DE ÚLTIMO MINUTO •

Ahora que el ataque parece inevitable, Cicatriz irá corriendo de un lado a otro, gritando todavía más fuerte a todos los que puedan oírlo y haciendo todo lo que pueda para reforzar las defensas. Lo cual en realidad no es mucho.

Cicatriz y Gunther improvisarán un artilugio para hervir aceite en la sala de defensa (zona 16) y se sacarán los muebles rotos del taller de Yazeran (zona 7f) para llevarlos a los niveles de las tumbas y montar barricadas por si los orcos atraviesan las puertas y penetran en el nivel de la entrada.

Si los aventureros están teniendo muchas dificultades para localizar el Cristal del Aire y crees que necesitan una ayudita, puedes hacer que un par de monjes saquen la vieja asta de bandera y la pongan en las barricadas delante de sus narices.

Ahora que las cosas se están poniendo feas, Cicatriz estará dispuesto a aceptar sugerencias y ayuda por parte de los aventureros para reforzar las defensas. En particular, no vendría mal un poco de magia, algo escasa en Aguilera.

• UN VISITANTE INCONVENIENTE •

Si esta fase de la aventura se está alargando demasiado, tal vez quieras que Radzog le eche un vistazo por su cuenta al monasterio, oculto bajo un hechizo de *Volverse Etéreo*. Si los aventureros distinguen su débil silueta rondando por el monasterio y la siguen, Radzog podría llevarlos directamente al escondrijo del Cristal del Aire. Los personajes (o unos monjes, si los aventureros no están allí) pueden molestarlo cuando se acerque al cristal, obligándolo a huir etéreamente. "*Parecía muy interesado en la parte de arriba de ese poste viejo por alguna razón...*", podría decir uno de los monjes. Si los jugadores no captan una indicación como ésta, no merecen encontrar la piedra. También puedes presentarles la espectacular pelea del fantasma de Yazeran con el etéreo Radzog, que intenta retirarse a su campamento; después de todo, dos seres etéreos pueden afectarse entre sí como si fueran materiales.

Aparte de su propio valor dramático y narrativo, este suceso también le dará una pista importante a los aventureros: como Radzog tiene acceso al hechizo de *Volverse Etéreo*, debe ser un Elementalista de por lo menos tercer nivel. Si los jugadores no se dan cuenta por sí mismos, dales a los lanzadores de hechizos la posibilidad de hacer una prueba de *Int* para llegar a esa conclusión.

• DEBILITANDO LA RESISTENCIA •

Después de que Radzog haya inspeccionado a su gusto el monasterio y pensado un plan de ataque, empleará varios medios para mantener ocupados a los defensores mientras realiza los últimos preparativos (de forma similar al uso del bombardeo de artillería antes de una carga de infantería); empleará hechizos como *Asalto de Piedras*, *Tormenta de Polvo*, *Aire Venenoso*, *Invocar Enjambre* y —si dispones de *Descanse Sin Paz*— *Nube Fétida*. Radzog lanzará estos hechizos uno detrás de otro para provocar una confusión y desesperación creciente en el monasterio antes de dar comienzo al ataque en sí.

Si los aventureros no se las arreglan para contrarrestar de alguna manera este bombardeo mágico, la moral de los monjes quedará por los suelos y serán aún más vulnerables ante el ataque.

• LA FASE DE ATAQUE •

Esta fase empezará cuando los aventureros hayan resuelto el rompecabezas de Yazeran, pero antes de que encuentren el Cristal. Así que, por ejemplo, puede que estén en el tejado intentando examinar el asta de bandera más alta cuando sobreviene el ataque aéreo de los orcos. Una vez que empieza el ataque, los aventureros tendrán que permanecer vivos, encontrar el Cristal del Aire y usarlo junto con sus otros recursos para vencer.

Radzog se ha tomado su tiempo para examinar Aguilera, a través de los ojos de los Yak-Yaks controlados por él y quizá etéreamente en persona. Hasta el orco negro más optimista y sediento de sangre se vería obligado a admitir que el monasterio no es fácil de conquistar, en especial con el tipo de asalto directo y frontal que suelen preferir los orcos. En consecuencia, Radzog ha meditado con detenimiento su estrategia y táctica, y ha formulado un detallado plan de ataque que le permite aprovechar al máximo sus recursos y reducir al mínimo las desventajas.

El ataque se producirá en cuatro oleadas. Cada una irá dirigida contra una parte diferente del monasterio y se sucederán rápidamente. El objetivo de Radzog es hacer que los defensores corran de un lado para otro y que sus fuerzas establezcan varias cabezas de puente para aprovechar al máximo su superioridad numérica.

• ASALTO A LA ENTRADA •

Radzog sabe que el puente y el nivel de la entrada son las partes mejor defendidas del monasterio y las zonas en las que más difícil sería afianzarse. También sabe que los "humanejos" siempre subestiman a los orcos, en particular su astucia natural, de modo que esperarán que el ataque principal vaya dirigido contra la entrada. Así que, al lanzar allí su primer ataque, pretende hacer que los defensores bajen al nivel de la entrada y al de las tumbas, para debilitar las defensas en el nivel



del suelo, que es donde llevará a cabo sus ataques más importantes.

La primera señal de que algo ocurre serán dos jinetes de serpientes aladas que se acercan volando despacio encima del puente. Tienen órdenes de mantenerse al margen de cualquier combate (bajo amenazas de dolorosos castigos si desobedecen) así que se apartarán bruscamente si reciben disparos de proyectiles. Si no, se elevarán y empezarán a dar vueltas alrededor de Aguilera, lanzándose en picado sobre el puente a veces. Estos dos jinetes son batidores de Radzog, pero en esta ocasión los está usando deliberadamente para atraer la atención sobre el próximo ataque por el puente.

Los orcos empiezan a aproximarse al otro extremo del puente de piedra. Cicatriz recomendará derribar el puente, pero se encontrará con cierta oposición de los monjes más ancianos que consideran que sería un sacrilegio. Yazeran construyó Aguilera con su puente de forma que fuera inexpugnable, así que evidentemente éste debe permanecer. Y en efecto la angostura del túnel de entrada supone que muy pocos defensores podrían contener a una hueste atacante más numerosa durante algún tiempo, mientras se les hostiga desde la sala de defensa lanzándoles fuego, aceite hirviendo y flechas.

Radzog crea una *Niebla Mística* en la sala de defensa, a cubierto desde el otro extremo del puente. Cualquiera que esté observando debe pasar una prueba de I simplemente para verlo. No quiere que le disparen si puede evitarlo. Una vez que la *Niebla Mística* haya dado cuenta de parte del fuego defensivo, Radzog avanzará por el puente detrás de una barrera de orcos negros guardaespaldas.

Si el puente ha sido destruido, Radzog creará un *Puente Mágico* en su lugar. Cuando llegue a 24 metros de la entrada (es decir, cuando haya avanzado un tercio de la longitud del puente) lanzará *Estremecer Muros*. Las zonas T2, 16 y 17 se derrumbarán por completo; cualquiera que esté en ellas recibirá automáticamente D6+3 de *Heridas* modificadas normalmente por *Resistencia* y armadura de la cabeza y el cuerpo. Además, se rompe el rastrillo de la entrada. Las tropas orcas empiezan a cruzar el puente gritando obscenidades, mientras Radzog retrocede, siempre teniendo cuidado de permanecer a cubierto detrás de su guardia personal.

Los defensores en el nivel de la entrada probablemente podrán resistir en el pasadizo de acceso (zona 1) durante algún tiempo. Los orcos sólo pueden avanzar por él de dos en dos, y cuando hayan muerto tres o cuatro los cadáveres empezarán a dificultar el paso de los demás, haciendo imposible atacar a la carga e imponiendo una penalización de -10 en HA.

No obstante, si los orcos se las arreglan para penetrar hasta la zona 2, este ataque empezará a revestir mucho mayor peligro; podrán agruparse allí e intentar abrirse paso por las tumbas, además de mandar goblins hacia los talleres (zona 7) con el montacargas, obligando a los defensores a dividir sus fuerzas todavía más.

Si ninguno de los aventureros participa en la defensa de esta zona, Cicatriz estará aquí con Reiner, Siegfried y Johann. En cada asalto de combate morirán D3-1 orcos; Cicatriz tiene una probabilidad de morir de un 5% por asalto y los demás un 10%. Cuando hayan acabado con treinta orcos, el pasadizo de entrada quedará taponado por los cadáveres y los atacantes titubearán, algo desmoralizados por la resistencia inesperada, y se retirarán hacia el puente sin saber qué hacer a continuación.

• LANZAR Y TREPAR •

Esta oleada tendrá lugar D4+2 turnos después de la primera. Se apuntan las catapultas hacia T1 y el balcón que comparten Gregor y Norbert (zonas 8 y 9). Hay cuatro catapultas en total, dos apuntando a cada blanco.

Sin embargo, en vez de rocas cada una lanza alrededor una docena de sogas con garfios, con la idea de engancharlos al borde del precipicio muy rápidamente y que los goblins trepen por todas ellas; con suerte alguno podría llegar arriba y evitar que corten las demás para establecer una segunda cabeza de puente.

Cada catapulta tiene una probabilidad del 65% de enganchar 2D6 garfios en la zona a la que apunta. Cualquiera que esté en el piso intermedio o superior de T1 o en el balcón que conecta las zonas 8 y 9 debe hacer una prueba de I cuando caen los garfios y, si fracasa, uno de ellos golpeará al desafortunado personaje, con un impacto de F 3.

Una vez que las sogas queden sujetas, los goblins empezarán a subir por ellas inmediatamente. El ascenso desde debajo de la Roca de Aguilera es largo y penoso, por lo que transcurrirán 20 asaltos antes de que los primeros goblins lleguen arriba. Los primeros metros de cuerda después del garfio están forrados de cable metálico, con R 4 y D 6; un personaje puede tratar de cortar una cuerda por asalto, que cuenta como objetivo *estático* (impacto automático, se dobla el daño normal). Otra posibilidad es usar una palanca para arrancar los garfios de la pared; igual que en el caso anterior, un personaje puede hacer un intento por asalto y hará falta pasar una prueba de F para soltar el garfio.

Quitar todos los garfios no parece una tarea difícil para un par de defensores, pero la tercera oleada del ataque sucederá muy poco tiempo después de la segunda, así que tendrán otras cosas que hacer aparte de impedir la llegada de los goblins. Si ninguno de los personajes jugadores interviene en la defensa de T1 y el balcón, asume que D3-1 cuerdas permanecen intactas en cada zona, permitiendo cada una el acceso al monasterio a un goblin por asalto.

• ASALTO POR AIRE •

De nuevo al pie de la roca, Radzog lanza *Invocar Horda Elemental*, para que una serie de Elementales del Aire suban tropas volando al monasterio. El hechizo invocará a D3+1 Elementales de tamaño 10, y dependiendo del número se podrán transportar las siguientes fuerzas a Aguilera cada dos asaltos:

Elementales	Tropas
2	2 orcos negros
3	4 orcos negros
4	5 orcos negros

Los elementales usan su capacidad de *Golpe de Viento* para impedir que los defensores accedan al lugar donde depositan a las tropas, que es el tejado del bloque de los talleres (zona 7).

Los dos jinetes de serpientes aladas no transportan tropas por el aire, sino que se limitarán a mantener las distancias y lanzarse en picado sobre cualquier grupo de una docena o más de defensores, haciendo sólo una pasada y alejándose de nuevo en las alturas. Este ataque lo repetirán las veces que sean necesarias.



• LA MUERTE LLEGA DESDE ABAJO •

Mientras el asalto aéreo mantiene ocupados a los defensores, Radzog juega su última carta: invoca un Elemental de la Tierra y le hace abrir un túnel a través de la roca de Aguilera hasta el monasterio. El Elemental tarda 4 turnos enteros (24 asaltos) en excavarlo, y llegará al nivel superior de las tumbas; el lugar exacto es cosa tuya. Las tropas orcas, goblins y snotlings restantes se colarán por este pasaje y ascenderán por las escaleras hasta el patio, con la intención de aplastar a los que se encuentren allí y formar una pinza para atrapar a los defensores que queden en las tumbas o en el nivel de la entrada.

Por el túnel pueden subir cuatro orcos hombro con hombro y es la principal vía de asalto en el plan de Radzog; las otras tres oleadas eran simples maniobras de diversión, aunque el caudillo orco no dudará en aprovechar la ocasión si alguna de ellas logra atravesar las defensas. Su idea es que entre las cuatro oleadas es muy probable que consiga meter suficientes "muchachos" en el monasterio para abrumar a los defensores y encontrar el Cristal.

• PUESTA EN ESCENA DE LA BATALLA •

Hasta el momento hemos explicado lo que sucederá si los aventureros no intervienen en la batalla. Si no hacen nada, el monasterio será conquistado sin remedio. Cicatriz y unos cuantos guardias no pueden defender la entrada indefinidamente, y una vez que los orcos empiecen a colarse en las tumbas detrás de ellos, estarán perdidos. Algunos de los monjes pueden tratar de defenderse, pero la mayoría no hará otra cosa que correr de un escondite a otro hasta que los maten. Aguilera será destruida y, si los aventureros no han huido aún con el Cristal del Aire, éste caerá en las garras de Radzog.

Si has empezado en el momento correcto esta parte de la aventura, los personajes deberían hacerse con el Cristal del Aire en las primeras etapas del ataque e incluso podrían usarlo contra las hordas de los orcos (aunque es cierto que dominar un Cristal de Poder requiere su tiempo); pero lo más probable es que empleen para defender el monasterio los recursos que ya tienen y que se den por satisfechos con mantener el Cristal del Aire fuera del alcance de Radzog.

Los Cristales de Poder

El Cristal del Fuego se puede emplear en general como artillería, arrojando fuego y destrucción sobre el campamento goblinoides al pie de la Roca de Aguilera. Incluso podría causar daños lo bastante graves como para desmoralizar a las tropas y hacer que deserten y huyan a las montañas, por lo que no quedaría nadie para tomar parte en la cuarta oleada.

El Cristal de la Tierra también puede servir como artillería, lanzando rocas sobre los asaltantes, pero lo más importante es que se puede usar para contrarrestar el asalto aéreo de la tercera oleada. Invocar Elementales de la Tierra para que hagan frente a los Elementales del Aire enemigos sería un buen plan, ya que la Tierra y el Aire son elementos contrarios y los Elementales se anulan al tocarse, por lo que después del primer viaje el medio de transporte dejaría de funcionar. También se puede emplear uno para bloquear el túnel de entrada y contener el primer ataque, al igual que el de la cuarta oleada.

Si un personaje logra controlar el Cristal del Aire a tiempo de poder usarlo durante el ataque (ver la descripción del Cristal al final del libro), entonces podrá dominar los Elementales del Aire invocados por Radzog y volverlos contra los goblinoides. Si el portador del Cristal sabe que se está creando el túnel de la cuarta oleada, puede enviar un Elemental del Aire a anular al Elemental de la Tierra que lo está cavando.

• LA SUPERIORIDAD NUMÉRICA •

La cuestión es que hay demasiados goblinoides para que los defensores puedan acabar con todos ellos. A menos que se bloqueen por completo las vías de entrada, los asaltantes seguirán entrando por ellas en el monasterio. El número de tropas es el siguiente:

- En el puente para la primera oleada: 100 orcos
- Al pie de la roca para la segunda oleada: 200 goblins
- Al pie de la roca para la tercera oleada: 50 orcos
- Al pie de la roca para la cuarta oleada: 200 orcos

Las tropas volverán al pie de la roca si su asalto fracasa y esperarán para participar en otra oleada. Usando los poderes más destructivos de los Cristales que poseen, los aventureros podrían causar tremendas bajas en una zona concreta: por ejemplo al pie de la roca o al otro extremo del puente, lo que tal vez desmoralice a los orcos lo suficiente como para que deserten.

Si los defensores se las arreglan para acabar con más de 20 asaltantes en una zona durante un solo asalto, haz que los orcos hagan una prueba de **Ld**; si fallan, tira 3D10 para determinar cuántos atacantes huyen en ese asalto. Si los defensores son capaces de provocar una buena ola de desertiones en las fuerzas de Radzog, tal vez consigan salvar el monasterio antes de que sufra muchos daños.

