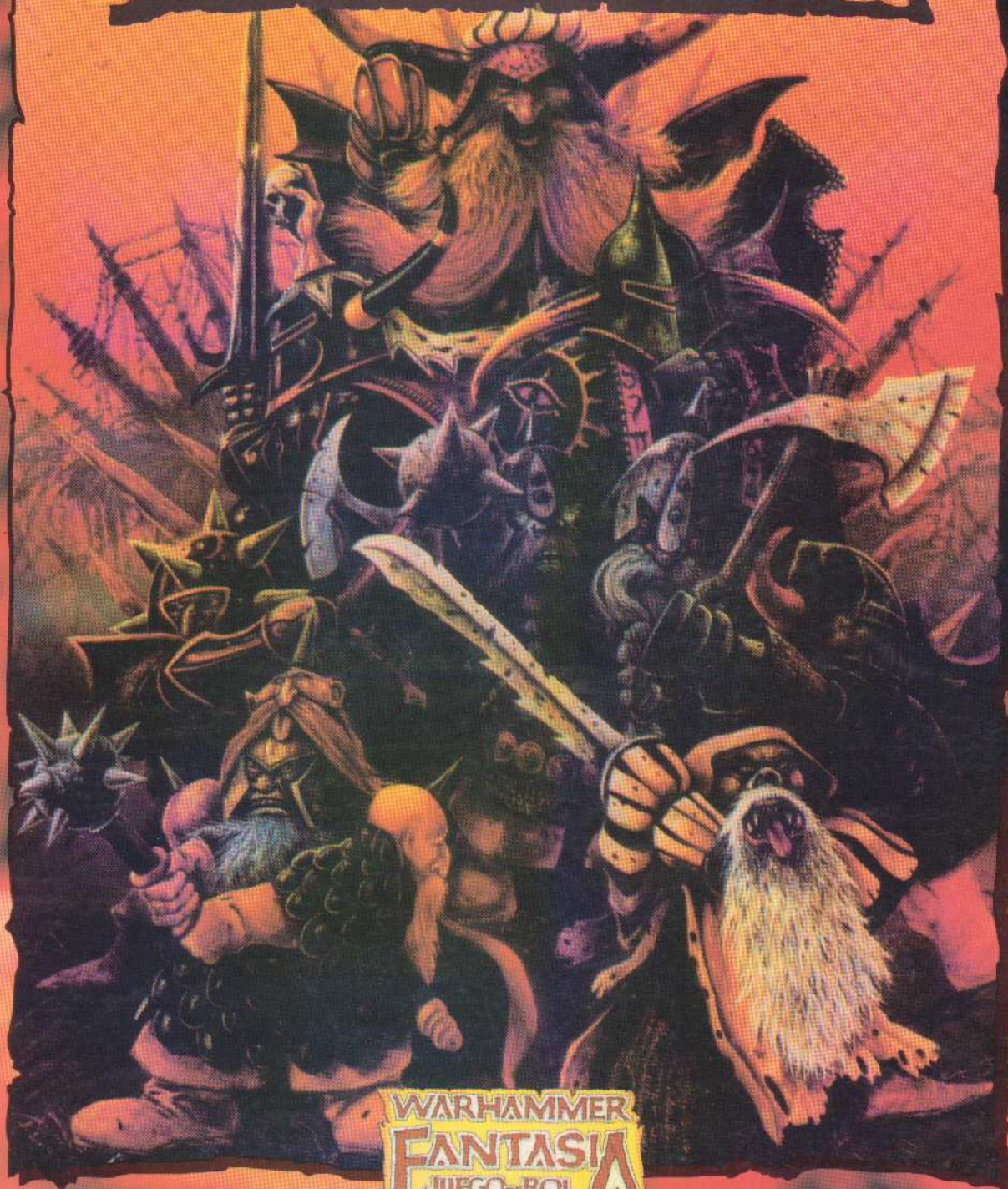


Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO de ROL

SUMARIO

LAS GUERRAS DE LOS ENANOS

Introducción	7
Abreviaturas	7
Resumen del argumento	7

LA CIUDELA PERDIDA

Comenzar la aventura	9
Aguilera	9
Mapa del Valle del Yetzin	10
Comenzar en frío	11
El viaje	11
Terreno y obstáculos	11
Loz muchachos	12
Araña Gigante	12
Serpiente de Piedra	13
Viaje por aire	13
Encontrar la Ciudadela	13

LAS ESTANCIAS DE KADAR-GRAVNING

El reinado de Hargrim	14
El asalto del Caos	14
La llegada de Torgoch	15
La búsqueda de la corona	16
La expedición Monárquica	16
Craneg	16
Kadri	17
Dern	17
Yanni y Bradni	17
Sundrim	17
Los especialistas	17
Brogar	18
Tropas enanas	18
El acercamiento a las Estancias	18
“¡Al ataque!”	18
“¡Shhhh!”	19
“¡Saludos!”	19
Colaborando	19
A través del complejo	21
Puesta en escena de las Estancias	21
El ejército de Mendri	21
Las tumbas	22
Notas arquitectónicas	23
Las salas y galerías	23
Las puertas	23
Las escaleras	24
Numeración de las zonas	24

CLAVE DE LOS PLANOS

Nivel de las mazmorras (zonas 1 a 10)	25
Los necrófagos	25
1. Entrada Inferior	25
2. Sala de guardia	25
3. Despensa	25
4. Despensa	27
5. Pendiente empinada	27
6. Cámara de tortura	27
7. Celda pequeña	27
8. Celda principal	28
9. Celda del Sacerdote Jefe	28
10. Escalera	28
Nivel de la entrada principal (zonas 11 a 18)	28
11. Entrada principal	28
12. Vestíbulo	28

13. Celda	28
14. Habitación de los guardias	29
15. Despensa	29
16. Sala de la masacre	29
17. Cocina	31
18. Despensa de la cocina	31
Los talleres y los salones de audiencia (zonas 19 a 29)	31
19. Taller	31
20. Almacén	31
21. Corredor	32
22. Taller	33
23. Almacén del taller	33
24. Sala de recepción	33
25. Cuarto de guardia	34
26. Aposento del oficial	34
27. Pozo oculto	35
28. Sala de Audiencias	35
29. Rellano	35
Entrada superior y aposentos reales (zonas 30 a 50)	35
30. Sala de recuento	35
31. Antesala	35
32. Cuarto de guardia	37
33. Salón del trono	37
34. Aposento de la reina	37
35. Antesala del rey	37
36. Dormitorio del rey	37
37. Pasadizo de la cámara del tesoro	38
38. Cámara del tesoro	38
39. Cuarto de Guardia	39
40. Santuario	39
41. Antesala	39
42. Entrada superior	39
43. Derrumbe	39
44. Cuarto de guardia	40
45. Salón de los sacerdotes	40
46. Vestíbulo de los sacerdotes	40
47. Aposentos de sacerdotes	40
48. Aposentos de sacerdotes	40
49. Antecámara del sumo sacerdote	40
50. Aposento del sumo sacerdote*	40
El nivel de las tumbas (zonas 51 a 82)	40
51. Pasillo	40
52. Almacén	42
53. Cuarto de guardia	42
54. Antesala	42
55. Sacristía	42
56. Galería sin salida	42
57. Sala de purificación	43
58. Templo	43
El ritual de entierro real	44
59. Descansillo	45
60. Saliente este	45
61. Saliente oeste	45
62. Pasillo	45
63. Antesala	46
64. Galería	46
65. El lago	46
66. Entrada de tumba falsa	46
67. Entrada de tumba falsa	47
68. Galería	47
69. Entrada de tumba	48
70. Tumba pequeña	48
71. Entrada de la tumba de Hrada	48
72. Tumba de Hrada	49
73. Entrada de la tumba de Fenni	49