• LA MUERTE DE RADZOG •

De una forma o de otra, la única manera efectiva de acabar con el ataque es encontrar a Radzog y matarlo, aunque eso no es tan fácil como parece. Por una parte, Radzog no es tonto... es verdad que está loco, pero no es tonto. He aquí unas cuantas observaciones e ideas para manejar las cosas cuando los jugadores se den cuenta de que quitar de en medio al caudillo orco sería probablemente una buena idea.

Según su descripción, Radzog es un PNJ extremadamente difícil de eliminar, como corresponde a un lanzador de hechizos de nivel 4 y a un enemigo importante. Pero, si los jugadores están teniendo muchas dificultades, tal vez decidas ponerles las cosas un poco más fáciles: haz que se exponga más, que tome menos precauciones y que sea menos discreto al lanzar hechizos. Esta última opción es la mejor, puesto que Radzog tiene todas las razones para estar orgulloso de sus artes mágicas.

Divisar al mago

Radzog está teniendo mucho cuidado de no exponerse al fuego defensivo. Nunca va a ninguna parte si no es con una docena de orcos negros guardaespaldas, y de todas formas será muy difícil de distinguir entre el ajetreo constante de las huestes orcas y goblins.

Si algún personaje quiere quedarse observando para localizar al caudillo orco, déjale que lo haga. Cada asalto podrá intentar una prueba de **I** (con un -20 de base, pero con +10 por *Visión Excelente* y +10 por cada carrera de Soldado, Mercenario o Sargento Mercenario completada), siempre que se dedique a ello en exclusiva. Si el personaje está combatiendo, desplazándose, hablando o desempeñando cualquier otra actividad, no podrá observar durante ese asalto. Si consigue una prueba de *Iniciativa*, el personaje ha divisado a Radzog y debe repetir la prueba cada asalto (sin el -20 de base) para no perderlo de vista.

Una vez que un personaje encuentre a Radzog, tendrá dos opciones: una es la acción directa, y la otra dirigir la artillería de los otros defensores de Aguilera. En el último caso, cualquier defensor que intente divisar a Radzog si-





guiendo las instrucciones de otro personaje tendrá que pasar una prueba de I. El campamento orco es grande, está abarrotado y se encuentra a una distancia considerable.

Proyectiles

No se le pueden disparar proyectiles directamente a Radzog, ya que forma un grupo con sus doce guardaespaldas, y los ataques sólo se pueden hacer contra el grupo entero. Lo que significa que, aunque HP se dobla a la hora de efectuar disparos al grupo (una tirada de 00 sin modificar *siempre* es un fallo), los impactos se distribuyen al azar entre ellos.

El toque personal

Algunos aventureros (en especial los que tienen capacidades mágicas como volar o invisibilidad) pueden decidir acercarse a hurtadillas a Radzog en medio de su ejército y asesinarle. Tendrás que juzgar según sus méritos las posibilidades de éxito de un plan así, pero por supuesto déjale al personaje que lo intente si quiere. Suponiendo que pueda acercarse a Radzog lo suficiente como para atacarle, tendrá que vérselas también con 2D4 orcos negros guardaespaldas, que en cuanto adviertan su presencia se lanzarán sobre el aspirante a asesino y lo harán picadillo.

Duelo de magia

Si los aventureros tienen acceso a los hechizos adicionales de **Descanse Sin Paz**, pueden emplearlos para atacar a distancia y debilitar o destruir las habilidades de hechicero de Radzog.

Los hechizos **Duelo Mental**, **Robar Poder Mágico** y **Drenar Magia** resultan especialmente útiles para ello. También se pueden usar otros hechizos contra Radzog y su guardia personal siempre que se les localice y no se les pierda de vista; ya sabes lo ingeniosos que pueden llegar a ser los jugadores.

Sin duda, esta es la mejor forma de hacer que Radzog deje de ocultarse, ya que está orgulloso de sus habilidades mágicas (después de todo, no es corriente que un orco llegue a ser hechicero de nivel 4) y es muy probable que se encohere, en especial si parece que puede peligrar el éxito del asalto. Si él o su guardia personal se ve afectado por un hechizo, haz una prueba de Fr por Radzog, con una penalización de -20 si es un hechizo que se puede lanzar contra él de forma individual. Si falla la prueba, responderá usando su magia sin que le importe llamar la atención.

• ¡CONSEGUIDO! •

La muerte de Radzog es el clímax de esta aventura, el momento de la victoria de los aventureros y el fin de las dificultades. Para llegar hasta aquí los jugadores tendrán que haberse empleado a fondo (a estas alturas deberían tener los rostros perlados por el sudor, la voz congestionada, los puños apretados), así que no pierdas la oportunidad de destacar la importancia de la proeza que han llevado a cabo. ¡Se lo merecen!

Un chillido agudo y cada vez más intenso se eleva y crea ecos en las montañas como un trueno. Tardáis un momento en comprender que el sonido procede de los goblinoides. Unos cuantos se han arrojado por el barranco, gritando estentóreamente. Otros están rechinando los dientes y golpeándose con sus armas los escudos y la cara.

Por fin se marcha el resto, dispersándose en varias direcciones ahora que el jefe que los mantenía unidos ha muerto. Se hace un extraño silencio sobre Aguilera, sólo perturbado por los gemidos de los heridos. Os sentís entumecidos. Junto a vosotros está llorando uno de los monjes. Muy lentamente, os dais cuenta de algo. Habéis vencido. Los orcos se han marchado. Aguilera está a salvo.





LAS TROPAS DE LA ALIANZA DEL HACHA ENSANGRENTADA

En primer término se observan unos jinetes de serpiente alada de élite y unos oficiales de infantería de categoría superior. El capitán de jinetes de serpiente alada, el fanfarrón Yoggum Muggrot, segundo por la izquierda, acaba de acusar al Jefe Superior Mijull ("Valiente Muerto") Negg de cobardía, y el Jefe Luggub Duvvulis se interviene para evitar una reyerta. La enemistad entre Muggrot y Negg era muy conocida. El uniforme de jinete de serpiente alada (tocado con plumas, capa de piel de felino y botas guarnecidas de piel) tiene un estilo híbrido entre el de la caballería de las estepas y el de los orcos de las montañas, con faja de seda de color brillante y otros adornos que le dan a Muggrot una apariencia espléndida. Negg lleva una armadura parcial que muestra una fuerte influencia de Tilea Oriental, y las guarniciones claveteadas de su teniente recuerdan a la *lorica clavata* de algunos luchadores de foso tileanos. Duvvul, igual que muchos comandantes de división, lleva una mezcla de las dos, combinando la capa y el tocado de los jinetes de serpiente alada con un peto ligero y botas simples.

Al fondo se ven varias tropas de menos categoría. A la izquierda están dos aventureros de las Tierras Yermas, probablemente de Soqotra. La figura de la izquierda muestra una indudable influencia humana en su vestimenta y joyas, y ambos portan espadas largas rectas de manufactura humana. Numerosos mercenarios de Soqotra se unieron a la Alianza del Hacha Ensangrentada durante sus incursiones en los Reinos Fronterizos.

Las dos figuras del centro pertenecen a los clanes del noroeste de las Tierras Oscuras, donde son frecuentes los contactos entre orcos y hobgoblins. Sus yelmos son comunes tanto entre los hobgoblins como entre los nómadas dolganos, y el añadido de una protección para la garganta de cota de malla es propio del estilo "árabe", que se extiende por las Estepas hasta Kislev. La cota de malla de la figura que está de pie incluso muestra una posible influencia élfica, aunque hay que decir que ese estilo no es desconocido en zonas de Arabia occidental.

La figura que está más a la derecha es un Desquiciado, un miembro de las tribus de los orcos salvajes que se vuelven frenéticos en combate. Estos individuos demuestran su aguante sometidos a pruebas terribles y rituales atroces supervisados por los chamanes hobgoblins de los clanes guerreros más salvajes. Adviértanse los cuernos del tocado (un detalle típico de las estepas), la armadura ligera decorada con cadenas, la cadena para la nariz y el adorno acabado en punta para la mandíbula que atraviesa el labio inferior.

Detrás se encuentran dos Jinetes de Lobo de un clan de las Estepas. El yelmo astado y con guarniciones de piel es típico de las Estepas, igual que la espada corta, curva y con extremo ancho que lleva el portaestandarte. El tótem del cráneo de caballo indica que estos jinetes pertenecen a los Destripacaballos, un clan del sur de las Estepas, enemigo durante siglos de los jinetes dolganos. Presumiblemente, parte de este clan eligió marcharse al exilio con la Alianza del Hacha Ensangrentada cuando la Hegemonía Hobgoblin empezó a limitar sus incursiones en territorio humano. El dibujo del estandarte, que no se ve en esta imagen, es una cabeza o cráneo de caballo atravesado por una lanza ensangrentada.

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

E

sta aventura tiene cuatro desenlaces posibles:

Victoria: Los aventureros encuentran el Cristal del Aire, derrotan a los orcos y salvan Aguilera.

Retirada: Los aventureros encuentran el Cristal del Aire, lo cogen y huyen del monasterio, abandonándolo a su suerte.

Derrota: Los aventureros deciden que no merece la pena arriesgarse por el Cristal del Aire, huyen para salvar el pellejo y dejan el Cristal —y el monasterio— en manos de los orcos.

Fracaso heroico: Los orcos aplastan a los defensores del monasterio. Los aventureros que hayan sobrevivido y un puñado de monjes se refugian en las tumbas o en cualquier otro escondrijo donde pasen desapercibidos.

• LOS SUPERVIVIENTES •

Si los aventureros no se marchan inmediatamente después de la batalla (y en especial si van a buscar instructores) convendrá determinar quién ha sobrevivido y quién no.

Los monjes que no hayan muerto ante los ojos de los aventureros tienen una probabilidad de sobrevivir que depende del resultado de la batalla:

- En caso de *retirada* o *derrota*, los orcos conquistarán el monasterio y aniquilarán a todo el que esté dentro.
- En caso de *victoria* o *derrota heroica*, haz una prueba de R para cada monje, con un modificador de -20 en caso de fracaso heroico; Cicatriz y los guardias tienen un modificador adicional de -10, ya que estarán en todo momento en lo más denso del combate.

• VICTORIA •

Radzog ha muerto y la hueste de la Alianza del Hacha Ensangrentada se ha dispersado. Los goblinoides han huido a las montañas en pequeños grupos. Algunos de los orcos tratarán de volver a las Tierras Oscuras, mientras que otros rondarán por las montañas durante algún tiempo, asaltando y asesinando hasta que les den caza.

El monasterio se ha salvado, aunque puede haber sufrido daños y bajas. Los aventureros han cumplido la profecía y hallado el Cristal del Aire.

• UN DESCANSO •

Los PJs están invitados a quedarse en Aguilera todo el tiempo que quieran, aunque puede que les pidan su colaboración para reparar los daños. Si crees que un tercer Cristal de Poder y los puntos de experiencia obtenidos no son recompensa suficiente, podrías incluir alguna gratificación de parte de los agradecidos monjes. Por ejemplo, puede que inviten a los fieles de Verena a hacerse hermanos seglares del monasterio sin el tributo que se exige normalmente, lo que significa alojamiento gratuito en Aguilera y acceso libre a la biblioteca de por vida. ¿Quién sabe lo que podrían encontrar allí? En la descripción se especificaba una lista de libros importantes, pero tal vez haya más.

Otra posibilidad (sin excluir la anterior) es que les ofrezcan a los aventureros instrucción gratuita, permitiéndoles pasarse a cualquiera de las carreras que conocen los monjes (aparte de la carrera de Norbert de defraudador, sobre la que, por supuesto, se muestra bastante reticente), o aprender cualquier habilidad que los monjes puedan enseñarles. Se aplican las limitaciones normales por tiempo y experiencia.

• LOS FIELES •

Aunque los aventureros hayan ganado, no todo habrá terminado. ¿Te acuerdas de los orcos que se han dispersado por las montañas? Radzog era su rey y su sumo sacerdote, y le tenían un respeto que rayaba en el fervor religioso. Puede que unas pequeñas bandadas se escondan en las montañas y lancen repetidos ataques suicidas contra los aventureros en un intento de vengar la muerte de su jefe.

• VOLVERÉ •

Si quieres, incluso puedes hacer que Radzog aparezca de nuevo, tal vez por haber usado algún objeto mágico que le permitiera reencarnarse en otro cuerpo (uno de sus guardaespaldas sería una elección obvia) y escapar entre la confusión. Después de unos pocos



meses, la corrupción interior de Radzog empezará a distorsionar su nuevo cuerpo hasta convertirlo en una versión reconocible de su antigua forma. Podría ponerse a reunir a los restos dispersos de su ejército, con la idea de vengarse a su debido tiempo. Radzog podría ser un buen archienemigo si lo desarrollas convenientemente, y acosar a los aventureros por muchos años...

• RETIRADA •

Radzog ha venido a por el Cristal del Aire. Cualquiera otra cosa que consiga será una ganancia adicional... algo para entretener a los "muchachos". Si los aventureros huyen del monasterio con el Cristal, se enterará mediante sus hechizos de detección y todo el ejército orco se lanzará a perseguirlos. Radzog enviará lobos y jinetes de serpientes aladas como batidores, y el grueso del ejército los seguirá a un día de distancia. Una gran hueste de orcos seguirá a los aventureros dondequiera que vayan, y si permanecen en algún sitio más de un par de días los orcos los alcanzarán, algo cuando menos molesto. Tarde o temprano, los aventureros tendrán que deshacerse de Radzog. Mientras viva, irá detrás del Cristal.

Por cierto, si los aventureros se largan y abandonan a su suerte el monasterio, Verena no estará nada satisfecha con ellos. En la sección *La ira de los dioses* del libro de reglas de WFJR se dan algunas indicaciones sobre esta posibilidad.

• DERROTA •

Si los aventureros huyen, puede que sus problemas no hayan terminado definitivamente. Consiga o no Radzog el Cristal del Aire, de todas formas querrá también los Cristales de Poder que haya visto emplear a los aventureros y los perseguirá con el resto de sus tropas hasta que obtenga todos los Cristales o hasta que le maten. Si los aventureros no tienen ninguna de las Piedras, de todas formas los perseguirán para que no corra la voz de la invasión de los orcos.

Si los aventureros escapan y consiguen ayuda, puedes hacer que lleguen justo a tiempo (como el séptimo de caballería) o que sólo encuentren ruinas humeantes (para que aprendan a resolver sus propios problemas). En este último caso tal vez convenga que haya un único superviviente, un monje que acompañe a los aventureros y les haga sentirse culpables de vez en cuando. O incluso podría aparecerseles el fantasma de Yazeran: después de todo, los personajes le habrán causado una gran decepción.

• FRACASO HEROICO •

Quizá los orcos hayan conquistado el monasterio a pesar de todos los esfuerzos de los aventureros, matando a todo el que encuentren, saqueando todo lo que parezca que tiene un mínimo de valor, forzando la puerta de la bodega y montando allí una fiesta. Mientras tanto, los personajes supervivientes estarán escondidos en alguna parte: quizás una zona derrumbada de las tumbas o la tumba de Yazeran (¡en este caso, *seguro* que se aparece para darles un buen rapapolvo!). Los orcos sólo dejarán una guardia testimonial en la entrada mientras celebran su victoria emborrachándose... ni siquiera se han planteado la posibilidad de que haya supervivientes.

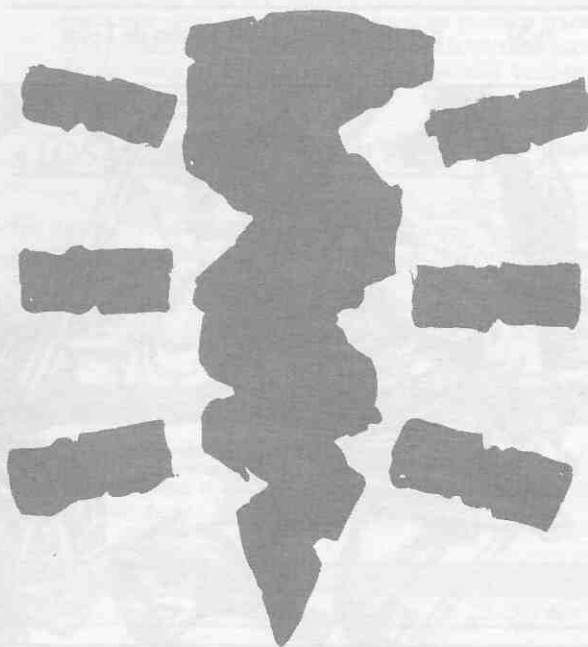
Así, los aventureros dispondrán de algo de tiempo (con suerte, lo bastante para atender sus heridas, atrincherarse y planear sus próximos movimientos). Una serie de asesinatos, tal vez llevados a cabo mediante unos pasadizos cuya existencia les haya revelado el fantasma de Yazeran, podrían hacer que los orcos se marcharan del monasterio. Si a esto se añade un uso imaginativo de la magia, esta táctica podría incluso convencerlos de que Aguilera está encantada. Pero bastará con la muerte de Radzog y la recuperación del Cristal del Aire; esto hará que la mayoría de los orcos se dividan en grupos y se vayan. Será fácil deshacerse de los pocos que queden con unos cuantos ataques y después se podrá acometer la reconstrucción del monasterio. Los aventureros habrán salvado la situación con honor, si no con gloria.

• OTROS DESENLACES •

No es inconcebible que la aventura termine de alguna forma inesperada; las posibilidades de los juegos de rol son inagotables, mientras que la imaginación de los creadores de aventuras es, por desgracia, limitada. Si la aventura acaba de una forma inusual, tendrás que arreglártelas solo. Con suerte, las notas de esta sección pueden servirte de algo a pesar de todo (puedes combinarlas y adaptarlas para hacer frente a la situación) pero si no es así, confiamos plenamente en ti.

• CONTINUACIÓN DE LA AVENTURA •

La Campaña de *Las Piedras del Destino* continúa en *Las Guerras de los Enanos*, que empieza en el momento en el que acaba esta aventura.



PUNTOS DE EXPERIENCIA

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

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

Estas recompensas no se repartirán entre los PJs; son individuales y conciernen a todos los personajes que hayan colaborado. Evidentemente, cuando un acontecimiento o un incidente no ha tenido lugar, por la razón que sea, los aventureros no podrán recibir los Puntos de Experiencia correspondientes.

• LA ADVERTENCIA •

0-50 por encargarse de los Jinetes de Lobo

0-50 por encargarse de los Hombres Bestia
0-20 por encargarse de la serpiente gigante
0-20 por encargarse del Fuego Fatuo

• AGUILERA •

0-50 por el comportamiento con los monjes
25 por encontrar cada carta
20-200 por resolver el rompecabezas de las cartas
0-100 por encontrar el Cristal del Aire

• EL ATAQUE •

20-200 por colaborar en la defensa de Aguilera
200 por acabar con Radzog

• PUNTOS DE DESTINO •

Si muere Radzog y los aventureros encuentran el Cristal del Aire y se quedan con él, cada personaje superviviente ganará 1 *Punto de Destino*. Quien le dé el golpe de gracia a Radzog ganará un *Punto de Destino* adicional.



PERFILES

En esta sección te presentamos los perfiles de todos los PNJs y monstruos que aparecen en la aventura. Las habilidades pertinentes, como *Muy Fuerte*, han sido oportunamente aplicadas. Para más información acerca de las habilidades y los hechizos, puedes consultar el **WFJR**.

• LA ADVERTENCIA •

12 linces de Lobo

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

Reglas especiales

Sujetos a *animosidad* hacia otros goblinoides. *Odio* hacia los enanos. *Miedo* a los elfos a menos que la superioridad sea de 2 a 1 a favor de los goblins. *Visión Nocturna*, 10 metros.

Equipo

Justillo de cuero (0/1 PA, tronco); escudo (1 PA en todas las localizaciones); daga (I +20, D -2, P -20); espada; 50% de tener una lanza (I +20 en el primer asalto y en los siguientes si va ganando); arco corto (Alc 16/32/150, FE 3, Tcd 1).

12 Grandes Lobos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

Reglas especiales

Ataque de mordisco, 20% de causar heridas *infectadas*.

Hombres Bestia

No especificaremos los perfiles de los Hombres Bestia en esta sección. Si decides incluir este encuentro, tendrás que generarlos a partir de la descripción correspondiente en el libro de reglas de **WFJR**, o crearlos con más detalle con el suplemento **Reino del Caos**.

Los Hombres Bestia formarán un grupo con una superioridad numérica del 50% sobre los aventureros.

Serpiente Gigante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	3	3	5	60	1	-	24	6	43	43	-

Reglas especiales

Ataque de mordedura *venenosa*.

Fuego Fatuo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Reglas especiales

No hace daño en combate. Se le puede hacer desaparecer golpeándole con un arma mágica. Es inmune a los efectos psicológicos. Los personajes que vean un Fuego Fatuo deben pasar una prueba de **FV** para no quedar hipnotizados; si fallan lo seguirán adonde vaya, en este caso al precipicio. Las víctimas de la hipnosis que sean sujetadas o golpeadas pueden hacer otra prueba de **FV** para volver en sí. Si la víctima pierde de vista al Fuego Fatuo, la hipnosis termina automáticamente.

• LOS MONJES DE AGUILERA •

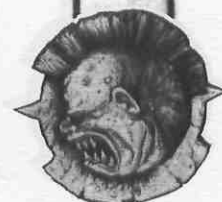
Como en el capítulo dedicado a Aguilera aparecen las descripciones personales de los monjes más prominentes, en esta sección te ofrecemos exclusivamente los datos técnicos pertinentes, además de unas breves descripciones de los otros monjes que bastarán en la mayoría de los casos. Si quieres, puedes modificar a tu gusto los detalles.

Gregor, Prior de Aguilera

Monje/Erudito, ex-Estudiante, ex-Iniciado

Gregor es un anciano excéntrico con melena blanca. Apenas sale de sus aposentos, salvo para las comidas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	18	11	2	2	5	23	1	12	20	60	23	35	46



Habilidades

Astronomía; Cartografía; Hablar Idioma Adicional: Khazalid; Historia; Identificar Planta; Idioma Arcano: Mágico; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Lingüística; Numismática; Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Teología.

Posesiones

Hábito viejo pero en buen estado; llaves maestras; *Documentos 1 y 2.*

Reglas especiales

La concentración de Gregor ya no es lo que era; cada vez que intente recordar algo o usar una habilidad hazle una prueba de FV. Si falla, se quedará con la mente en blanco durante un minuto (6 asaltos). Puede repetir la prueba un minuto después.

Norbert, Responsable de las banderas de Aguilera

Monje/Escribano, ex-Iniciado; ex-Defraudador

El cargo de Norbert es el segundo en importancia después del de Gregor, y en realidad tiene en sus manos el control de Aguilera. Lleva cierto tiempo desviando fondos del monasterio a su propio bolsillo, aunque cada vez está más preocupado por la posibilidad de que algún día esto salga a relucir.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	29	23	3	3	5	31	1	40	39	51	36	40	40

Habilidades

Escondarse (Urbano); Idioma Arcano: Mágico; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Ladrones, Clásico; Movimiento Silencioso (Rural y Urbano); Saber de Pergaminos; Señales Secretas: Ladrones; Talento Matemático; Tasar; Teología.

Posesiones

Hábito; daga (I +20, D -2, P -20); dinero desfalcado (ver la descripción de la zona 9).

Dieter

Monje/Iniciado

Los padres de Dieter le pagaron a Norbert una gran suma para que el muchacho ingresara en Aguilera, en parte para librarse de él y en parte creyendo erróneamente que allí le enseñarían algo útil. Dieter hará de "guía nativo" para los aventureros... y de espía para Norbert.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	25	3	3	6	34	1	35	25	26	23	31	28

Habilidades

Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Saber de Pergaminos; Suerte; Teología.

Posesiones

Hábito.

Cicatríz (Udo Schwarzen), Capitán de la Guardia

Monje/Capitán Mercenario, ex-Iniciado, ex-Sargento Mercenario, ex-Mercenario

Cicatríz es un mercenario retirado. Al no tener una familia con la que volver, se ha quedado en el monasterio de Aguilera como capitán de la guardia.

Hasta el momento, el trabajo ha sido ideal para él. El monasterio está situado en un lugar remoto, es prácticamente inexpugnable y, sobre todo, no parece que merezca la pena conquistarlo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	60	40	5	5	10	53	2	33*	55	38	50	45	40

Habilidades

Arma de Especialista: brazo de madera (ver a continuación); Consumir alcohol; Desarmar; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Golpear para Herir; Juego; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Batalla y Clásico; Pelea Callejera; Saber de Pergaminos; Teología.

Posesiones

Cota de malla con mangas y yelmo (1 PA, todas las localizaciones); espada; arco corto (Alc 16/32/150, FE 3, Tcd 1), adaptado con una abrazadera para su brazo postizo; 17 flechas.

Reglas especiales

Tiene un brazo postizo de madera (el izquierdo); la Des de su perfil es sólo para su mano derecha. Puede atacar y parar con el miembro de madera como si fuera una porra y los golpes no críticos que reciba en esa localización se ignoran (36-55); un golpe crítico romperá el brazo de madera, pero Cicatríz no sufrirá daño.

Klaus, Armero

Monje/Artesano, ex-Iniciado, ex-Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	44	6*	5	8	45	2	50	31	30	23	29	50

Habilidades

Conducir Carro; Forja; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Metalurgia; Muy Fuerte*; Saber de Pergaminos; Teología.

Posesiones

Delantal de cuero (0/1 PA, tronco/piernas); herramientas; *Documento 12.*

Rasca, el perro de Klaus

Rasca es un perro mestizo de color marrón y blanco que siempre está con Klaus el armero. Éste lo tiene tan bien educado que hasta usa las letrinas de la torre como todo el mundo... o casi. Rasca es un perro tranquilo, pero está dispuesto a luchar en defensa de Klaus si alguien lo ataca.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	33	0	3	3	5	30	1	-	43	14	43	43	-

Norbert

Perfil típico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	20	3	3	6	44	1	30	35	41	27	30	40

Habilidades

Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Saber de Pergaminos; Teología.

Posesiones

Hábito.

Heinz, Pinche de cocina: 17 años, bajo y enjuto, pelo moreno y lacio, habilidad adicional: *Esquivar Golpe*, bien-intencionado pero torpe.

Edgar, Pinche de cocina: 20 años, un poco fofo, pelo castaño y rizado, habilidad: *Cocinar*, con aires de grandeza.

Bengt, Pinche de cocina: 19 años, alto y delgado, pelo lacio de color castaño claro, mirada inexpresiva, distraído.

Monjes de categoría intermedia

Perfil típico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	20	3	3	6	44	1	30	35	52	37	40	40

Habilidades

Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Saber de Pergaminos; Teología.

Posesiones

Hábito.

Siggi el Sastre: 38 años, bajo, pelo moreno y ensortijado, habilidad adicional: *Sastre*, simpático, parlanchín, hermano de Klaus el Armero, tiene el Documento 11.

Nicholas el Alfarero: 32 años, bajo, pelo moreno y ensortijado, a menudo lo confunden con el hermano de Siggi, habilidades adicionales: *Arte*, *Química*, entusiasta pero patoso.

Willi el Molinero: 32 años, gordo, rubicundo, ojos y pelo oscuros, amigable con los demás artesanos.

Conrad el Carpintero: 23 años, enclenque, pelirrojo, habilidad: *Carpintería*, siempre está charlando.

Bernard: 25 años, corpulento, le faltan dos dedos en la mano izquierda (-10 a la *Des* sólo con esa mano), habilidades adicionales: *Historia*, *Muy Fuerte*; hermano de Stefan, siempre está discutiendo con él; dan juntos las clases de Historia Militar.

Stefan: 28 años, corpulento, le falta un pedazo de la oreja derecha, habilidades adicionales: *Golpe Poderoso*, *Historia*, *Idioma Arcano: Mágico*, *Lingüística*, hermano de Bernard, siempre está discutiendo con él; dan juntos las clases de Historia Militar. Da las clases de Idiomas.

Albrecht: 39 años, esbelto y moreno de piel, habilidad: *Historia*, tranquilo y meditabundo, imparte el curso sobre Yazeran.

Chedwic: 37 años, robusto, pelirrojo, fuerte acento de Albion, habilidades adicionales: *Historia*, *Idioma Arcano: Mágico*; posee una gran agudeza intelectual; imparte el curso de Teología y Misticismo.

Karl: 52 años, bajito, pelo cano, tez cetrina, habilidades adicionales: *Arte*, *Leyes* (ex-falsificador), flemático, devoto, perfeccionista, da las clases de Iluminación/Caligrafía y Derecho.

Dahlbert el Cervecero: 43 años, rechoncho, rubicundo, pelo encanecido, habilidad adicional: *Elaboración de Bebidas*, da las clases de ídem, jovial, tiene el Documento 13.

Gunther el Cocinero: 43 años, gordo, huele mal, poco higiénico, *Muy Resistente*, altivo, antipático.

Monjes mayores

Perfil típico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	20	3	3	7	50	1	40	35	65	27	40	55

Habilidades

Leer/Escribir; Lenguaje Arcano: Mágico; Lenguaje Secreto: Clásico; Saber de Pergaminos; Teología.

Posesiones

Hábito.

Mortmore: 56 años, enjuto, desdentado, pelo cano, acento bretoniano, habilidades adicionales: *Identificar Artefacto Mágico*, *Saber Rúnico*, teórico, académico, imparte el curso de Teoría y Práctica de la Magia.

Bruno el Mayor: 62 años, corpulento, calvo, habilidades adicionales: *Herbolaria*, *Identificar Planta*, soso, monótono, es profesor de Taxonomía de las Plantas y los Hongos.

Parche: 54 años, pelo cano, brazo izquierdo inútil por una enfermedad en su infancia (*Des* -10), lleva un parche en el ojo izquierdo (lo perdió por un picotazo mientras recogía huevos), habilidad adicional: *Metalurgia*, colecciona minerales, su verdadero nombre es Bruno, y sigue usándolo además del apodo de Parche, lo que puede llevar a cierta confusión.

Paulus: 49 años, ascético, pelo cano que ralea cada vez más, ojos marrones hundidos, apacible, contemplativo.

Gerhardt: 53 años, robusto, pelo blanco, hosco y taciturno.

Guardias

Perfil típico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	43	4	4	9	45	2	40	31	30	33	20	44

Habilidades

Desarmar; Esquivar Golpe; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Saber de Pergaminos; Teología.

Posesiones

Cota de malla con mangas, escudo y yelmo (2 AP en todas las localizaciones); espada; ballesta (*Alc* 32/64/300, *FE* 4, *Tcd* 2); 10 dardos.

Reiner: 18 años, pálido, de aspecto delicado, tartamudo, nervioso (*Fr* -10).

Siegfried: 19 años, alto, robusto, tez morena, dado a las bromas.

Johann: 16 años, fuerte (*F* +1), ojos y pelo oscuros, alegre.

Karolus y Yorgi: 36 años, gemelos idénticos, cabello castaño claro, ojos verdes, gran sentido del humor, se divierten haciéndose pasar el uno por el otro: "Yo nunca he dicho eso, debe haber sido mi hermano".

Bruno: 45 años, corpulento, se está quedando calvo, aficionado a las bromas y las historias.

El fantasma de Yazeran

Yazeran es más un recurso argumental que un PNJ, y se puede emplear para dar pistas, salvar situaciones apuradas, etc., como se aconseja en el texto de la aventura. La muerte no ha enfriado el odio de Yazeran hacia los orcos, ni sus temores con respecto al Cristal del Aire, lo que puede llevarle a actuar, o al menos a darles ánimos a los aventureros si parece que flaquean.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	65	54	47	18





Reglas especiales

Las características psicológicas son un poco más altas, debido a que el fantasma conserva gran parte de su personalidad original. Está sujeto a inestabilidad fuera del monasterio. Provoca miedo a voluntad a todas las criaturas vivas: aquellas a quienes toque tendrán que pasar una prueba de Ld a -10 o salir huyendo. Puede volverse visible o invisible según prefiera y atravesar las paredes y demás objetos sólidos. Inmune a las armas no mágicas. La Fuerza 3 es para el combate cuerpo a cuerpo con otras criaturas inmateriales.