74. Tumba de Fenni	49
75. Entrada de la tumba de los tres reyes	49
76. Tumba de los tres reyes	50
77. Entrada de la tumba de Darbli	50
78. Tumba de Darbli	50
79. Entrada de la tumba de Hargrim	50
80. Pasadizo inferior	51
81. Puerta falsa	51
82. La tumba de Hargrim	51

PUNTOS DE EXPERIENCIA

EL CRISTAL DEL AGUA

Utilización del Cristal	54
Los poderes del Cristal	54
Poderes automáticos	54
Poderes menores	54

Poderes mayores	55
Efectos secundarios	55
El Cristal del Agua en el Juego	55
Combinación de dos Cristales	56
Agua y Aire	56
Agua y Tierra	57

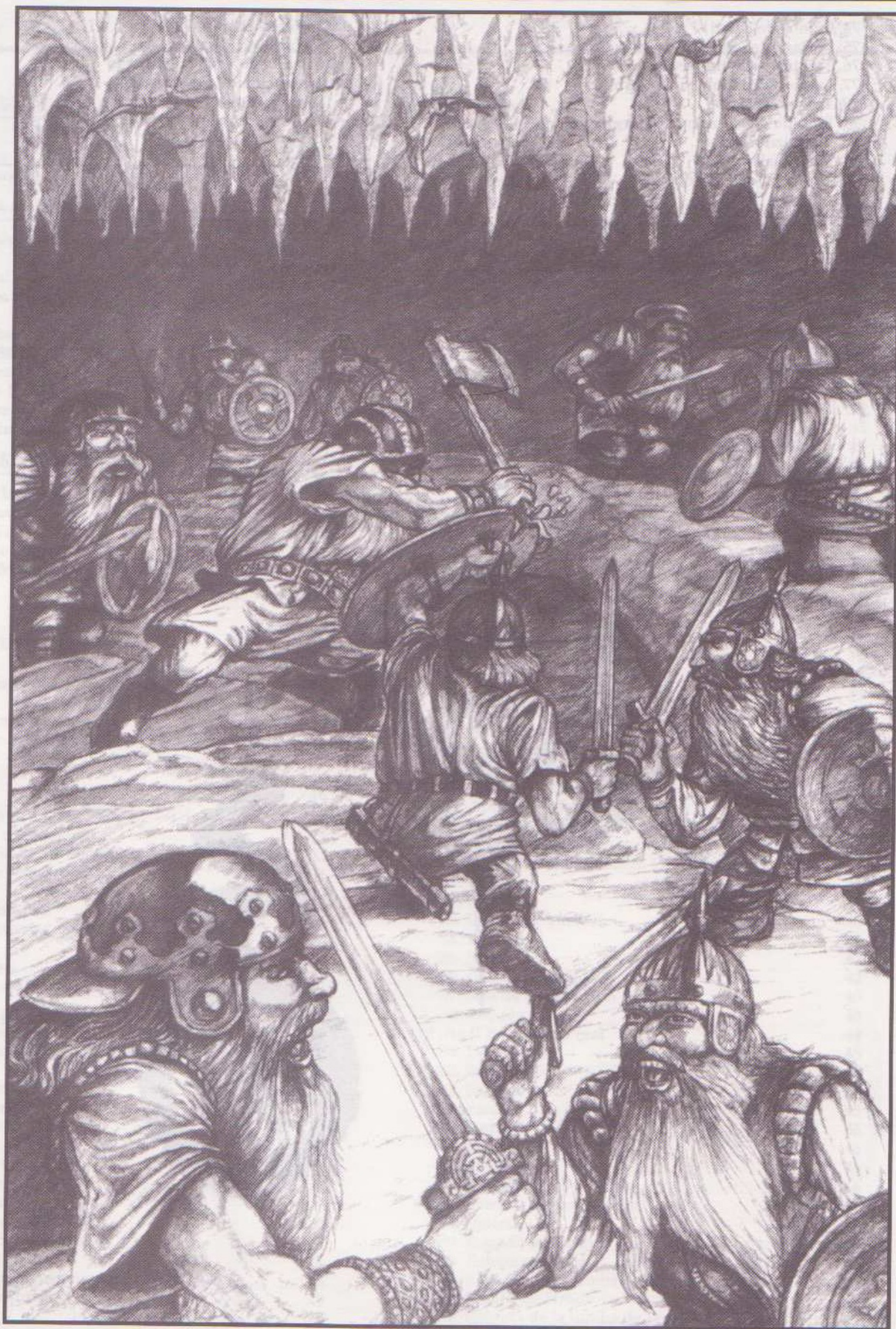
PERFILES

APÉNDICES

Nuevas criaturas y hechizos	65
Poltergeist	65
Hechizo <i>Corroer</i>	65
Documentos	66
Cómo formar el Cristal del Agua	79

EPÍLOGO





GUERRAS ENTRE ENANOS

En **Guerras entre Enanos**, la cuarta y última expedición en busca de las poderosas Piedras del Destino, los aventureros deberán encontrar y explorar la ciudadela enana perdida de Kadar-Gravning y localizar el Cristal del Agua. Pero no estarán solos.

Guerras entre Enanos comienza justo después del desenlace de **La Roca de la Muerte**. Los personajes apenas habrán tenido tiempo de recuperar el aliento tras la defensa de Aguilera cuando comiencen a desarrollarse los acontecimientos descritos en esta parte de la campaña, por lo que no tendrán ocasión de introducir nuevos personajes, comprar pertrechos nuevos o hacer averiguaciones. Y por una buena razón: no debes permitir que el ritmo de la campaña decaiga en este momento. Los jugadores estarán intrigados por lo que han descubierto en Aguilera, es decir, que su destino es al parecer reunir de nuevo los Cristales del Poder, así que deberían estar ansiosos por seguir adelante y hallar la última pieza de este antiquísimo rompecabezas.

Guerras entre Enanos es la última parte de la búsqueda de las Piedras del Destino, pero no es el final de la campaña, como se ve en el epílogo, en las páginas 85-87. Tarde o temprano en el desarrollo de la búsqueda, los PJs habrán empezado a preguntarse qué son exactamente los Cristales del Poder, quién los hizo y por qué tienen unos efectos secundarios tan impredecibles. **Guerras entre Enanos** no resuelve estos misterios, sino que plantea otros nuevos y, cuando acabe la aventura, la campaña estará lejos de haber concluido.

• RESUMEN DEL ARGUMENTO •

Lo que se sabe a ciencia cierta sobre la historia del Cristal del Agua es que desapareció en una batalla durante las Incursiones del Caos. Sea cual fuere la suerte que corrió, su posterior retorno al Valle del Yetzin, en manos del jefe troll Agblad Tripasruidosas hace dos siglos (ver página 14), sugiere que, a pesar de todos los misterios que envuelven su oscuro pasado y de todos los esfuerzos de los enanos que los crearon, los Cristales tienen en verdad una extraña tendencia a volver a su región de origen.