• LA ALIANZA DEL HACHA ENSANGRENTADA •

A efectos de esta aventura, los goblinoides de la Alianza del Hacha Ensangrentada no están sujetos a animosidad entre ellos, debido a la fuerte autoridad de Radzog quien, a fin de cuentas, ha logrado mantener intacto a un ejército de tamaño considerable durante todo el viaje desde las Tierras Oscuras. No obstante, si parece evidente que los aventureros no podrán resistir el ataque que se les viene encima, tal vez te convenga recuperar las reglas de animosidad, aunque sólo sea para darles una oportunidad.

Radzog, elementalista orco de nivel 4

Radzog es uno de los lanzadores de hechizos más poderosos de la Alianza del Hacha Ensangrentada de todos los tiempos, sucesor de los sacerdotes-guerreros de antaño y colaborador de Torgoch durante la invasión original del Yetzin. Tiene más de un siglo de edad, al haber prolongado su vida con poderosos medios mágicos.

Gran parte de su poder se lo ha otorgado el Señor del Caos Tzeentch, junto con las mutaciones aso-

ciadas. Además de la capacidad de controlar pájaros mencionada en el texto de la aventura, tiene los atributos del Caos Pico (ataque de mordisco, A +1) y Plumas (ambos reflejados en su perfil). Radzog también carece de párpados, por lo que su mirada es fija, y se dice que sus ojos se asemejan a los de un halcón. Tiene una voz chillona y a menudo emite risotadas histéricas.

Radzog está totalmente obsesionado con el Cristal del Aire, y está dispuesto a hacer cualquier cosa para conseguirlo (lo mismo que con cualquier otro Cristal del Poder cuya existencia haya descubierto). Está loco y obsesionado, pero no es tonto. Es un ingenioso estratega y un jefe autoritario. Sus habilidades y mutaciones hacen que sus seguidores lo teman y lo consideren casi como a un dios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	35	4	5	11	60	1	59	59	48	59	59	18

Habilidades

Astronomía; Conciencia de la Magia; Golpe Poderoso; Herbolaria; Identificar Artefacto Mágico; Identificar No Muerto; Idioma Arcano: Mágico; Lanzar Hechizos (ver debajo); Meditación; Meta-lurgia; Pelea Callejera; Saber de Pergaminos; Saber Demoníaco; Saber Rúnico; Sentido Mágico; Zahorí.

Hechizos

64 Puntos de Magia

Magia Vulgar: Alarma Mágica, Llama Mágica, Fuegos Fatuos, Reforzar Puerta, Sonidos, Zona de Silencio.

Magia de Batalla. Nivel 1: Curar Herida Leve, Detectar Magia, Bola de Fuego, Vuelo, Mano Martillo, Golpe de Viento.

Nivel 2: Causar Pánico, Relámpago, Niebla Mística, Aplastar.

Nivel 3: Invulnerabilidad a las Flechas, Causar Miedo, Causar Inestabilidad, Puente Mágico.

Nivel 4: Explosión, Curar Heridas Graves, Nube Fétida, Paralizar.

Magia Elemental. Nivel 1: Asalto de Piedras, Destello Cegador, Nube de Humo, Caminar sobre el Agua, Zona de Escondite.

Nivel 2: Provocar Fuego, Provocar Lluvia, Mover Objeto, Resistir el Fuego, Marchitar Vegetación.

Nivel 3: Expulsar Elemental, Volverse Etéreo, Tormenta de Polvo, Aire Venenoso.

Nivel 4: Invocar Elemental, Invocar Horda de Elementales, Invocar Enjambre, Estremecer Muros.

Posesiones

Espada (Arma de Perdición contra enanos); Varita de Azabache; Anillo de Bolas de Fuego: 4 puntos de magia; 4 Joyas de Energía: 4, 4, 7 y 9 puntos de magia; Amuleto de Carbón.

Orcos negros

Radzog emplea a orcos negros como tropas de choque, y tiene una guardia personal compuesta por doce de estas criaturas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

Habilidades

Esquivar Golpe; Golpear para Herir; Golpe Poderoso; Pelea Callejera.

Posesiones

Cota de malla con mangas, yelmo y escudo (2 PA en todas las localizaciones), espada o hacha, daga (I +20, D -2, P -20).

Dos Jinetes de Serpiente Alada

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	55	4	5	10	40	2	39	39	28	39	39	18

Habilidades

Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Pelea Callejera.

Posesiones

Pectoral, cota de malla con mangas y cofia, yelmo y escudo (3 PA cabeza/tronco, 2 PA resto); lanza (I +10/+20, para golpear +10 o Alc 4/8/25) y hacha, daga (I +20, D -2, P -20).

Dos Serpientes Aladas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	5	6	17	10	3	-	14	14	14	14	-

Reglas especiales

Vuelan como *picadores*; si muere su jinete, atacará a la criatura más cercana... ¡incluso si es otra serpiente alada!

Guerrieros orcos

Forman el grueso del ejército de Radzog.

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

Habilidades

Esquivar Golpe; Pelea Callejera.

Posesiones

Cota de malla sin mangas, yelmo y escudo (2 PA tronco/cabeza, 1 PA en el resto); espada o hacha, daga (I +20, D -2, P -20).

Goblins

Tropas desechables de baja categoría, empleadas para hacer trabajos sucios y para cualquier cosa en la que su pequeño tamaño sea una ventaja.

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

Habilidades

Esquivar Golpe.

Posesiones

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

Saotlings

Criados serviles, comestibles en caso de emergencia y a los que se puede golpear como entretenimiento; para un goblinoides es muy mala idea ser pequeño y débil.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Habilidades

Esquivar Golpe; Huida

Posesiones

Harapos; daga (I +20, D -2, P -20).

• ELEMENTALES •

Probablemente en la Roca de la Muerte harán su aparición varias clases de elementales. Antes de dirigir las partes correspondientes de la aventura te aconsejamos encarecidamente que releas las secciones de las reglas de WFJR relativas a los Elementales (en el capítulo del *Bestiario*) y a su invocación (en el de *Magia*).



EL CRISTAL DEL AIRE

El Cristal del Aire pertenece a un juego de cuatro cristales de inmensos poderes. Cada uno de ellos es, por sí solo, un objeto mágico muy poderoso, pero al asociarse sus posibilidades se multiplican. Al final de esta sección se exponen algunas observaciones sobre el uso combinado del Cristal del Aire con el Cristal del Fuego y el de la Tierra, que los aventureros tendrán en su poder si han terminado adecuadamente las dos aventuras previas de *Las Piedras del Destino*.

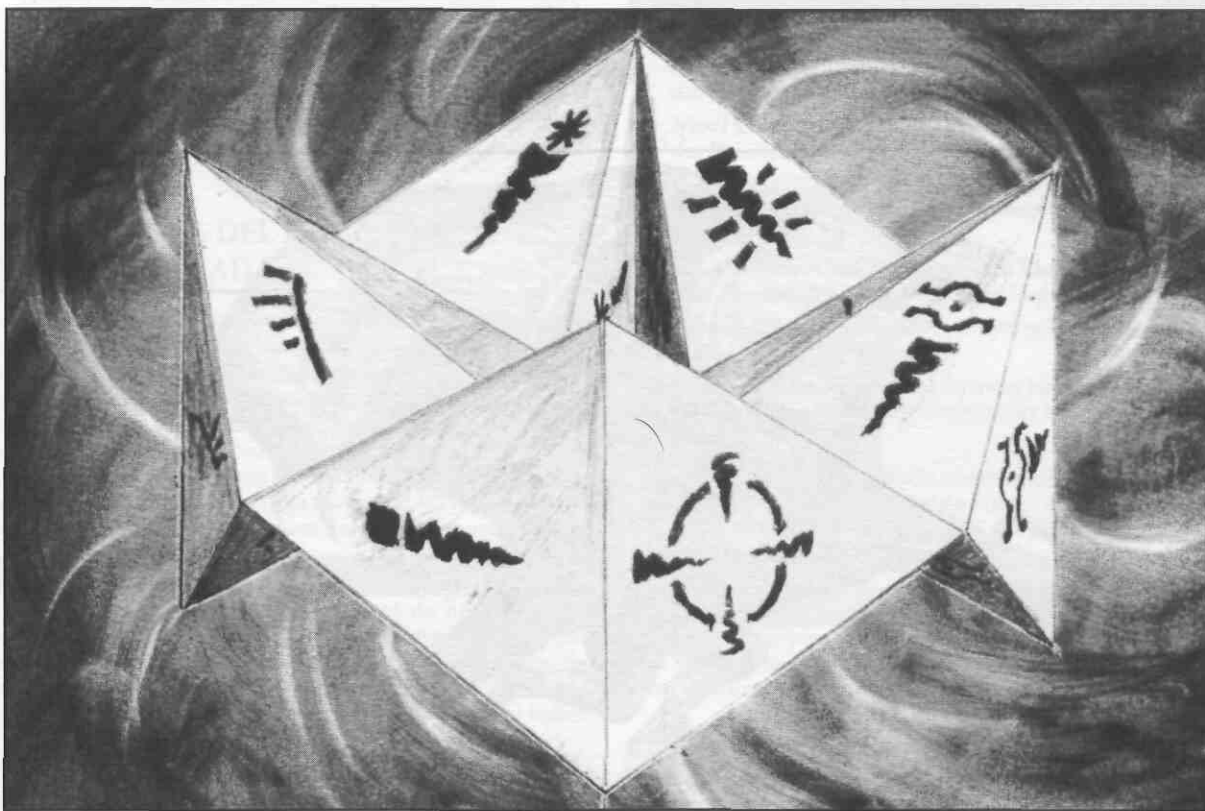
• UTILIZACIÓN DEL CRISTAL •

Al igual que para los demás Cristales de Poder, un personaje deberá sintonizarse con el Cristal del Aire antes

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

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

Una vez sintonizado, el personaje sólo tendrá que sujetar el Cristal y concentrarse en el efecto deseado para producirlo (pasando una prueba de *FV* sin modificacio-



res). Después de usar un Poder Menor, el Cristal queda inerte un turno completo, durante el cual no se pueden emplear otros Poderes Menores. Después de utilizar un Poder Mayor, el Cristal quedará inerte D6 horas, durante las cuales sólo funcionarán sus poderes automáticos. En el caso de los *Anillos Defensivos*, este tiempo se cuenta desde el momento en el que el Anillo se desvanece.

• LOS PODERES DEL CRISTAL •

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

• PODERES AUTOMÁTICOS •

El Cristal del Aire produce estos efectos automáticamente, esté o no su poseedor sintonizado.

Protección contra el Aire

El poseedor es inmune a los daños normales o mágicos del aire, incluyendo Elementales, hechizos de *Golpe de Viento*, vendavales, etc. Puedes mantener en secreto este poder y plantear las situaciones de forma que los jugadores nunca lo averigüen.

Protección contra Elementales

Un Elemental de la Tierra no puede acercarse a menos de veinte metros del Cristal bajo ninguna circunstancia.

Detección de otros Cristales del Poder

Cuando el Cristal del Aire se encuentre a menos de un kilómetro y medio de otros Cristales de Poder emitirá un resplandor rojo desde el interior que se hará más intenso cuanto más se acerque a sus hermanos.

• PODERES MENORES •

Respirar bajo el Agua

El Cristal puede lanzar este hechizo una vez cada hora. El portador también se vuelve inmune a cualquier tipo de gas venenoso y es capaz de respirar normalmente hasta en un vacío absoluto.

Vuelo

El Cristal puede lanzarlo una vez por hora, permitiendo volar al portador tanto tiempo como quiera. El hechizo termina cuando el portador entra en contacto con tierra o roca de cualquier tipo.

Mover Objeto

Se puede lanzar tantas veces al día como se quiera, pero el portador tiene que pasar una prueba de FV. Si falla, no controla por completo el poder del Cristal y en su lugar se genera un hechizo de *Golpe de Viento* apuntado al azar desde donde está el portador.

Golpe de Viento

El Cristal puede lanzarlo una vez cada hora, pero el portador debe pasar una prueba de FV cada vez que lo use. Si falla no consigue mantener el poder bajo control y en su lugar lanza un hechizo de *Explosión* centrado en él mismo.

Zona de Silencio

Se puede lanzar tantas veces al día como se quiera. El aire que está alrededor del área de efecto deja de transmi-

tir el sonido. Los que están dentro de la *Zona de Silencio* no pueden oír ni ser oídos.

Invocación menor

Una vez por día y una vez por noche el Cristal puede invocar un Elemental del Aire de *tamaño 5*.

Anillo Defensivo Menor

Se puede hacer una vez por día y dura una hora como máximo. Es un círculo de aire que se mueve a toda velocidad, de hasta 6 metros de diámetro y que adopta la forma que desee el portador del Cristal.

El anillo tiene el efecto de un hechizo de *Zona de Santuario* y los proyectiles no mágicos rebotan en él. Los proyectiles mágicos sufren una penalización de -20 HP. Las criaturas vivas que intenten atravesar la barrera tienen que hacer una prueba de F: si la pasan atraviesan el anillo; si no, son lanzadas hacia atrás D4 metros. En ambos casos, reciben un impacto automático de F 4.

• PODERES MAYORES •

Estremecer Muros

Aunque el Aire es el elemento opuesto a la Tierra, todas las rocas no mágicas tienen en su interior una pequeña cantidad de aire. Este poder hace que ese aire se expanda de forma explosiva, con el mismo efecto que el del hechizo Elemental de nivel 4. Hay que tener en cuenta que esto sólo afecta a la roca que no sea de origen mágico (la piedra creada por hechizos o Elementales es Tierra pura, carente por completo de aire).

Anillo Defensivo Mayor

Tiene una apariencia idéntica a la del Anillo Defensivo Menor antes descrito y combina los efectos de éste con dos poderes adicionales: primero, ningún hechizo, sea del tipo y del nivel que sea, puede penetrar en el círculo ni salir de él; segundo, las criaturas que traten de atravesarlo sufren el mismo daño que en la versión menor, pero son repelidas automáticamente. Este poder sólo se puede usar una vez por semana.

Invocación mayor

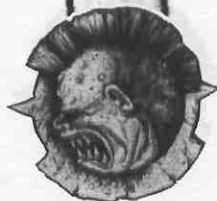
Una vez por semana, el Cristal puede invocar un único Elemental del Aire de *tamaño 10*, o D3+1 Elementales del Aire de *tamaño 5*, según prefiera su poseedor.

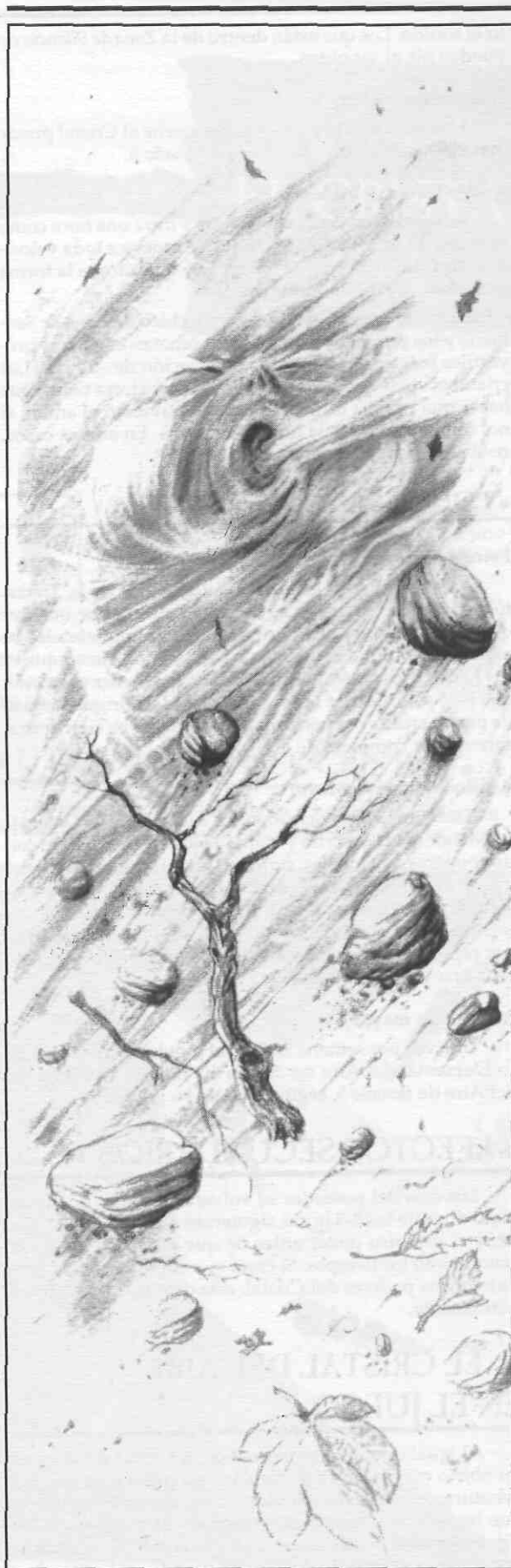
• EFECTOS SECUNDARIOS •

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

• EL CRISTAL DEL AIRE EN EL JUEGO •

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





Como habrás advertido en la descripción de los poderes del Cristal, no se dan indicaciones con respecto al control o la eliminación de los Elementales invocados. Es algo deliberado... por parte de Tzeench, claro. Ha introducido en el Cristal ciertas alteraciones y debilidades que tienden a engendrar el Caos. Lo anterior es un ejemplo de ello, y otro es la imprecisión en su control que puede producir *Golpes de Viento* imprevistos.

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

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

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

Por ejemplo, supón que un jugador quiere usarlo para llegar volando a una trampilla en un tejado. Dependiendo del resultado de la prueba de FV, puedes hacer que ocurra algo como lo siguiente:

Fracaso por 30 o más

No pasa nada; pero, si quieres, un fracaso extremo (99-00) podría provocar algún terrible resultado: un *Golpe de Viento* derriba al personaje o lo lanza por el aire a decenas de metros de altura.

Fracaso por 10-29

El personaje se eleva hasta la altura del tejado, pero no logra detenerse y vuela en una dirección aleatoria durante otros D6 asaltos.

Fracaso por 0-9

El personaje se eleva casi hasta la altura del tejado, y después cae. Tal vez logre agarrarse o, si cae demasiado rápido, puede sufrir daños menores.

Éxito por 0-29

El personaje llega arriba tal como deseaba, pero un poco más rápido o más lento de lo que pretendía, o con extraños sonidos.

Éxito por 30 o más

El personaje y todos los que se encuentren a menos de dos metros de él flotan hasta el tejado mientras un efecto de succión deja su pelo, ropa y efectos personales totalmente limpios de polvo. Puede que todo el que esté a menos de cien metros quede expuesto a un *Golpe de Viento* mientras esto sucede.

• COMBINACIÓN DE LOS CRISTALES DEL AIRE Y EL FUEGO •

Hay que destacar que, como el Aire y la Tierra son Elementos contrarios, el Cristal del Aire no se puede com-

binar con el de la Tierra. Si alguien pone los dos Cristales en contacto se producirá un intenso destello; todos los que estén a menos de 5 metros sufrirán un impacto automático de F 4, y los Cristales se separarán violentamente y caerán a D6 metros de distancia.

Combinando los Cristales del Aire y el Fuego se pueden unir los efectos de los Anillos Defensivos, y obtener los siguientes poderes adicionales:

• PODERES AUTOMÁTICOS •

Poder compartido

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

Protección extendida

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

• PODERES MENORES •

Zona de Calor

Este hechizo se puede lanzar cuando se quiera, pero si se falla una prueba de FV se producirán efectos secundarios. Tira 1D6: con 1-2 el Cristal del Fuego genera una *Bola de Fuego*; con 3-4 el Cristal del Aire

produce un *Golpe de Viento*; con 5-6 ambos generarán un *Relámpago*.

Relámpago

El Cristal lanza este hechizo a nivel 4; lo puede hacer una vez por día. Sin embargo, si se falla la prueba de FV se pierde el control de su poder y se genera en su lugar una *Explosión*.

• PODERES MAYORES •

Tormenta de Fuego

Este poder afecta a todo el aire y el fuego en un área de 3 metros de diámetro, que puede estar a una distancia máxima de 48 metros del Cristal y debe encontrarse a la vista del portador. El aire se convierte en fuego y el fuego en aire; después se invierte la transformación, y así sucesivamente... El resultado es un infierno en el área designada que dura un asalto entero y todo el que se encuentre allí queda inmovilizado y sufre un impacto automático de F 8; los objetos *inflamables* arden y reciben daño normal por fuego.

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Cuando se emplea un poder menor de los cristales combinados, hay una probabilidad del 5% de que el portador reciba en la cara un pequeño fogonazo de aire y fuego mezclados que se extingue inmediatamente. El portador sufre un impacto automático de F 4, modificado por la *Resistencia* pero no por la armadura. Si se usa un poder mayor, la posibilidad es del 20%.



ESPIRITUS GUARDIANES

Los Espíritus Guardianes son un tipo poco común de criaturas etéreas no muertas. Están obligados a proteger el área a la que están vinculados, tal vez por una obligación impuesta mediante nigromancia, o por una obsesión que tuvieron en vida. Por ejemplo, un avaro puede convertirse a su muerte en un Espíritu Guardián empeñado en no dejar que nadie se acerque al escondite de su dinero. Los Espíritus Guardianes de Aguilera son monjes fallecidos, dedicados a proteger su amada librería de los extraños.

Físico: Los Espíritus Guardianes son invisibles por naturaleza. Las criaturas capaces de ver lo invisible los distinguirán como una tenue silueta humanoide de color gris neblinoso.

Rasgos psicológicos: No están sujetos a *inestabilidad* mientras permanezcan dentro de los límites de su área, y normalmente no se les puede obligar a salir de ella. Su obsesión les otorga una bonificación de +20 a las pruebas de FV contra hechizos de control nigrománticos. Son inmunes a todas las pruebas psicológicas y no se les puede forzar a abandonar un combate. Causan miedo a todas las criaturas vivas a las que atacan y no consiguen poseer.

Reglas especiales: Atacan mediante *combate espiritual*, que se explica más adelante. No tienen presencia física y no pueden afectar a ningún objeto material. Pueden atravesar objetos sólidos (como paredes) sin penalización, y son inmunes a todas las armas no mágicas.

Perfil básico del Espíritu Guardián

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	0	0	0	3	17	40	*	0	40	18	18	18	0

• COMBATE ESPIRITUAL •

El combate espiritual es una forma limitada de posesión, mediante el cual una criatura inmaterial, como un espíritu guardián, puede atacar a una criatura viva. Se sabe que algunos demonios también emplean este método de ataque.

El combate espiritual sólo se puede realizar contra una criatura viva con **Int** 6 o más, y no da resultado sobre las que son inmunes a efectos *psicológicos*.

Cuando una criatura ataca en combate espiritual, su víctima debe hacer una prueba de **FV**, para la que no sirven de nada las protecciones mágicas, *a menos* que sean encantamientos espe-

cíficos contra magia de influencia mental o efectos psicológicos. Dos criaturas enzarzadas en combate espiritual no pueden realizar otras acciones en ese asalto, y cuentan como blancos estáticos.

Si la prueba de **FV** tiene éxito, el ataque espiritual ha fracasado. En caso contrario, la víctima pierde D10 puntos de **FV**. Si un personaje queda con su **FV** reducida a cero, el espíritu atacante lo posee y puede usar el cuerpo de la víctima como si fuera el suyo. Los puntos de **FV** perdidos se recuperan al ritmo de 10 por turno, y una vez por turno el personaje poseído puede intentar otra prueba de **FV** para liberarse del control del espíritu.

Cuando los Guardianes Espirituales poseen a criaturas vivas, normalmente no hacen otra cosa que obligarlas a abandonar la zona protegida por el espíritu. El cuerpo poseído conserva todas las habilidades de **F**, **R**, **I** y **Des**, pero no el resto (temporalmente).

• NUEVA MAGIA •

• MAGIA DE NIGROMANCIA, NIVEL 3: INVOCAR ESPÍRITU GUARDIÁN •

Nivel del hechizo: 3

Puntos de magia: 12

Alcance: No aplicable

Duración: hasta que sea expulsado o destruido

Ingredientes: tumba o cráneo de humanoide

Este hechizo invoca el espíritu de la criatura humanoide fallecida a quien pertenece la tumba o el cráneo. Por tanto, los ingredientes sólo se pueden emplear una vez.

El Espíritu aparece ante el nigromante, ya sometido para los propósitos del hechizo. Una vez que el nigromante especifique un área (de no más de 3 metros de radio por nivel del lanzador) u objeto a proteger, el fallecido se convertirá en el Espíritu Guardián.

Como este hechizo somete al Espíritu a un periodo de servicio potencialmente ilimitado, éste tiene la posibilidad de *hacer una prueba de FV para resistir la invocación y dominio*. Si el Espíritu invocado es el de un individuo conocido (por ejemplo el de un PJ que haya muerto) usa su **FV**; si no lo es, emplea el valor estándar de su raza, sacado del perfil básico. Si pasa la prueba de **FV**, el espíritu se resiste al dominio y desaparece inmediatamente; el nigromante no podrá invocarlo de nuevo hasta que no suba por lo menos un nivel.

APÉNDICES

CAILLISSION OJO DE PLATA, ASESINO

Ex-Guardaespaldas, ex-Cazarrecompensas, ex-Tirador

"Ahora no hago otra cosa que viajar de aquí para allá, para ver qué encuentro. He estado pensando en trabajar como capitán de arqueros para alguno de los príncipes humanos de los reinos del sur, pero no hay prisa. No creo que las guerras entre ellos se vayan a acabar enseguida, así que, si surge algo interesante, me detendré a echarle un vistazo."

Para ser un elfo, Cailission tiene una estatura y una corpulencia media. El conjunto de sus cabellos blancos, de sus ojos plateados y de su piel extremadamente pálida da la impresión de que ha sido esculpido en piedra blanquecina.

Cailission formaba parte de los Fir Rannascath, un grupo de guerreros elfos encargados de escoltar a los viajeros a través del bosque de Loren, lugar del que es originario. Un día, unos forajidos humanos atacaron la caravana que estaba protegiendo y lo dieron por muerto. Él los estuvo persiguiendo durante casi un año para vengarse, pero después de conseguirlo se encontró en un callejón sin salida. Habían cambiado demasiadas cosas en su interior como para volver a su hogar, y tras la consecución de su venganza se había quedado sin verdaderos objetivos. Ahora se ha encontrado con un grupo de aventureros en los pasos de Las Cuevas y está dejando que el destino guíe sus pasos. Tiene la inten-

ción de encaminarse hacia los Reinos Fronterizos donde tal vez forme un cuerpo de arqueros mercenarios o le contraten como asesino. Ha vivido tanto tiempo para llevar a cabo su venganza que ahora se encuentra sin propósito en la vida. Todavía se siente culpable por su fracaso a la hora de proteger la caravana y no habla de sus motivos para viajar.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Esquema de Avance Actual (Asesino)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em

¹²³⁴ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	57	73	5*	4	10	83	3	74	56	65	80	68	69

Edad: 76

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Bueno (tendencia neutral)

Religión: Liadriel (no muy devoto)

Habilidades: Arma de Especialista: lazo, cuchillo arrojadizo, arma de parada, arma de puño; Desarmar; Escalar; Escondarse Rural; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Idioma Adicional: viejomundano; Leer/Escribir: fan-elthárin y viejomundano; Movimiento Silencioso Rural y Urbano; Música: laúd; Muy Fuerte*; Pelea Callejera; Puntería; Rastrear; Seguir; Suerte; Visión Excelente.

Equipo: Jubón de cuero, cota de malla sin mangas y yelmo (1 PA, cabeza/tronco, 0/1 PA, brazos); arco élfico (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 1); carcaj con 20 flechas; garrote; 4 cuchillos arrojadizos (Alc 4/8/20, FE C, Tcd 1); cuerda de 7'5 metros de longitud con gancho; caballo enjaezado con silla y alforjas en las que se encuentra una tienda de campaña individual, el material para dormir y comer; cantimplora de 2 litros llena de agua; laúd en su estuche de madera; bolsa con 88 CO, 13/6 y 2 gemas (50 CO cada una).

Objetos mágicos: Espada mágica (D +3); 6 Flechas Certeras; Cuerda Encantada, dos metros y medio; daga mágica con ataque venenoso.

Notas

2 Puntos de Locura *



BORGIN BARBAHENDIDA, EXPLORADOR

Ex-Aprendiz de Hechicero, ex-Estudiante, ex-Erudito

"Hay docenas de ciudadelas perdidas en esta zona: en los días de antaño no había pico ni valle en el que no habitaran los enanos. Antes de los pieles verdes. Ahora, nadie sabe cuánto se ha perdido, e incluso los nombres están olvidados en algunos casos. No espero que vosotros lo entendáis, pero la historia y la tradición son muy importantes para un enano. Sólo pensar en nombres olvidados y antiguas crónicas me vuelve loco. Además, ¿quién sabe lo que podría haber por ahí, esperando a que alguien lo descubra?"

Borgin es de complexión fuerte y luce una impresionante barba negra con dos puntas, que normalmente lleva sujetas bajo su cinturón. Tiene un carácter apacible, estudioso y conciliador, pero sus viajes le han llevado a sitios salvajes y peligrosos, así que ha aprendido a cuidar de sí mismo.

Un mago enano de Zhufbar lo aceptó como aprendiz, pero sus inclinaciones iban más en el sentido de la historia y la erudición. Ha viajado por las Montañas del Fin del Mundo, y su sueño es redescubrir una de las grandes ciudadelas de las Guerras Goblinoideas. En el Valle del Yetzin se han hecho descubrimientos importantes, y aún podría albergar sorpresas... tal vez las suficientes para convertirlo en un explorador prestigioso.



NOTAS

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Esquema de Avance Actual (Explorador)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+20 ²	+20 ¹	+1 ¹	+1	+6 ⁶	3	+1 ¹	+20 ¹	+20	+20 ³	+20 ²	+20 ³	+20 ¹	

¹²³⁶ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	63	39	5	7*	14	57	2	31	54	68	74	87	35

Edad: 86

Puntos de Destino: 3

Alineamiento: Neutral (tendencia buena)

Religión: Grungni (no muy devoto)

Habilidades

Ambidiestro; Astronomía; Cartografía; Escalar; Historia; Huida; Identificar Planta; Idioma Adicional: viejomundano; Idioma Arcano: mágico; Lanzar Hechizos: magia vulgar; Leer/Escribir: khazalid, viejomundano y orrakh; Lenguaje Secreto: clásico; Lingüística; Metalurgia; Minería; Muy Resistente*; Numismática; Orientación; Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Sentido Mágico; Tasar.

Hechizos

4 Puntos de Magia

Magia Vulgar: Don de Lenguas, Luz Resplandeciente, Llama Mágica, Protección de la Lluvia, Sueño, Zona de Silencio, Zona Cálida.

Equipo

Jubón de cuero (0/1 PA, tronco/brazos); espada; daga (I +20, D -2, P -20); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 2) y 20 dardos; material de escritura; libros: La poesía épica enana de la edad heroica, Enciclopedia de las ciudadelas perdidas, Vol. II: El Paso del Fuego Negro y el Oeste; pony enjaezado y con silla; alforjas con tienda individual; material para dormir y cocinar; estuche enjoyado para pergaminos (10 CO); gema de 500 CO escondida en la ropa; 97 CO, 14/6.

Objetos mágicos

Joya de Poder (energía) con 10 puntos de magia; Amuleto de Adamantina*; Amuleto de Carbón (3 cargas); Botas de Velocidad; Cristal de la Erudición: hace que cualquier idioma escrito sea inteligible para el poseedor si tiene la habilidad de Leer/Escribir.

LARS MORTENSEN, CABALLERO DE FORTUNA

ex-Sargento Mercenario, ex-Infante de Marina

"La vida de aventurero es buena. La de mercenario no estaba mal, pero ir de aventuras sin que un capitán te diga todo el tiempo adónde tienes que ir y qué tienes que hacer es mucho mejor. Y si sobrevives puedes conseguir muchos beneficios. Quizá en uno o dos años volveré a Norsca con mi saga, convertido en noble: dinero, tierras, guerreros, todo. O a lo mejor no me canso de ir de aventuras. Pero si vuelvo a casa seguro que llevaré de vuelta mucho oro y muchas historias."

Lars es un hombre inmenso, dotado de una hirsuta cabellera rubia y una barba corta y descuidada. Sus fríos ojos azules suelen ser alegres, pero pueden volverse muy serios de repente: varias personas han muerto sorprendidas por la rapidez del cambio. Es devoto de Ulric (Olrir, como se pronuncia en Norsca) y no le gustan nada las irreverencias; también han muerto varias personas a causa de esto. Es extremadamente supersticioso y colecciona con avidez amuletos y talismanes, genuinos o no.