La historia de los primeros tres cristales se cuenta en las páginas 8 y 10 de **La Roca de la Muerte**. Para cuando acontecieron aquellos hechos, hacía más de cien años que las fuerzas del Caos habían saqueado la Ciudadela Enana de Kadar-Gravning, y sus defensores postreros se habían marchado o habían perecido hace mucho. Torgoch nunca

ABREVIATURAS

A	Número de ataques con un arma de contacto o sin arma
Alc	Alcance de proyectiles
CO	Corona de Oro
CP	Chelín de Plata
CEI	Campaña del Enemigo Interior
Des	Destreza
DJ	Director de Juego
D	Daño
Em	Empatía
F	Fuerza
FE	Fuerza Efectiva del Arma
FeIM	Aventura Fuego en la Montaña
Fr	Frialdad
FV	Fuerza de Voluntad
H	Heridas
HA	Habilidad de Armas
HP	Habilidad de Proyectiles
I	Iniciativa
Int	Inteligencia
Ipto	Impacto
Ld	Liderazgo
M	Movimiento
P	Parada
PA	Puntos de Armadura
PC	Puntuación de Cerradura
PE	Puntos de Experiencia
PJ	Personaje Jugador
PM	Puntos de Magia
PNJ	Personaje No Jugador
R	Resistencia
RdIM	Aventura La Roca de la Muerte
SeIT	Aventura Sangre en las Tinieblas
Tcd	Tiempo de Carga y Disparo
WFJR	Warhammer Fantasía, El Juego de Rol



pisó la Ciudadela, ya que dejó esa campaña en manos de su lugarteniente Roglud, por lo que nunca supo de la presencia del Cristal del Agua en su interior. Tal vez otras fuerzas lograron frustrar los planes de Tzeentch hace un siglo, puesto que Torgoch estuvo a punto de hacerse con los cuatro Cristales del Poder, aunque finalmente sólo consiguió uno de ellos. O quizá no era Torgoch el que estaba destinado a reunir los Cristales y cumplir su misterioso sino.

Guerras entre Enanos empieza cuando los aventureros se encuentran en el monasterio de Aguilera, después de haber rechazado el asalto del ejército orco y obtenido el Cristal del Aire. Un mapa y unos fragmentos de un diario de un siglo de antigüedad ponen a los aventureros en camino, en busca de la Ciudadela perdida y de la tumba del legendario rey enano Hargrim Mano de Hierro. Hay una indicación explícita de que allí está escondido un Cristal del Poder.

Después de un viaje por las montañas que dura varios días, encuentran la Ciudadela perdida... y descubren que ya no lo está. Una expedición procedente de las Ciudadelas enanas de la parte meridional de las Montañas

del Fin del Mundo la ha encontrado y ha empezado a internarse en ella para buscar una reliquia (la corona de Hargrim) que puede evitar una inminente guerra civil entre facciones enanas. Esperan la llegada en cualquier momento de otra expedición enana de la facción rival, que también quiere la corona, por lo que es muy probable que no se fíen de los aventureros, no sólo porque consideran una especie profanación que unos no-enanos entren en una Ciudadela perdida, sino también porque lo que quieren llevarse, una antigua reliquia, puede sonarles demasiado parecido a lo que ellos mismos buscan.

Los aventureros deben encargarse de los enanos como sea, y buscar el Cristal dentro de la Ciudadela en ruinas, en la que hay antiguas trampas y guardianes que habrá que sortear, además del inconveniente de la otra expedición enana, que puede llegar y atacar en cualquier momento. Pero el peligro mayor quizá sea el menos obvio: hace seis mil años que las cuatro Piedras del Destino estuvieron juntas por última vez, y aunque las consecuencias de su unión son imprevisibles, sus creadores hicieron todo lo posible para que esto no volviese a suceder ...



LA CIUADADELA PERDIDA

E

n este capítulo los aventureros llegarán a la conclusión de que el Cristal del Agua está escondido en la Ciudadela de Kadar Gravning, y se encaminarán hacia allí desde dondequiera que se encuentren.

• COMENZAR LA AVENTURA •

Lo primero que tienes que hacer es poner algunas pistas en manos de los personajes, para conducirles hacia la Ciudadela perdida de Kadar-Gravning. Después de llegar allí empezará la aventura propiamente dicha...

La sección siguiente da por supuesto que los aventureros acaban de terminar **La Roca de la Muerte**, la tercera aventura de la *Campaña de las Piedras del Destino*.

Si no es el caso, tendrás que modificar algunos detalles. En la sección titulada *Comenzar en frío* damos algunas ideas e indicaciones para solventar esta eventualidad.

• AGUILERA •

Si estás realizando en orden las aventuras de la *Campaña de las Piedras del Destino*, **Las Guerras de los Enanos** comienza justo donde acaba **La Roca de la Muerte**, cuando los aventureros se encuentran en el remoto monasterio de Aguilera en las montañas.

Si todo ha ido como se espera, habrán rechazado el asalto de un ejército orco y encontrado el Cristal del Aire. He aquí una forma conveniente de entregar a los aventureros las siguientes pistas (si determinados PNJs han muerto en la batalla precedente tendrás que cambiar ciertos detalles).

Poco después de la batalla, el Prior Gregor sale de sus aposentos con un librito en la mano y pasa por entre los destrozos del asalto, casi sin darse cuenta de nada. Parece como si no tuviera ni idea de lo que acaba de acontecer.

—Ah, ahí estáis —dice—. Os he buscado por todas partes. No sé adónde vamos a llegar... he llamado una y otra vez para que viniera un mensajero, pero nadie respondía. Bueno, sea como sea, ahora que os he encontrado... ¿Qué iba a deciros? Vaya... me da la sensación de que era importante. Tengo una idea, acompañadme a mi cuarto; allí pediré que nos sirvan una infusión y tal vez recuerde lo que tengo que deciros.

Se dirige al monje que tenga más cerca.

—Espabilate, muchacho —le dice—, Mira qué aspecto tienes; no puedes ir así por ahí. Y encárgale a alguien que arregle todo este desorden, esto no puede seguir así.

El monje lanza una mirada atónita a Gregor mientras éste se dirige a su habitación, al parecer ajeno a todo lo que ha ocurrido.

Cuando los aventureros entran en su cuarto, el Prior todavía tiene el librito en la mano. Alguien trae la infusión y Gregor se encarga personalmente de servirla. Pone el libro encima de la mesa, reparte las tazas y después vuelve la cabeza y ve el libro.

—Ah, aquí estaba —murmura mientras va a por él—. Lo he estado buscando por todas partes.

Se pone a hojearlo, y se le cae al suelo el marcador de páginas sin que se dé cuenta. Por fin encuentra la página que estaba buscando.