Lars creció en Norsca occidental y realizó muchos viajes (algunos pacíficos y otros no) al Viejo Mundo. Como muchos jóvenes nórdicos, la curiosidad y las ansias por viajar le llevaron primero a una vida de mercenario, y más tarde a hacerse aventurero. Su sueño es obtener oro y gloria, encontrar un poeta que escriba su saga y volver a Norsca convertido en un héroe, para establecerse con riqueza y honor. Es muy valiente (temerario, dirían algunos viejomundanos), pero no insensato. Una muerte heroica es algo bueno, pero nadie cuenta las aventuras de un imbécil. Por supuesto, Lars tiene una noción de la locura distinta de la de un habitante normal del Viejo Mundo.



NOTAS

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	29	5+	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Esquema de Avance Actual (Caballero de Fortuna)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+30 ³		+3 ³	+1 ¹	+4 ⁴	+20 ²	+2 ²			+30 ¹	+10	+30 ³	+10 ¹	

¹²³⁴ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	61	49	8	5	11	62	3	31	45	23	55	43	46

Edad: 24

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Ulric

Puntos de Locura: 3

Trastorno: Frenesí

Habilidades

Arma de Especialista: lanza de caballería, látigo, arma a dos manos; Consumir Alcohol; Desarmar; Equitación; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Golpear para Herir; Idioma Adicional: viejomundano; Lenguaje Secreto: batalla; Marinería; Muy Fuerte; Nadar; Pelea Callejera; Reflejos Rápidos*; Remo; Visión Nocturna.

Equipo

Cota de malla con mangas, yelmo y escudo (2 PA en todas las localizaciones); espada; lanza de caballería (I +20, Golpear +10, D +2, P -20, ver notas en el libro de reglas); daga (I +20, D -2, P -20); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 1 carga, 1 disparo); 12 dardos; mochila; cuerda de 9 metros con gancho; capa con capucha con remate de piel; colgante de plata con forma de cabeza de lobo (10 CO); cráneo de rata colgado de un cordón de cuero; colgante de bronce con forma de ancla; colgante de hierro con forma de hacha de piedra; colgante de plata con forma de punta de flecha (10 CO); brazalete de plata (2 CO); caballo enjaezado y ensillado; alforjas con tienda individual, material para dormir y utensilios para cocinar; 2 botellas de coñac barato; linterna; botella con un litro de aceite; bolsa con 231 CO 1/6 y 4 gemas (100 CO, 150 CO, 50 CO, 50 CO); hebilla de oro (35 CO).

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 magia); Amuleto de Justa Plata (inmunidad a los efectos psicológicos causados por los no muertos); espada mágica, arma de perdición contra goblinoides.



OLEG KURYITSIN, CAPITÁN MERCENARIO

Ex-Batidor, ex-Cazador, ex-Explorador

"Yo me ganaba la vida guiando caravanas por el camino comercial y los Colmillos del Invierno, pero lo he dejado. Cuando uno pasa demasiado tiempo en compañía de mercaderes nerviosos, termina asustándose de su propia sombra. Además, sin salir del camino sólo se ve pasar a la gente, igual que en la ciudad, y no se puede conocer el país. Aunque uno aprende enseguida a cuidar de sí mismo, y eso es una habilidad con mucha demanda, no estoy dispuesto a volver a hacer de niñera por el momento.

Oleg es originario de Kislev y posee la mayoría de los rasgos característicos de los jinetes ungolos que atravesaron las Estepas hace ocho siglos. Es enjuto, de estatura media, con su estrecho rostro de halcón acentuado por unos altos pómulos y unos ojos pardos y rasgados. Tanto su cabello como su bigote ralo son de color negro. Oleg es un personaje independiente y taciturno, poco interesado



NOTAS

en las conversaciones con los demás y en las relaciones sociales. Está acostumbrado a valerse por sí mismo en la naturaleza y ha convivido poco con otros seres humanos.

Después de trabajar durante cinco años como batidor del camino del valle del Yetzin, Oleg ha llegado a la conclusión de que debe haber cosas más interesantes en la vida que hacer de niñera para los mercaderes por las rutas comerciales, de forma que se ha lanzado a explorar el valle del Yetzin y sus alrededores, en busca de aventuras y de alguno de los tesoros que se rumorea que poseían sus antiguos habitantes. Como ha encontrado muchas más dificultades de las que esperaba, por pura necesidad ha desarrollado una serie de habilidades de explorador y guerrero que pueden servirle para conseguir un buen trabajo como mercenario, suponiendo que quisiera dedicarse a ello. Pero por ahora está satisfecho con recorrer Las Cuevas viajando por donde su curiosidad le lleve.

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Esquema de Avance Actual (Capitán Mercenario)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+30 ²	+30 ²	+2 ¹	+2 ¹	+6 ⁶	+20 ²	+2 ¹	+10 ²	+40 ²	+10 ³	+30 ²	+10 ²	+20 ²	

¹²³⁶ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	57	46	4	6	13	51	2	45	53	62	48	58	43

Edad: 26

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Taal

Habilidades

Arma de Especialista: lanza de caballería; Cartografía; Cuidar Animales; Equitación Acrobática; Equitación; Escondarse (Rural); Inmunidad al Veneno; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: montaraces; Lingüística; Movimiento Silencioso (Rural); Muy Resistente*; Oído Agudo; Orientación; Rastrear; Señales Secretas: guardabosques, batidor.

Equipo

Jubón y grebas de cuero, cota de malla, yelmo y escudo (2 PA cabeza/tronco, 1/2 PA en las demás partes); espada; lanza (I +10/+20, HA +10: consultar las reglas); 2 dagas (I +20, D -2, P -20); arco corto (Alc 16/32/150, FE 3, Tcd 1); carcaj con 30 flechas; cuerda de 9 metros; caballo de monta, silla y bridón; alforjas con una tienda de una plaza, material para dormir y enseres para cocinar; cantimplora de un litro; 4 trampas para animales pequeños; bolsa con 135 CO, 17/8 y 2 gemas (50 CO cada una).

Objetos mágicos

Amuleto de Cobre Tres Veces Bendito; 2 dosis de Poción Curativa; Anillo de Protección contra Hombres Bestia; 4 Flechas Certeras; espada mágica (I +5); 6 Flechas de División.

FIATHIRIEL AGUACLARA, HECHICERO

Ex-Aprendiz de Hechicero

"Empecé a viajar de un sitio a otro, visitando lo que hubiera que visitar. Tenía intenciones de cruzar los Reinos Fronterizos y posiblemente llegar a Arabia, haciendo un alto cuando algo me llamara la atención, pero Arabia tendrá que esperar si encuentro algo más interesante. Como dijo mi anciano maestro, el que no ve no aprende."

Fiathiriel es bajito para ser un elfo, y muy delgado. Sus cabellos son del color del trigo, con un leve matiz pelirrojo, y sus ojos son de un verde azulado. Los elfos creen que el pelo rojo da mala suerte o que indica maldad (muchos elfos oscuros son pelirrojos), por lo que Fiathiriel ha crecido bajo la mirada desconfiada de sus congéneres más supersticiosos. Como reacción a esta actitud ha desarrollado un sentido del humor entre cínico y de mal gusto. Siempre sale con algún comentario mordaz que no es del agrado de nadie.

Quizá haya sido la obsesión por las apariencias de la gente lo que le haya empujado a especializarse en la magia de ilusionista. Sin lugar a dudas siente un profundo desprecio por aquellos que juzgan a la gente de un modo apresurado, basándose sólo en las apariencias y sin preocuparse de mirar bajo la superficie. "Nada es lo que parece" es una de sus máximas preferidas.

Como muchas otras cosas en su vida, su viaje empezó por puro capricho. Sigue la ruta comercial que conduce a los Reinos Fronterizos y tal vez, si le parece, continuará hasta Arabia. Pero por ahora le basta con viajar y observar.



NOTAS

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

Esquema de Avance Actual (Hechicero de Nivel 3)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+10 ¹	+10 ¹	+1 ¹	+1 ¹	+4 ⁴	+30 ³			+20 ²	+20 ²	+30 ³	+20 ²	+20 ²	

¹²³⁴ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	47	40	4	4	10	97	1	64	60	88	69	67	43

Edad: 98

Puntos de Destino: 3

Alineamiento: Bueno (tendencia a neutral)

Religión: Mórr (Sarriel para los elfos, dios de los sueños)

Habilidades

Cantar; Conciencia de la Magia; Criptografía; Hipnotismo; Identificar Planta; Idioma Adicional: viejomundano; Idioma Arcano: mágico, élfico arcano; Lanzar Hechizos (ver más adelante); Leer/Escribir: fan-elthárin, viejomundano; Meditación; Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Sentido Mágico; Tasar; Visión Excelente.

Hechizos

43 Puntos de Magia

Magia Vulgar: Don de Lenguas, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Fuegos Fatuos, Abrir, Protección de la Lluvia, Reforzar Puerta, Sueño, Sonidos, Zona de Silencio, Zona Cálida.

Magia de Batalla. Nivel 1: Aura de Resistencia, Causar Animosidad, Curar Herida Leve, Bola de Fuego, Robar Mente. **Nivel 2:** Aura de Protección, Causar Pánico, Relámpago.

Magia de Ilusionista. Nivel 1: Asumir Apariencia Ilusoria, Desorientar al Enemigo, Ilusión de Camuflaje, Encubrir Actividad, Clonar Imagen. **Nivel 2:** Confundir al Enemigo, Apariencia Fantasmal, Alucinación, Bosques Ilusorios. **Nivel 3:** Enemigo Ilusorio, Confusión Universal, Desvanecimiento.

Equipo

Armadura de cuero (0/1 PA en todas las localizaciones) debajo de la túnica; espada; daga (I +20, D -2, P -20); caballo de monta; alforjas con libro de hechizos, tienda de campaña individual, material para dormir y cocinar, 174 CO, 13/6; 2 gemas (50 CO cada una) escondidas en la ropa.

Objetos mágicos

Pergamino con el hechizo de Zona de Firmeza; Cuerda Encantada, 3 metros; Joya de Poder con 9 Puntos de Magia; Anillo de Protección contra hechizos de Magia de Batalla; Varita de Jade; Poción de Vuelo, 3 dosis.

KLAUS TREUER, SACERDOTE DRUÍDICO

Ex-Herborista, Ex-Druida

"Las cosas van muy mal en esta zona. Mis correligionarios fueron exterminados aquí hace más de un siglo, y todo ha ido de mal en peor desde entonces. Alguien tiene que hacer algo."

Klaus es un hombre alto y delgado con voz dulce y ademanes tranquilos. Su pelo castaño claro parece ligeramente moteado. Sus ojos de color marrón claro, casi del color del ámbar, miran con extraordinaria fijeza. Se muestra reservado y nunca habla sin necesidad. Cree en la Antigua Fe desde su infancia en el Bosque de las Sombras y hace poco más de un año que es Sacerdote Druídico.

El propósito de Klaus es averiguar qué ha sucedido en el valle del Yetzin desde que los orcos acabaron con la Antigua Fe, y hacer lo que pueda para reparar ese daño.

Siempre va acompañado por Malkin, su espíritu familiar, que sólo él puede ver como la silueta nebulosa y gris de una gata. Sabe que su presencia simboliza su aceptación como Sacerdote Druídico y que siempre deberá tratarlo con el respeto que merece un igual.



NOTAS

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Esquema de Avance Actual (Druida de Nivel 3)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+10 ¹	+10 ¹	+1 ¹	+1 ¹	+4 ¹	+20 ²			+20 ²	+20 ²	+30 ³	+20 ²	+20 ²	+20 ¹

¹²³⁴ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	38	42	4	4	9	60*	1	39	43	47	44	56	29

Edad: 23

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Vieja Fe (Familiar: gato)

Habilidades

Adivinación; Ambidiestro; Astronomía; Caza; Conciencia de la Magia; Cuidar Animales; Curar Enfermedades; Curar Heridas; Encanto con los Animales; Equitación; Herbolaria; Identificar Planta; Idioma Arcano: druídico; Lanzar Hechizos: ver más adelante; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: clásico, gremial; Meditación; Movimiento Silencioso (Rural); Pelea Callejera; Rastrear; Reflejos Rápidos*; Sentido Mágico; Señales Secretas: druida; Sexto Sentido; Zahrí.

Hechizos

21 Puntos de Magia

Magia Vulgar: Don de Lenguas, Luz Resplandeciente, Protección de la Lluvia, Sueño.

Magia de Batalla. Nivel 1: Curar Herida Leve, Robar Mente, Golpe de Viento. Nivel 2: Aura de Protección, Causar Pánico. Nivel 3: Causar Miedo.

Magia Elemental. Nivel 1: Asalto de Piedras, Nube de Humo, Zona de Escondite. Nivel 2: Provocar Fuego, Provocar Lluvia. Nivel 3: Expulsar Elemental, Crear Arenas Movedizas.

Magia Druídica. Nivel 1: Dominio Animal, Curar Envenenamiento, Curar Animal. Nivel 2: Dominio de Animales Gigantes, Granizo, Animar Espinas. Nivel 3: Descomponer, Zona de Pureza.

Equipo

Espada; 2 dagas (I +20, D -2, P -20); caballo de monta; tienda individual y material para dormir; alforjas con enseres de cocina y 172 CO, 13/4.

Objetos mágicos

Espada mágica, HA +10, D +2; daga Piedra del Alba; Botas de Salto; Túnica de Resistencia +3. La descripción de este último objeto aparece en Descanse Sin Paz. Si no dispones de este suplemento, puedes sustituir esta túnica por otro objeto.

GUISEPPI TOLLUCCI, JEFE PROSCRITO

Ex-Ladrón, ex-Allanador, ex-Protector

"Hay mucha gente que se pasa toda la vida sin moverse de su casa. Nunca ven nada que esté más allá del extremo de su calle. Puede que eso esté bien para otros, pero no para Giuseppe. El problema es que si te desvías un ápice del camino trazado, todo el mundo quiere crucificarte. Todos los príncipes, los mercaderes y los demás quieren controlar tu vida y aplastarte como si fueras un gusano. Pero no van a poder con Giuseppe, van a tener que emplearse a fondo para hacerse con este bambino."

Giuseppe es de estatura media, enjuto y muy charlatán. Es de la ciudad tileana de Miragliano y su temperamento vivo e imaginativo le ha llevado hasta el crimen, la única salida para los que pertenecen a las clases más desfavorecidas. A pesar de su aversión natural hacia la violencia, fue escalando posiciones en el hampa local con mucha rapidez, hasta que una ligereza con la hija de un

personaje prominente de los bajos fondos le obligó a quitarse de en medio y continuar su carrera en otra parte.

Cuando se encontraba cruzando Las Cuevas, Giuseppe descubrió que sus perseguidores habían anticipado sus movimientos. Finalmente, ha decidido dirigirse a los Reinos Fronterizos donde espera estar fuera del alcance del padre ofendido. Pero los meses que ha pasado huyendo han cambiado la mentalidad del despreocupado tileano. Se ha convencido de que su situación es un ejemplo de la opresión de los ricos y poderosos sobre los demás individuos. Por primera vez en su vida, Giuseppe tiene una causa distinta de su propia persona. Piensa que con unos cuantos hombres buenos puede empezar a responder a los abusos que ha sufrido. Algún día podrá hacerlo, pero mientras tanto ¿para qué preocuparse? Come, bebe, disfruta.. y procura no morir mañana.



NOTAS

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Esquema de Avance Actual (Jefe Proscrito)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+20 ²	+30 ²	+1 ¹	+3 ²	+5 ⁴	+20 ²	+2 ²	+10	+30 ²	+10 ¹	+10 ¹		+10	

¹²⁴ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	57	4	5	9	56	3	45	47	39	43	31	39

Edad: 20

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Ranald

Habilidades

Arma de Especialista: arma de puño; Detectar Trampas; Equitación; Escalar; Escondarse (Urbano); Esquivar Golpe; Forzar Cerradura; Golpe Poderoso; Huida; Juego; Lenguaje Secreto: ladrones, batalla; Movimiento Silencioso (Urbano); Pelea Callejera; Rastrear; Señales Secretas: ladrones; Tasar; Vaciar Bolsillos.

Equipo

Cota de malla sin mangas, yelmo, jubón y grebas de cuero (1 PA, tronco/cabeza, 0/1 PA en el resto); espada; 2 dagas (1 +20, D -2, P -20); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 2); carcaj con 20 dardos; puños de hierro; ganzúas; caballo de monta, tienda de campaña individual y material para dormir; alforjas con utensilios para cocinar y 235 CO, 17/4; anillo de oro (5 CO); pendiente de oro y granate (3 CO).

Objetos mágicos

Espada mágica HA +20; daga mágica, HA +10, para los golpes en combate cuerpo a cuerpo proporcionando el equivalente a +3 PA en cada localización; Anillo de Protección contra hechizos, +10 a todas las pruebas de FV contra hechizos; Botas de Velocidad.

ANDERS GRUBER, CHARLATÁN

Ex-Contrabandista, Ex-Saqueador de Tumbas, Ex-Luchador de Túnel, Ex-Perista

"Supongo que no hay mal que por bien no venga. Tuve que abandonar de la noche a la mañana mis negocios en Helmgart, pero así he tenido la oportunidad de viajar, conocer gente y ver mundo. Sin duda hace falta facilitar los intercambios comerciales en las montañas; hay por aquí muchas oportunidades de negocio para un emprendedor con visión de futuro."

Anders es un hombre corpulento de estatura media, con pelo lacio y pajizo y ojos celestes. Se considera un mercader más que un criminal y se opone a que los burócratas asfixien el comercio con sus leyes e impuestos. Jamás se ha establecido como mercader, ya 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.



NOTAS

Empezó sus actividades en lo que él denomina el negocio de las antigüedades, es decir, el saqueo de tumbas y otros lugares que puedan esconder tesoros. Tras unas cuantas experiencias desagradables optó por dedicarse a la distribución, hasta que un malentendido con el Recaudador de Impuestos Imperial de Helmgart lo obligó a emprender un largo viaje comercial hacia el sur. Como ha encontrado poco que vender en estas zonas remotas, Anders ha tenido que improvisar y ha descubierto que en realidad no hace falta vender mercancía útil para ganarse la vida.

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

Esquema de Avance Actual (Charlatán)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+10 ²	+10 ²	1	+1	+4 ¹	+20 ²	1		+20 ¹	+20 ¹	+20	+20 ¹	+20 ¹	+20 ²

¹²⁴ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	47	52	4	4	10	52	2	39	41	37	45	42	55

Edad: 20

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Ranald

Habilidades

Charlatanería; Conducir Carro; Detectar Trampas; Encanto; Escalar; Escondarse (Rural y Urbano); Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Juegos de Manos; Lenguaje Secreto: ladrones; Movimiento Silencioso (Rural y Urbano); Orientación (sólo bajo tierra); Pelea Callejera; Remo; Señales Secretas: ladrones; Soborno; Suerte; Tasar.

Equipo

Palanca; espada; 2 dagas (I +20, D -2, P -20); puños de hierro; escudo, jubón y grebas de cuero, yelmo de metal (2 PA en la cabeza; 1/2 PA en el resto del cuerpo); cota de malla con mangas (1 PA tronco/brazos/piernas si la lleva puesta); linterna; 9 metros de cuerda; cuerda de 9 metros con gancho; ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 1 carga, 1 disparo); carcaj con 32 dardos; ganzúas; 4 testimonios falsificados sobre las virtudes de el "Elixir Universal del Profesor Gruber"; 6 botellas de agua coloreada; caballo de monta, tienda de campaña de una plaza y material para dormir; alforjas con enseres de cocina y 327 CO, 11/4.

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 descrito en **Descanse Sin Paz**. Si no dispones de este suplemento, puedes sustituirlo por otro objeto.

ROGNI GRIMSSON, MATAGIGANTES

Ex-Soldado, ex-Luchador de Túnel, ex-Matatrolls

"Me han dicho que merodean por estos lares pieles verdes y cosas aún peores. ¿Por qué si no estaría yo aquí? No tendría ningún inconveniente en acompañarle durante el viaje si desea mi protección. ¿Cuánto me daría usted por ello?"

Rogni tiene una estatura media para un enano y sus abultados músculos saltan a la vista; apenas tiene grasa en el cuerpo. Sus ojos son grises y lleva el pelo teñido de naranja y con la cresta tradicional de los Matatrolls. Tiene todas las partes visibles de su cuerpo cubiertas de tatuajes y una gruesa cadena de oro va de su nariz a su oreja izquierda. Rogni es taciturno, orgulloso y monta en cólera con facilidad. No está dispuesto a contarle a nadie su desgracia.



NOTAS

Odio a los goblinoides. 4 Puntos de Locura. Trastorno: Heroísmo Idiota.

El comienzo de su carrera, que desempeñó entre los guerreros de Karaz-a-Karak, fue notable; ascendió rápidamente en el escalafón y lo reclutaron para un grupo de luchadores de túnel de élite que se dedicaba a reabrir los túneles del Fin del Mundo y a liberar ciudadelas enanas perdidas del yugo de los goblinoides. En una de esas expediciones se topó con una criatura etérea no muerta y su valentía le falló. Para empeorar su humillación, en ese momento era él el que estaba al mando. No le quedó más remedio que convertirse en Matatrolls, y ahora vaga por las montañas buscando el peligro donde sea. Sólo una muerte heroica contra desafíos imposibles puede borrar su vergüenza. No está dispuesto a permitir que lo denominen Matagigantes, ya que todavía no ha matado a ninguno. Ojalá pudiera encontrar alguno...

Perfil Inicial

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Esquema de Avance Actual (Matagigantes)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+40 ²	1	+3 ²	+3	+8 ⁵	+20 ²	+2 ¹	+10 ¹	1			+30 ³		

¹²³⁵ Promociones de características escogidas

Perfil Actual

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	65	37	5	7*	12	45	2	33	65	32	81	55	23

Edad: 47

Puntos de Destino: 2

Alineamiento: Neutral

Religión: Grungni

Habilidades

Arma de Especialista: arma a dos manos; Desarmar; Escalar; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Golpear para Herir; Lenguaje Secreto: batalla; Minería; Orientación (sólo bajo tierra); Pelea Callejera.

Equipo

Cota de malla sin mangas (1 PA, tronco); hacha a dos manos (I -10, D +2); daga (I +10, D -2, P -20); faltriquera con raciones para dos días; cadena de oro para la nariz (10 CO); brazalete de oro (15 CO).

Objetos mágicos

Amuleto de Adamantina*



Salve, honorable Prior

...seas quien seas y vivas cuando vivas.

Estoy viejo y cansado, y percibo que mi final se aproxima. Pronto llegará el Albañil a encerrarme en mi tumba, para retornar al Elemento del que surgi. Le he pagado mis siete monedas de plata por adelantado, como corresponde.

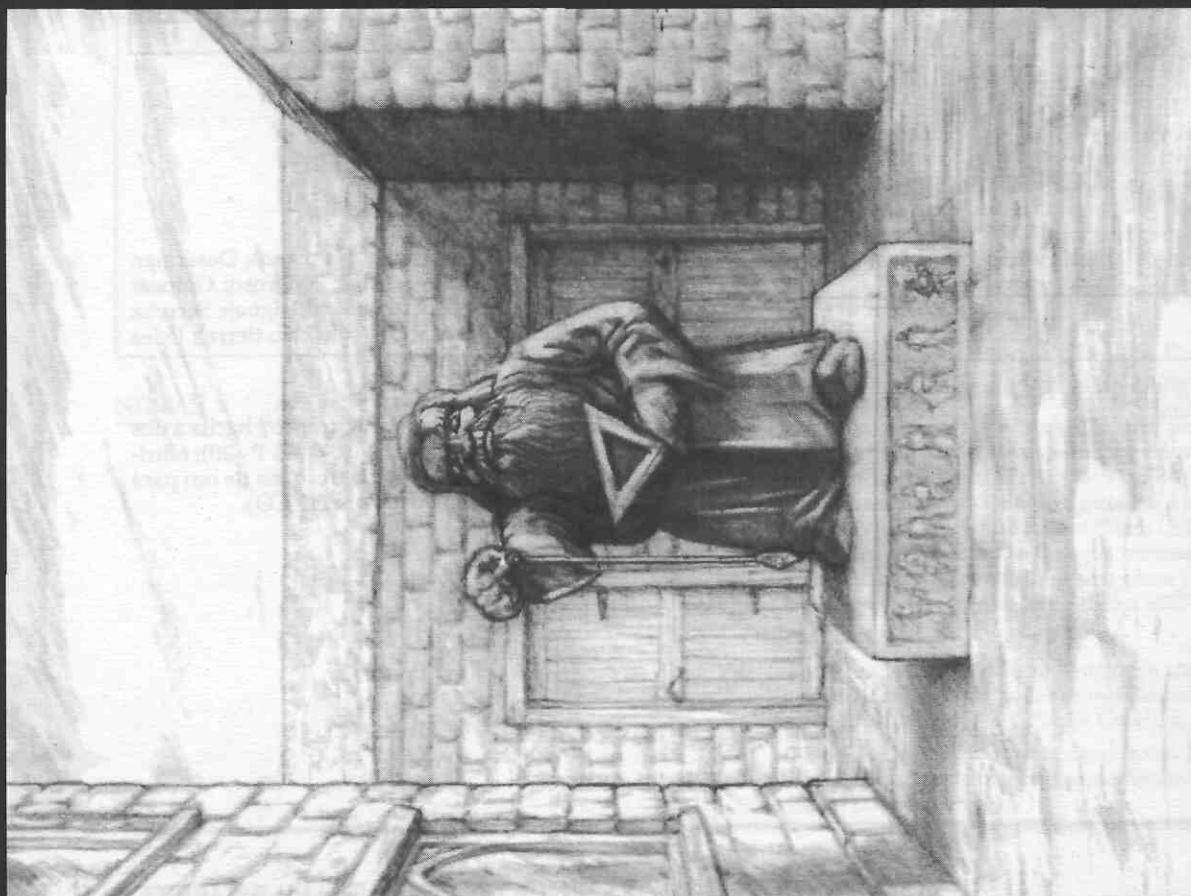
Si estás leyendo esto, entonces mi visión era cierta. La hora de la mayor tribulación de Aguilera está cercana, como anuncia mi profecía. Aquellos que he previsto llegarán dentro de poco y los reconoceréis por mis versos. Prestadles atención y ayuda, pero no los agraviéis ni toleréis agravios por su parte: he previsto que el amor por Aguilera no es el más importante de sus motivos.

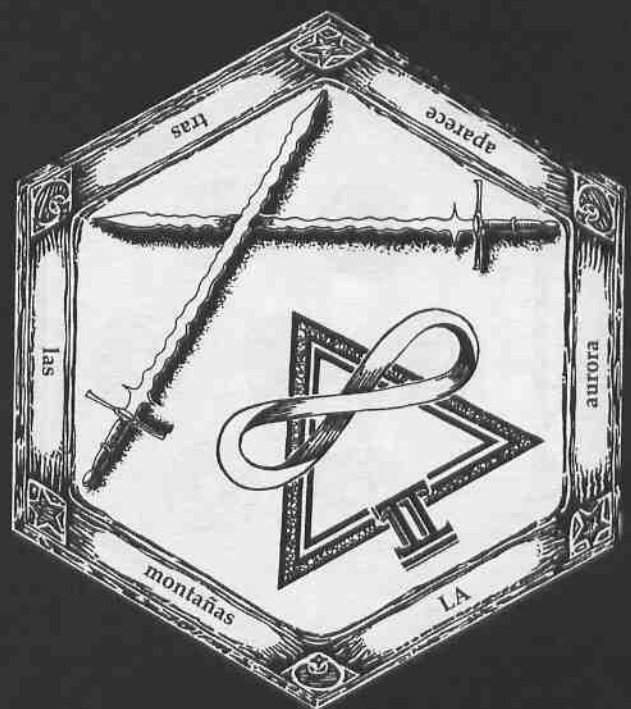
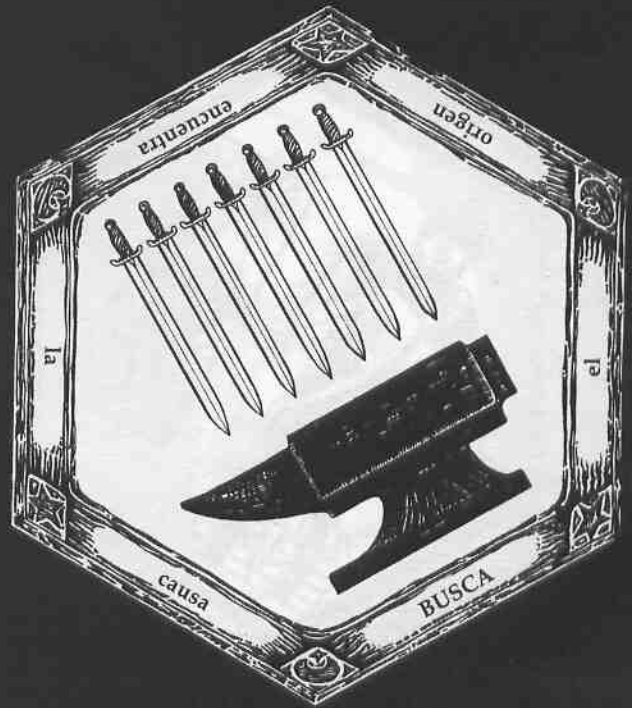
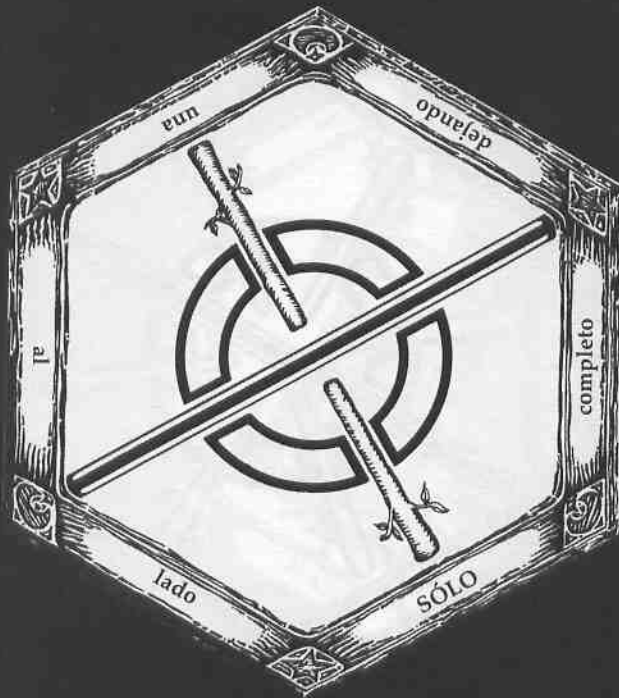
Ante ti se encuentra la primera de mis pistas, que deberás entregar a los Anunciados junto con estas palabras. Para hallar la segunda pista, hay que esperar hasta la hora de la cena y observar dónde señala mi instrumento. Cada pista llevará a la siguiente, y todas están dentro de las murallas de Aguilera. Cuando tengan las ocho (¿o eran siete? La memoria me falla) podrán usarlas juntas para encontrar lo que buscan. No preguntes lo que es; ellos lo saben, yo lo sé y tú lo sabrás si es necesario. Su destino y el de ellos están entrelazados con el de Aguilera, aunque esto no siempre será evidente.