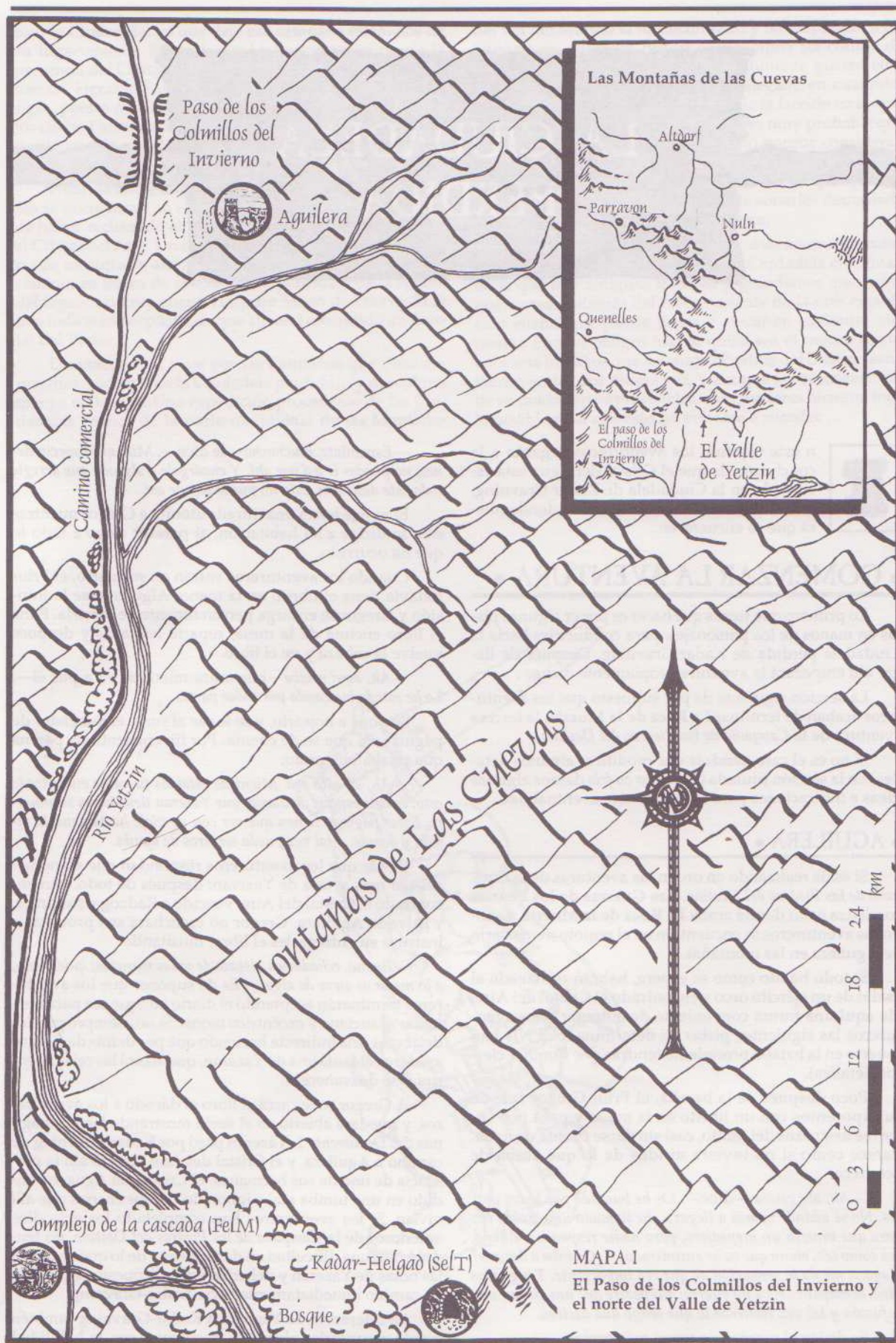
—Ah, sí, esto era. Mientras estabais fuera he encontrado esto: es una especie de diario, que Yazeran llevó hasta su muerte. Estas páginas tienen que ver con su viaje hasta aquí, la visión y demás... tal vez pueda servirlos de ayuda.

Puede que los aventureros respondan que ya no necesitan más ayuda de Yazeran; después de todo, han encontrado el Cristal del Aire, vencido a Radzog y sus orcos, y salvado Aguilera. Gregor no escuchará sus protestas e insistirá en entregarles el libro, musitando:

—Bueno, echadle un vistazo de todas maneras; quién sabe, a lo mejor os sirve de algo. —Es de suponer que los aventureros terminarán aceptando el diario aunque sea para contentar al anciano y excéntrico monje. Si no, siempre puedes dejar caer una indirecta haciendo que por detrás de Gregor aparezca el fantasma de Yazeran, que alzará las cejas, asentirá y se desvanecerá.

A Gregor se le caerá el libro al dárselo a los aventureros, y quedará abierto en el suelo mostrando las dos páginas del Documento 1. Yazeran pasó por Kadar-Gravning de camino a Aguilera, y el Cristal del Aire detectó allí la presencia de uno de sus hermanos: el Cristal del Agua, escondido en una tumba real e ignorado por los enanos que allí vivían. Si los aventureros han completado los episodios anteriores de la *Campaña de las Piedras del Destino*, no tendrán ninguna dificultad en darse cuenta de lo que implican las notas de Yazeran y deberían estar dispuestos a ponerse en camino inmediatamente hacia Kadar-Gravning.

La referencia de Yazeran a Kadar-Gravning también puede recordarles algo. Los personajes con la habilidad



MAPA 1
El Paso de los Colmillos del Invierno y el norte del Valle de Yetzin

de *Historia* pueden hacer una prueba de *Int* (-50 para los no-enanos) para reconocer el nombre; si lo consigue, recordará parte de la historia de Hagrid.

Si Gregor no sobrevivió al asalto de los orcos, tendrás que arreglártelas de otra manera para que el diario caiga en manos de los personajes. Albrecht podría haberlo descubierto en la biblioteca mientras investigaba sobre Yazeran para informar a los aventureros o para el curso que imparte. O bien algún destrozo producido en el transcurso del asalto puede hacer que una piedra se desprenda de un muro y revele un compartimento secreto en el que se encuentra el diario. O el fantasma de Yazeran puede aparecerse otra vez y llevar a los aventureros al sitio donde está escondido el diario y hacer que se abra por las páginas que se ven en el *Documento 1*.

• COMENZAR EN FRÍO •

Si los aventureros no acaban de jugar *La Roca de la Muerte*, tendrás que buscar otra manera de llevarlos a Kadar-Gravning.

Podrían descubrir el diario de Yazeran en alguna biblioteca y quedar intrigados por la mención de una Ciudadela ahora perdida y de un poderoso objeto mágico. Si quieres, incluso podrían encontrar la referencia en la biblioteca de Aguilera. Quizá sean contratados por algún erudito para ir allí e investigar sobre Yazeran, o tal vez el diario ha sido encontrado después de varios años de búsqueda y alguien les encarga que lo lleven a Aguilera. No hace falta el plano de Aguilera para jugar esta introducción... simplemente, haz que los personajes encuentren el *Documento 1*, y déjalos que partan en busca de Kadar-Gravning.

Otra alternativa es que algún erudito enano de alguna de las grandes ciudades humanas del Viejo Mundo contrate a los aventureros. Tras décadas de investigación en bibliotecas humanas y enanas, por fin ha descubierto la situación de la Ciudadela perdida y ha decidido contratar a los aventureros para que vayan ellos mismos a explorar el lugar o para que lo acompañen allí como guardaespaldas. Si quieres, puedes usar el personaje pregenerado de Borgin (ver apéndice de *La Roca de la Muerte*) como PNJ erudito enano.

También podrían ser contratados por un PNJ hechicero para encontrar el Cristal del Agua. El mago ha descubierto con sus hechizos que está en alguna parte de la Ciudadela perdida, pero no sabe exactamente dónde. Sin duda tomará sus precauciones para que los aventureros hagan lo que les ha pedido: una maldición que se pondrá en marcha si alguno de los personajes tiene la tentación de quedarse con el Cristal, o una enfermedad que los matará a todos si no vuelven en el plazo de un mes para tomar el antídoto.

• EL VIAJE •

Los aventureros podrán llegar a Kadar-Gravning ascendiendo por el curso del río Yetzin hasta su nacimiento, como se ve en el mapa de Yazeran del *Documento 1*. El viaje no es más que un preámbulo a la parte central de la aventura en la Ciudadela en ruinas, así que puedes plantearlo de varias maneras. Si lo que quieres es dar paso inmediatamente a la aventura propiamente dicha, en el viaje no ocurre nada digno de mención y los aventureros no tienen ninguna dificultad en encontrar Kadar-Gravning; simplemente diles a los jugadores que sus personajes han llegado sin novedad.

Si, por el contrario, quieres que el viaje se desarrolle con más detalle, esta sección incluye una serie de encuen-

Borgin se dio una palmada en la frente.

— ¡Kadar-Gravning! — dijo con voz profunda y los ojos como platos — ¡Piedra y acero! ¡Kadar-Gravning! ¡La Ciudadela de Hagrid!

— Extraño — Fiathriel contempló burlonamente su taza —. La infusión no me ha producido efectos adversos. ¿Creéis que se habrá puesto enfermo o se habrá vuelto loco? — Rogni le lanzó una mirada feroz al elfo y tocó el filo de su hacha, pero Borgin no pareció darse cuenta del sarcasmo. Simplemente siguió repitiendo el nombre de Kadar-Gravning.

— Vamos, Borgin — la voz de Anders revelaba su impaciencia —. Explícanoslo. ¿Qué es eso de Kadar-Gravning? ¿Otro santuario?

— ¡Allí haber más ogros? — gruñeron los demás al unísono; Lars empezaba a estar obsesionado con los ogros.

— No, no, no — respondió Borgin muy exaltado —. ¡No lo entendéis! La Ciudadela de Hagrid desapareció hace más de un siglo... arrasada por completo. ¡Yazeran debe haber pasado por allí justo antes de su destrucción! Si pudiera encontrar la Ciudadela...

— Importante, ¿no? — interpuso Giuseppi — ¿Sitio grande, eh? ¿Mucho oro?

— ¡No, no, no, no lo entendéis! — repitió Borgin — ¡Hagrid fue uno de los mayores héroes de la raza enana! Según cuenta la leyenda, fundó una Ciudadela entre las Montañas Grises y las Negras, y reinó allí hasta su muerte en las Guerras Élficas. Se dice que murió de forma tan heroica que los elfos entregaron a los enanos su cadáver durante una tregua. Se cambió el nombre de la Ciudadela a Kadar-Gravning (Lugar Sagrado del Enterramiento) en su honor, porque su tumba confirió al lugar un aura de santidad.

— Tumbas reales, ¿eh? — Anders se dio cuenta de que estaba frotándose las manos.

— Y el cuarto Cristal — intervino Oleg —. Entonces, pequeño amigo, ¿dónde está ese Kadar-Gravning?

tros e ideas que puedes usar. Asimismo, puedes introducir o reutilizar algunas de las ideas propuestas para los viajes por las montañas que aparecen en algunas de las aventuras anteriores de la *Campaña de las Piedras del Destino* y, ni que decir tiene, otras de tu propia cosecha. Pero ten cuidado de no debilitar en exceso a los aventureros con demasiados encuentros durante el viaje, ya que de todas formas van a tener que emplearse a fondo cuando lleguen a su destino.

• TERRENO Y OBSTÁCULOS •

Kadar-Gravning es un lugar remoto en el interior de las montañas. No hay un camino seguro para llegar allí, así que los aventureros tendrán que avanzar a campo traviesa, lo que, en territorio montañoso, no es coser y cantar. Podrán darse por satisfechos si son capaces de recorrer 25 Km por día, y su camino estará lleno de peligros. Seguir un arroyo de montaña puede parecer fácil, pero no lo es tanto si se tiene en cuenta que tendrán que hacerlo por cascadas, gargantas y en general terreno casi impracticable.





Sin mencionar los encuentros con monstruos, en las montañas puede haber sorpresas muy desagradables. Algunos de los peligros de los viajes por las montañas se exponen en **Sangre en las Tinieblas**. Si no dispones de esta aventura, puedes utilizar las siguientes reglas simplificadas sobre peligros comunes en este tipo de terreno.

El **terreno** es siempre *difícil* en las montañas; los aventureros están muy lejos de los caminos frecuentados, y en un terreno muy desigual.

La **meteorología** es muy cambiante en alta montaña, y puede pasar de tiempo soleado a una intensa tormenta con visibilidad cero en cuestión de minutos. Los enanos y los montaraces pueden hacer una prueba de **Int** para ver venir un cambio de tiempo, con 2D6 minutos de antelación. El terreno pasa de *difícil* a *muy difícil*, y los personajes que no consigan ponerse a cubierto deben conseguir una prueba de **R** (*Inmunidad a la enfermedad* +10, *ropa impermeable* +20) o coger un resfriado y sufrir una penalización de -5 a todas las pruebas de características porcentuales durante D3+1 días.

Los **precipicios** pueden ser peligrosos para los imprudentes o los que tengan mala suerte. Un personaje que pierda pie puede hacer una prueba de **I** cada asalto para agarrarse, pero por cada una que falle cae D6 metros. Los personajes a caballo hacen la prueba con la **I** de su montura; si ésta falla, el jinete puede hacer una prueba con su propia **I** para ponerse a salvo, pero el caballo y todo lo que transporte se caen por el precipicio. En vez de matar a los personajes (lo que sería demasiado fácil) deja que gasten puntos de destino y se aferren al borde del precipicio hasta que alguien vaya a ayudarles.

Los **desprendimientos** y **avalanchas** pueden llegar a suponer un grave peligro, así que cuidado con ellos. Las reglas detalladas aparecen en **Sangre en las Tinieblas**,

pero si no dispones de esta aventura, puedes considerar los desprendimientos y avalanchas como equivalentes a un hechizo de **Asalto de Piedras** en cuanto al daño que infligen. Los personajes que fallen una prueba de **I** son arrasados y sepultados, y reciben daño adicional como si hubieran caído D10 metros. Igual que con los cambios de tiempo, hay indicios reveladores que un enano o un montaraz puede percibir si pasa una prueba de **Int**: si lo consigue, puede apartar a tiempo al grupo de la zona de peligro.

Un desprendimiento o avalancha que se haya producido con anterioridad también tiene sus inconvenientes. Puede resultar un serio obstáculo, y los aventureros que traten de pasar por encima pueden provocar un corrimiento secundario, por lo que recibirán un impacto automático de F3.

Los **barrancos** pueden ser un inconveniente grave. Si los aventureros no disponen de los hechizos adecuados como **Vuelo** o **Puente mágico**, tendrán que descender por una de las vertientes y escalar la otra. Otra alternativa es que haya un puente colgante de aspecto bastante inseguro, al que le faltan algunos tablones y algunas de cuyas cuerdas parecen estar a punto de romperse; y justo cuando llegan los aventureros, se levanta viento... un barranco puede tener desde unos cuantos metros a varios centenares de profundidad.

• LOZ MUCHACHOZ •

Al final de **La Roca de la Muerte** las montañas estaban llenas de goblinoides, y si los aventureros salen enseñada de Aguilera es más que probable que se topen con algún grupo procedente de la desbandada del ejército de Radzog. De vez en cuando avistarán pequeñas bandas de goblinoides a cierta distancia, y pueden ser vistos a su vez, por lo que podrían caer en alguna que otra emboscada.

El grupo que organiza la emboscada, si constituye una amenaza real, debería estar en proporción a la fuerza de los aventureros. Si quieres que lo tengan fácil, serán alrededor de una docena de goblins, y si prefieres que tengan que emplearse a fondo, enfrentalos a un grupo de orcos negros que los superen en proporción de dos a uno.

También tienes que decidir el terreno y la táctica de las emboscadas: los orcos suelen confiar en técnicas de eficacia probada, como encerrar a las víctimas en una pinza y entrar en combate cuerpo a cuerpo lo antes posible, mientras que los goblins tal vez prefieran hostigar a los aventureros con proyectiles, manteniéndose a cubierto y huyendo si se ven amenazados.

• ARAÑA GIGANTE •

En **Sangre en las Tinieblas** se incluye un encuentro con una Araña Gigante de Trampilla. He aquí otra Araña Gigante con una técnica de caza poco habitual.