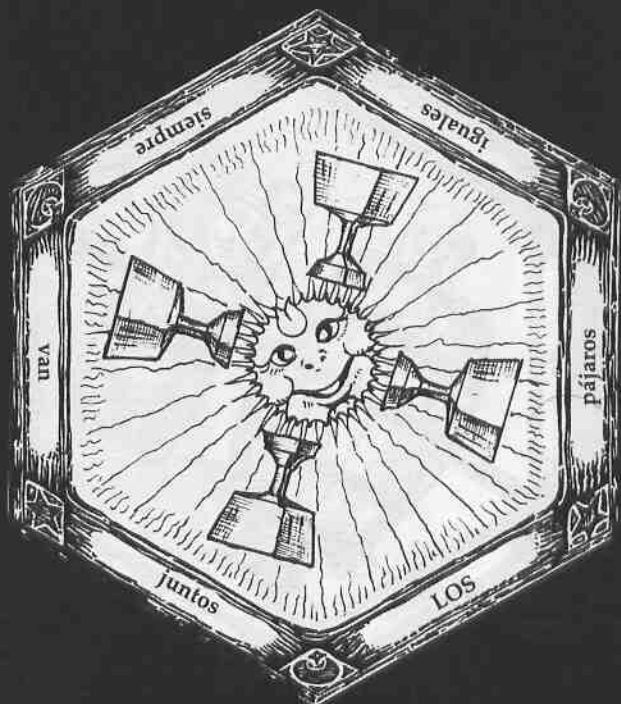
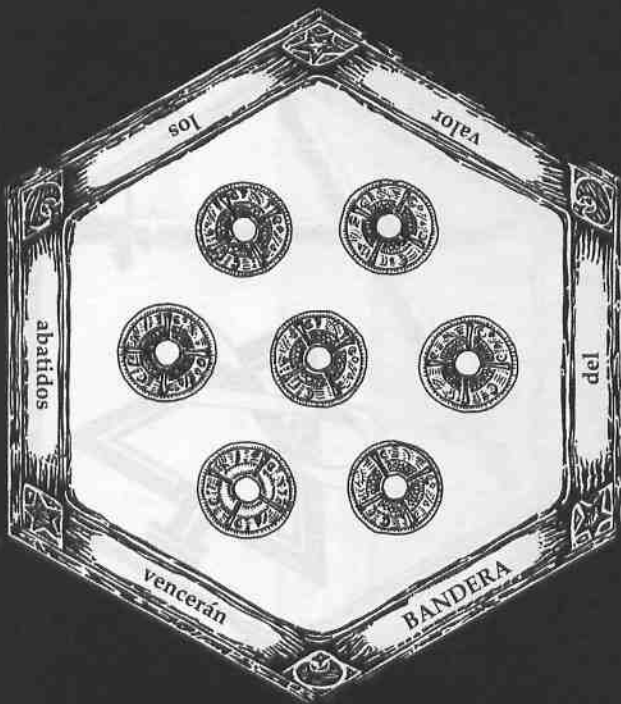
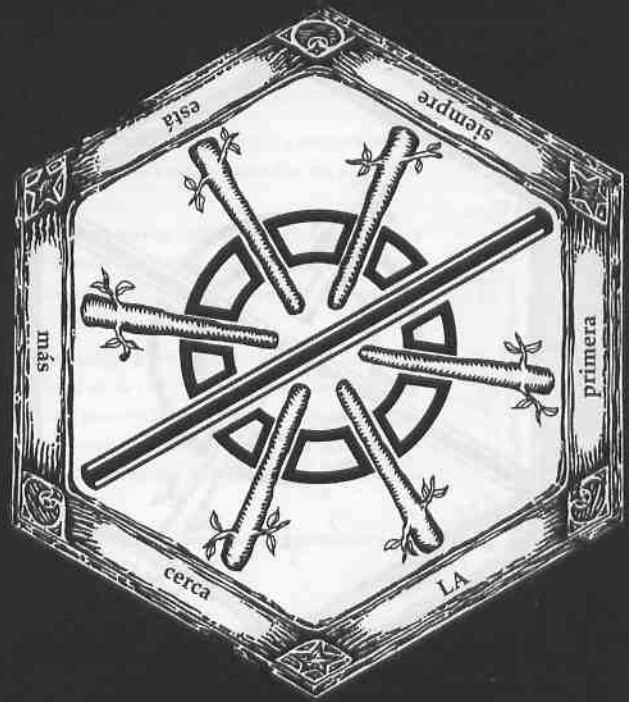
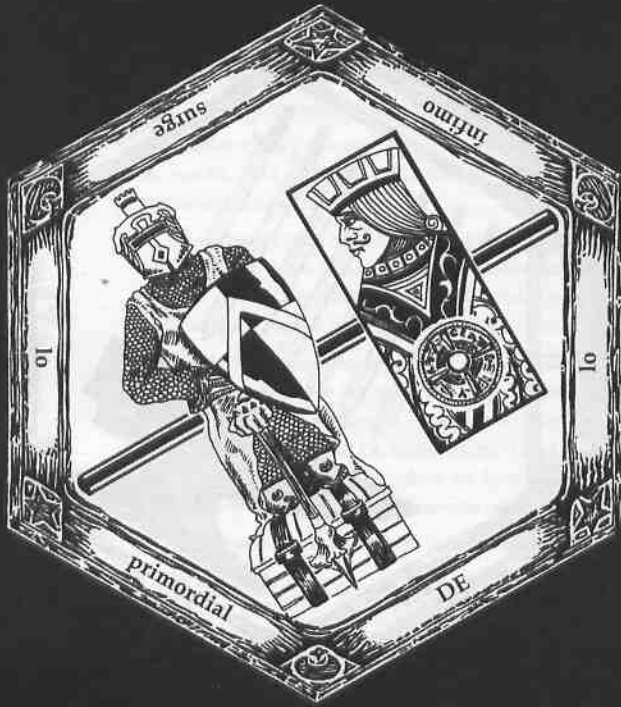
Apresúrate, pues ha llegado la hora de los hechos, no de las palabras. Los que van a llegar sabrán a qué me refiero.

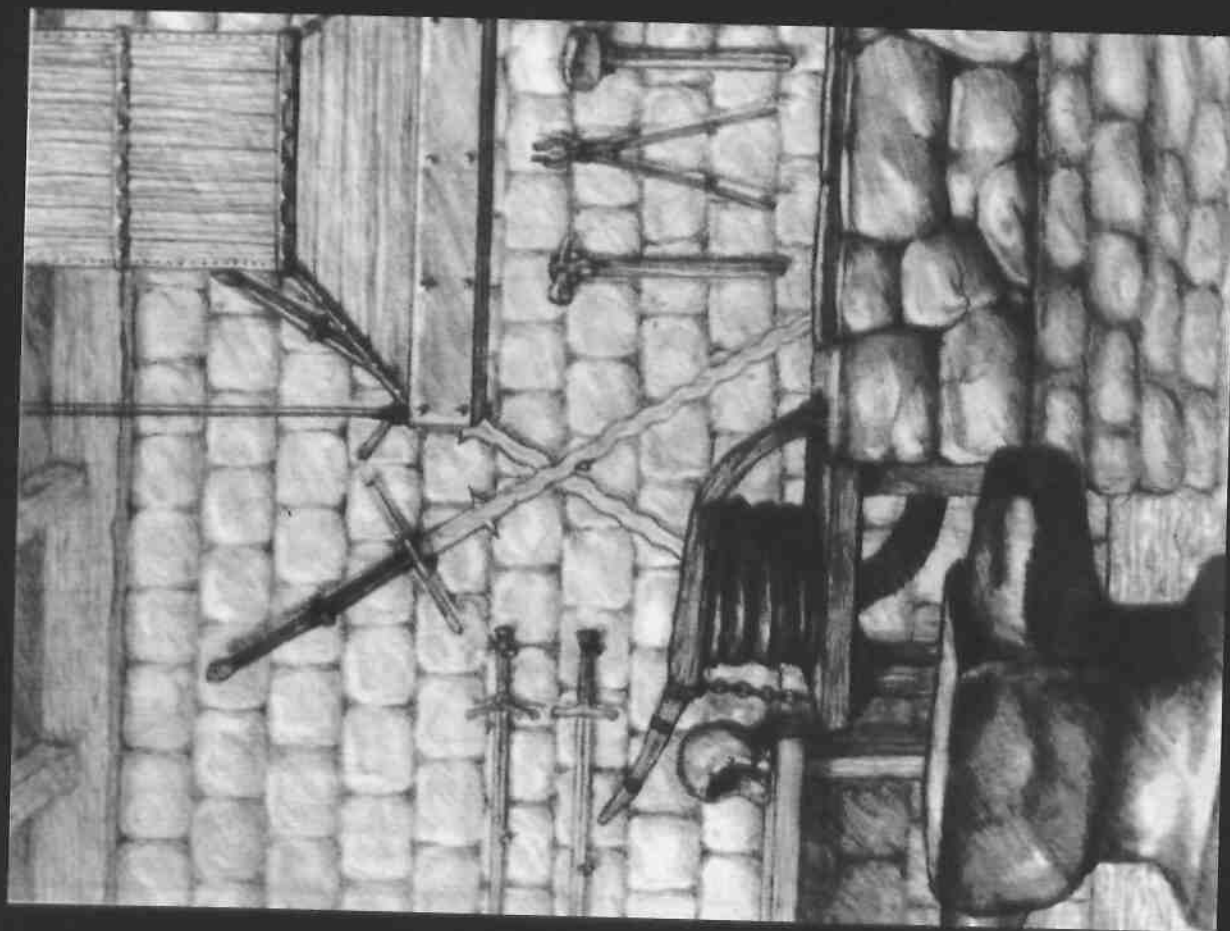
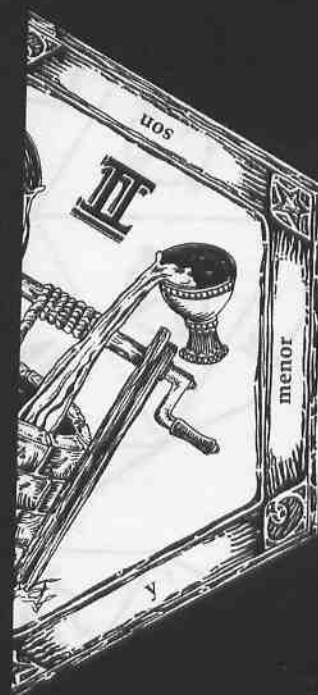
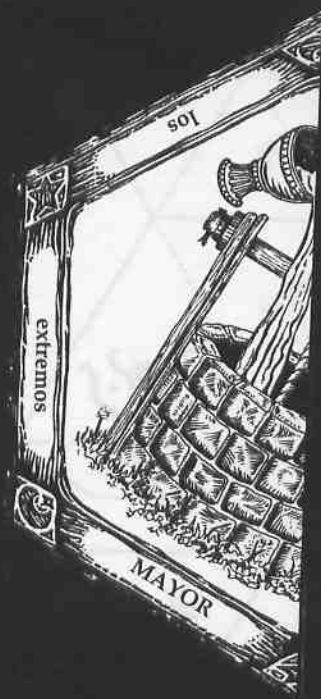
Y

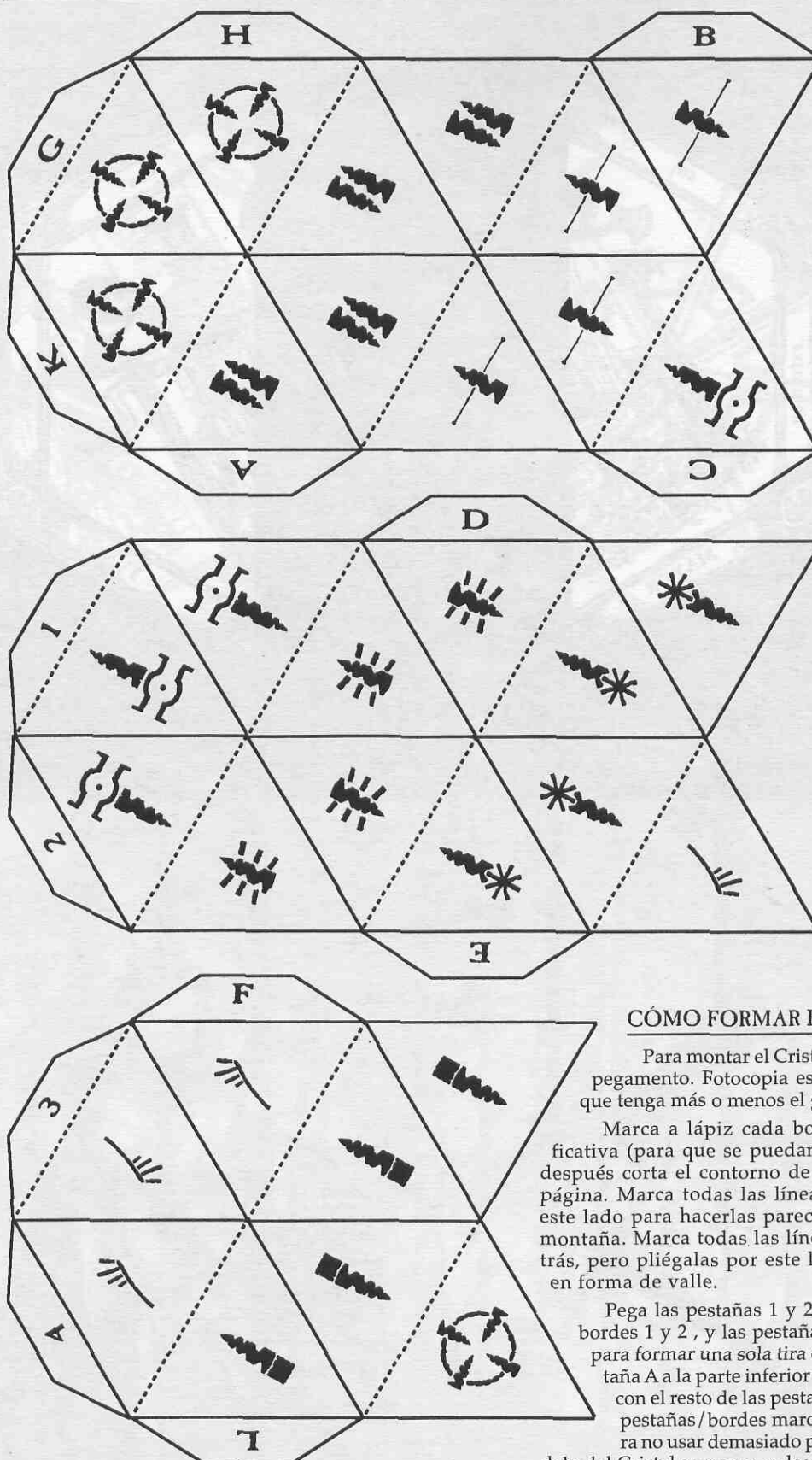
Yazeran, su Sello











CÓMO FORMAR EL CRISTAL DEL AIRE

Para montar el Cristal te hará falta un poco de pegamento. Fotocopia esta página sobre cartulina que tenga más o menos el grosor de una postal.

Marca a lápiz cada borde con su letra identificativa (para que se puedan borrar más adelante) y después corta el contorno de todas las piezas de esta página. Marca todas las líneas continuas internas en este lado para hacerlas parecer pliegues en forma de montaña. Marca todas las líneas discontinuas por detrás, pero plíégalas por este lado para hacer pliegues en forma de valle.

Pega las pestañas 1 y 2 a la parte inferior de los bordes 1 y 2, y las pestañas 3 y 4 a los bordes 3 y 4 para formar una sola tira de triángulos. Pega la pestaña A a la parte inferior del borde A; haz lo mismo con el resto de las pestañas. *Advierte que no hay pestañas/bordes marcados con la I o la J. Procura no usar demasiado pegamento. Deja que el modelo del Cristal se seque, y después borra el lápiz.

Las uniones entre los "dados de 4 caras" del modelo hacen las veces de goznes, y el cristal puede rodar sobre sí mismo.



LA ROCA DE LA MUERTE

WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL



"¡Vuelven! ¡Debéis ir a Aguilera y evitar que se hagan con el Cristal! A Aguilera..."

Después de cien años, los orcos de la alianza del hacha ensangrentada amenazan de nuevo el valle del Yetzin. Su objetivo es el gran monasterio de Aguilera, situado en lo alto de un pináculo de roca por encima del Paso de los Colmillos del Invierno. Hace un siglo el mago enano Yazeran fue a Aguilera con el afamado Cristal de Aire cuando los orcos invadieron por vez primera el valle.

Ahora los aventureros deben llegar al monasterio y encontrar el cristal antes de que el nuevo ejército orco, liderado por su jefe hechicero, ataque Aguilera. El único problema para los aventureros lo supone la resolución de un pequeño rompecabezas dejado por Yazeran...

La Roca de la Muerte es la tercera parte de la campaña Las Piedras del Destino para Warhammer Fantasía, que continúa la aventura iniciada en Fuego en la Montaña y Sangre en las Tinieblas. La campaña proseguirá en Guerra entre los Enanos.



La Factoría-LF309
ISBN-84-8421-992-5



Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©2000 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia.
La Roca de la Muerte es una
marca registrada de
Games Workshop Ltd.