Esta alimaña acecha en laderas escarpadas, pasando inadvertida gracias a su inmovilidad y a su color negro y grisáceo moteado. Salvo ante un escrutinio detenido, la araña no se distingue apenas de las rocas y guijarros desde los que acecha a sus víctimas. Para verla, hace falta pasar una prueba de **I** (enanos +10, montaraces +10, druidas +10, *Visión excelente* +10).

La araña puede detectar posibles víctimas en un radio de cuarenta metros mediante su vista y las vibraciones que nota en el suelo. Cualquier animal del tamaño de un conejo o mayor cuenta como presa. La araña se mueve a una velocidad cegadora, segrega un filamento pegajoso y lo lanza con una de sus patas traseras como si fuera un lazo, con una **HP** de 55. La presa puede intentar una prueba de **I** (*Esquivar golpe* +10) para esquivar el pe-

gajoso proyectil; si no lo consigue, la araña la arrastrará rápidamente hacia sí.

La araña puede arrastrar a una víctima desde cualquier distancia en un solo asalto, durante el cual ésta puede intentar una prueba de **I** para reaccionar mientras la araña lo arrastra y tratar de cortar el hilo (**HA** -20). Otros personajes también pueden intentar cortarlo, sin sufrir ninguna penalización. El hilo tiene **R** 5, **D** 5 y cualquier golpe que haga el suficiente daño lo cortará limpiamente.

Una vez que la araña haya arrastrado hacia sí a su presa, le dará el golpe de gracia con su mordedura venenosa (**HA** +20 debido a la posición en la que se encuentra la víctima) y se llevará el cadáver a su cubil para devorarlo. También se retirará si le cortan el hilo.

• SERPIENTE DE PIEDRA •

Los elevados picos de las Montañas de las Cuevas son un terreno idóneo para este raro depredador. La Serpiente de Piedra tiene una dieta amplia, desde huevos de aves hasta cabras monteses, y puede alcanzar los 18 metros de longitud. Los ejemplares más grandes son capaces de matar y devorar a criaturas del tamaño de un caballo.

Como casi todos los demás depredadores que viven en este terreno, la técnica de caza de esta serpiente es la emboscada. Acecha desde una cornisa estrecha o la abertura pequeña de una cueva, generalmente a media altura en una ladera escarpada. Cuando una posible presa pasa por debajo, la serpiente se le lanza encima desde su escondrijo y se le enrolla alrededor. Su mordedura no es venenosa; mata por constricción.

La Serpiente de Piedra es capaz de controlar su caída hasta cierto punto alterando la forma de su vientre y controlando así la resistencia del aire, casi como si estuviera planeando, lo que implica que la serpiente no sufre daño por caídas de menos de 20 metros.

Cuando una Serpiente de Piedra salta desde su escondrijo, tiene que pasar una prueba de **HP** para aterrizar encima de su objetivo. Si lo consigue, la posible víctima puede hacer una prueba de **I** (*Esquivar golpe* +10) para apartarse. Si no lo logra, la serpiente le cae encima y él cae automáticamente al suelo. Después puede intentar otra prueba de **I** (*Lucha* +20) para evitar que la serpiente se le enrolle alrededor. Todo ello ocurre en un asalto.

La Serpiente puede empezar a estrujar a su presa en el segundo asalto de su ataque, si ha logrado enroscarse alrededor de ella. Si no, puede atacar normalmente con su **HA**.

La Serpiente de Piedra tratará de escapar si no ha conseguido una presa y se ve atacada por más de un personaje, o si su **H** ha quedado reducida a la mitad o menos de su valor inicial. Su táctica habitual de huida es lanzarse por la ladera de la montaña, planeando hasta ponerse a salvo (por supuesto en este caso no puede llevar a una presa consigo).

• VIAJE POR AIRE •

Ante la perspectiva de un viaje largo y peligroso por terreno de alta montaña, no sería de extrañar que los aventureros se plantearan la posibilidad de llegar volando a Kadar-Gravning. Con el Cristal del Aire tienen los medios para hacerlo, suponiendo que ya lo tengan medianamente dominado, y también puede ser que dispongan de otros métodos para volar. Por el aire se puede llegar desde Aguilera a Kadar-Gravning en un solo día, pero también hay inconvenientes.

Primero, el tiempo: las zonas montañosas son notorias por sus golpes de viento traicioneros que inesperadamente pueden lanzar a una criatura voladora contra una ladera dura e inmisericorde. Si los personajes usan el Cristal del Aire no se verán afectados por el viento, que parecerá apartarse ante ellos, pero si emplean otros métodos pueden estrellarse contra una pared de roca y sufrir un daño equivalente a una caída de 2D6 metros.

Segundo, aunque volando no se está al alcance de los depredadores terrestres, hay montones de criaturas voladoras en las montañas que pueden ser por lo menos tan peligrosas como aquellos. Muchas de las más grandes, como los grifos, hipogrífos, águilas, etc., tienen un fuerte instinto territorial y atacan a cualquier criatura voladora de gran tamaño que entre en su espacio aéreo. La táctica de todas estas criaturas es la misma: alzarse por encima de su blanco, lanzarse en picado y golpear con las garras al pasar, lo que significa que sólo habrá un asalto de combate cuerpo a cuerpo en cada ataque; además, los personajes con varios ataques deben pasar una prueba de **I** para poder efectuar el segundo ataque, una prueba con la mitad de su **I** para hacer un tercero, y de un cuarto de **I** para el cuarto ataque. Todos estos depredadores voladores se retirarán si su **H** queda reducida a la mitad o menos de su valor inicial.

• ENCONTRAR LA CIUDADELA •

Siguiendo el mapa de Yazeran, los aventureros no deberían tener demasiadas dificultades para encontrar Kadar-Gravning; el Yetzín, que en esta parte de su curso no es más que un impetuoso torrente con un cauce de poco más de medio metro de ancho, discurre por una garganta estrecha y empinada, en cuyo extremo se ven varias entradas en la ladera de la montaña.

Esta fase de la aventura llegará a su fin en cuanto los aventureros divisen Kadar-Gravning. Antes de seguir adelante, debes saber con exactitud de qué forma se van a acercar a la Ciudadela. Lee atentamente la siguiente sección de la aventura, ya que lo que suceda después dependerá en gran medida de cómo se acerquen los aventureros a la Ciudadela y a los que están allí.



LAS ESTANCIAS DE KADAR-GRAVNING

Las Estancias de Kadar-Gravning se encuentran en el extremo septentrional de un valle ancho y profundo. Desde la entrada de las Estancias se puede ver cómo el sol se alza sobre la montaña de tres picos donde está Kadar-Helgad, el santuario más sagrado del reino antiguo, donde tuvieron lugar los hechos de **Sangre en las Tinieblas**.

El valle en cuyo extremo se encuentran las Estancias es atravesado por multitud de arroyuelos que descienden de los cerros y que se incorporan rápidamente a un torrente estrecho y traicionero. Las entradas del antiguo asentamiento enano tachonan las vertientes a ambos lados del valle. La mayoría siguen abiertas, con desprendimientos y hendiduras ocasionados por el asedio que asoló el valle, pero a unos pocos metros de la entrada los techos se han desplomado, enterrando las obras de los enanos. Las brechas abiertas en las laderas todavía dan testimonio de la magia devastadora que se utilizó en la conquista.

• EL REINADO DE HARGRIM •

Según las crónicas enanas, la región en torno al valle del Yetzin fue colonizada hace milenios por el gran rey-guerrero Hargrim Mano de Hierro. Hargrim, que se ha convertido en un personaje legendario, era un enano de inmensa fortaleza física y personalidad muy carismática, que al frente de sus seguidores conquistó las montañas de Las Cuevas, que estaban infestadas de goblins, y construyó un reino junto al Yetzin. Hargrim murió heroicamente en las Guerras Élficas, en la batalla del bosque de Loren, que las baladas de los enanos rememoran como la Última Defensa de Hargrim. Según la leyenda, el heroísmo desesperado de los enanos, rodeados y en inferioridad numérica, impresionó tanto a los mismos elfos que los aniquilaron, que les devolvieron a los enanos los restos mortales de los caídos bajo una bandera de tregua. Estos restos finalmente fueron enterrados en el valle del Yetzin. La Ciudadela que Hargrim había llamado Karak-Gronhud, *la fortaleza entre los goblins*, pasó a denominarse Kadar-Gravning: *la montaña sagrada de las sepulturas*.

Al terminar las Guerras Élficas y después de que los enanos se retiraran a las montañas del Viejo Mundo, nuevas oleadas de colonos acudieron a Kadar-Gravning, atraídos por la gloria del Hargrim. El valle del Yetzin y las montañas de alrededor quedaron libres de los odiados orcos y se construyó un gran camino subterráneo que comunicaba la Ciudadela con Karaz-a-Karaz y con los

territorios centrales de los enanos en las Montañas del Fin del Mundo.

Apenas una generación después, los goblinoides salieron de las Tierras Oscuras, atravesaron la Bahía Negra y penetraron en Las Cuevas. Aunque la Ciudadela de Hargrim no se había visto afectada por las Guerras Élficas, en esta ocasión fue asediada repetidas veces. Los enanos de Kadar-Gravning lucharon con coraje para evitar que la tumba de Hargrim cayera en manos de los goblinoides, y resistieron todos los ataques, aunque varios puestos avanzados cerca del estratégico Paso de los Colmillos del Invierno fueron destruidos. Conforme las Ciudadelas a ambos lados iban cayendo en manos de los goblins, éstos empezaron a atacar por los caminos subterráneos y, después de una serie de combates sangrientos y crueles, los túneles se derrumbaron; Kadar-Gravning estaba a salvo, pero aislada por completo.

• EL ASALTO DEL CAOS •

Durante casi dos mil años, Kadar-Gravning sobrevivió en aislamiento. De vez en cuando se enviaban expediciones para reestablecer el contacto con las ciudadelas que habían resistido, pero casi todas eran aniquiladas por los goblinoides que seguían en las montañas. Al estar tan apartada de la región central de Karaz-a-Karaz y Zhufbar, la Ciudadela de Hargrim estaba incomunicada; su población disminuyó y nunca se restableció el contacto con el resto del reino enano.

Hace dos siglos, el Caos se abalanzó sobre el Viejo Mundo. Debilitados por siglos de aislamiento, los enanos de Kadar-Gravning se vieron de nuevo asediados, esta vez por una enorme fuerza que enarbolaba el estandarte del Dios de la Sangre Khorne. Lucharon con un valor nacido de la desesperación contra la superioridad aplastante de los enemigos, pero finalmente tuvieron que retroceder y organizar la última defensa junto a la tumba de Hargrim.

El ejército del Caos sufrió graves pérdidas al atacar la posición enana. Una y otra vez fueron repelidos, hasta que se envió a una banda de trolls a las tumbas. Muchos cayeron en las trampas que había alrededor de las sepulturas, pero siempre se levantaban otra vez y seguían adelante sin que nada pudiera detenerlos. Por fin, se encontraron cara a cara con los enanos supervivientes.

La carga de los trolls fue terrible, pero de alguna manera los enanos lograron rechazarla. El jefe troll, Agblad



Tripasruidosas, fue abatido, y muchos de sus guardaespaldas quedaron gravemente heridos por salpicaduras de sus jugos digestivos. Trastornados por la muerte de su líder, los trolls se retiraron y dejaron solos a los enanos. Entonces, inexplicablemente, las tropas del Caos siguieron su camino. Quizá pensaron que los trolls habían exterminado a los enanos, o tal vez lo hicieron por otras razones que desconocemos.

Los enanos comenzaron con la tarea de dar sepultura a los caídos y de reparar lo que quedaba de su Ciudadela. Entre los restos de Agblad Tripasruidosas encontraron (milagrosamente intacta) una gema verde de forma extraña, con símbolos grabados de estilo enano arcaico. Como sus tres hermanos, el Cristal del Agua había llegado al Yetzin.

La extraña piedra verde fue considerada como un símbolo de la victoria, y los enanos de Kadar-Gravning la introdujeron reverentemente en la tumba de Hargrim.

• LA LLEGADA DE TORGOCH •

Un siglo después del Asalto del Caos, un nuevo peligro se cernía sobre Kadar-Gravning. En esta ocasión procedía del Este; se acercaban tropas de la Alianza del Hacha Ensangrentada. Los orcos subieron por el valle del Yetzin arrasando todo lo que encontraban en su camino. Destruyeron los pocos puestos avanzados que quedaban y conquistaron la propia Kadar-Gravning. Todos sus habitantes perecieron, pero no antes de bloquear las sepulturas sagradas con piedra y magia. Ni ellos ni los orcos conocían la verdadera trascendencia de la gema verde que estaba en la tumba de Hargrim, y que todavía hoy sigue allí.

Las Estancias de Kadar-Gravning no permanecieron mucho tiempo ocupadas por los orcos, y estuvieron abandonadas muchos años; el único sonido que ocasionalmente

Se dice que la Corona de Hargrim está en la tumba del gran rey enano. Es una diadema vieja y algo abollada que el rey llevaba en las batallas, adornada únicamente con una enorme perla de agua dulce, por lo que a veces se llama a la corona la Perla del Lago.

Hargrim fue enterrado con su corona. Aunque esto no es frecuente, tampoco carece de precedentes; con ello se pretendía expresar un inmenso respeto y el sentimiento de que ningún rey futuro podría igualársele.

No obstante, algunos escépticos afirmaron que los trolls habían robado la corona al huir. Según ellos, los hijos de Hargrim, que no querían comenzar su reinado con tan mal presagio, urdieron esta historia para glorificar a Hargrim y obtener la fidelidad de los enanos, además de encubrir la vergüenza de la pérdida de la corona. Pero estos rumores fueron acallados en el funeral, cuando el cuerpo del rey fue expuesto con gran ceremonia... y con la corona puesta. Algunos sostuvieron que era una mera reproducción, pero la mayoría de los enanos dieron la cuestión por zanjada.

de La Leyenda de Hargrim, del Profesor Gundri Nariztorcida, Universidad de Nuln

se oía en ellas era el del desplome de rocas. La mayoría de las zonas se colapsaron por completo, creando boquetes en las laderas que señalan su antigua situación. Los viajeros que por casualidad encontraban las Estancias contaban relatos descabellados de ecos de forjas fantasmales, o de estruendos de batallas que resonaban en las colinas malditas.



Poco a poco, las Estancias fueron ocupadas de nuevo. Trolls, goblins y criaturas peores volvieron a la tierra que los enanos les habían arrebatado hacía tantos siglos. Las cuevas y cámaras que todavía seguían intactas se convirtieron en las guaridas de estas criaturas abominables, y muchas de las tumbas improvisadas de la Alianza del Hacha Ensangrentada fueron saqueadas por estos nuevos habitantes para saciar su hambre.

• LA BÚSQUEDA DE LA CORONA •

Sólo ahora, un siglo después de que los orcos destruyeran la Ciudadela, han regresado los enanos a Kadar-Gravning. Pero, a diferencia de Hargrim, no llegan para establecerse y fundar una colonia. Tras décadas de investigar antiguas y oscuras crónicas, han encontrado los nombres de Hargrim y Kadar-Gravning y han enviado expediciones para buscar la tumba del legendario rey enano, y sobre todo su corona. La Corona de Hargrim es un símbolo sagrado del poder real que, aunque no es muy valiosa en sí, para los enanos posee un valor incalculable por la leyenda que la rodea.

Sin que el mundo exterior lo sepa, hay una creciente inquietud civil entre las Ciudadelas enanas de la región meridional de las Montañas del Fin del Mundo. Algunas están preparándose para la guerra, bajo la excusa de organizarse contra los ataques de los goblins que se han recrudecido últimamente. El liderazgo de los clanes en esta región está en liza, y el nuevo rey, Mendri, ha sido acusado abiertamente de parricidio para usurpar el trono de su padre.

Mendri tiene un ejército muy poderoso y está respaldado por gran parte de los clanes más pequeños, que esperan mejorar su status ayudando al rey. En su contra están

muchos de los clanes principales, incluyendo varios de estirpe real. No es frecuente que estos clanes se muestren tan unidos (especialmente cuando es el trono lo que está en cuestión), pero consideran que Mendri es una amenaza tan grave al orden establecido que por una vez están totalmente de acuerdo.

Cada uno de los bandos necesita algo que le dé una superioridad moral sobre el otro, algo que atraiga a los indecisos a su causa. La Corona de Hargrim sería el emblema perfecto del poder real, y el que fuera capaz de encontrarla y refundirla seguramente se ganaría la lealtad de todos los enanos al sur del Paso del Perro Loco. Hace tan sólo unos cuantos meses, un explorador enano descubrió indicios de una Ciudadela perdida en las montañas de Las Cuevas y encontró inscripciones que mencionaban los nombres de Hargrim y Kadar-Gravning. La noticia se propagó como la pólvora: ¡había aparecido la Ciudadela de Hargrim! En pocos días, ambas facciones enviaron expediciones al Yetzin y, después de atravesar los Reinos Fronterizos por rutas diferentes, están a punto de encontrarse por primera vez en las ruinas de Kadar-Gravning... justo cuando los aventureros llegan en busca del Cristal del Agua.

Los miembros de la expedición de la alianza anti-Mendri (que se autodenomina el partido monárquico) han llegado primero a las Estancias y, para su sorpresa, se las han encontrado casi deshabitadas, así que han comenzado con su tarea de buscar la tumba de Hargrim, mientras las tropas de elite que los escoltan están levantando defensas en la boca de la cueva y bloqueando las demás entradas.

El tiempo se agota conforme se acerca la expedición de Mendri y, aunque los monárquicos lo desconocen, saben que el que lleguen fuerzas enemigas es sólo una cuestión de tiempo. Los sacerdotes monárquicos están empezando a ponerse nerviosos, pero al mismo tiempo les preocupan las defensas que se rumorea que dejaron sus predecesores. Saben muy bien que cualquier error puede provocar el derrumbamiento del complejo entero y dejarlos atrapados para siempre, aunque algunos dicen que esto sería preferible a que Mendri recuperara la Corona.

• LA EXPEDICIÓN MONÁRQUICA •

Si los aventureros intentan un acercamiento pacífico, pasarán mucho tiempo hablando con varios miembros de la expedición. En la sección de *Perfiles* se dan todos los detalles, pero vamos a incluir aquí las descripciones cortas de unos cuantos personajes. Léelas un par de veces antes de dirigir esta parte de la aventura, de forma que puedas presentar a los enanos como individuos con personalidad propia.

• CRANNEG. SACERDOTE JEFE •

Cranneg tiene rasgos afilados y astutos y sus ojos son brillantes y severos. Las dos trenzas de su larga barba, con hilos de hierro y plata entrelazados, lo identifican como perteneciente a la clase sacerdotal. Tiene el pelo largo y lo lleva suelto. Va vestido con una túnica de color piedra encima de una cota de malla y siempre lleva su bastón de mando: un cayado forrado de hierro, cuya altura le sobrepasa ligeramente, rematado por una mano que sostiene una bola de cuarzo.

Cranneg es el jefe de la expedición a Kadar-Gravning. Es muy inteligente y perspicaz, pero es relativamente frío e insensible y desprecia a los débiles y los desvalidos. Es un político maquiavélico y su posición se la debe más a su



astucia y sus manipulaciones que a una gran religiosidad. Con su respaldo a la causa monárquica simplemente pretende dar rienda suelta a sus ansias de poder.

Su objetivo prioritario es recuperar la corona de Hargrim. Si en algún momento tiene que decidir entre la corona y su vida, dejará a un lado la corona, pero por lo demás está comprometido en la búsqueda y hará todo lo que pueda para conseguirla.

Se le puede ver como una especie de cardenal intrigante, con una vena intensamente pragmática: *"De acuerdo, si es necesario, no me importa lo desagradable que sea. ¡Hacedlo! Asumo toda la responsabilidad."*

• KADRI, AYUDANTE DE CRANNEG •

Con sus 55 años, Kadri es un enano joven, pero ha ascendido con bastante rapidez en el sacerdocio a causa de su lealtad casi fanática. Tiene una fe ciega en su amo, y nunca se separa de su lado. Kadri muestra cierto menosprecio hacia Dern, su colega y rival, que considera contaminado por la ambición y las pasiones mundanas. Curiosamente, este fanático ingenuo no ve esos mismos defectos en Cranneg: *"Creo que ha escogido muy sabiamente, Amo Cranneg. Qué afortunada es nuestra Causa por contar con usted."*

• DERN, AYUDANTE DE CRANNEG •

Dern tiene una edad mediana, 97 años, y su carácter contemporizador le ha permitido ascender en el sacerdocio hasta el puesto más elevado que jamás podrá ocupar. Desprecia a Kadri por su falta de experiencia y por el entusiasmo ciego que él mismo ha perdido. Dern se considera un tipo listo, aunque en realidad es un intrigante mediocre y además un cínico. Pasa gran parte de su tiempo intentando manipular a Cranneg, normalmente mediante una adulación descarada, para que le ayude a ascender. Ni que decir tiene que Cranneg se da perfecta cuenta de ello, pero le divierte dejarlo seguir: *"Sin duda, señor, y recuerde que yo le apoyé desde el principio, a diferencia de ese tibio Kadri."*

• YANNI Y BRADNI, SACERDOTES MENORES •

Estos dos individuos son muy lacónicos y reticentes a expresar una opinión sobre cualquier tema, a menos que hayan consultado de antemano a Cranneg, en cuyo caso defenderán a muerte sus palabras. Por desgracia, a menudo no se ponen de acuerdo en qué es lo que ha dicho Cranneg exactamente, e interpretan sus órdenes de forma totalmente distinta: *"¡No, no y no, so majadero! El Amo Cranneg dijo claramente que no quería que se le molestara. No dijo nada sobre derrumbamientos, así que ni se te ocurra entrar a contárselo, aunque las tumbas se hayan venido abajo."*

• SUNDRIM, ERUDITO JEFE •

Aunque Cranneg es técnicamente el jefe de la expedición, Sundrim es el que dirige los pormenores de la búsqueda de la Corona de Hargrim. Es un trato satisfactorio: Cranneg se ahorra el trabajo y Sundrim las interferencias.

Sundrim es bajito para ser un enano y tiene unas facciones avejentadas y torcidas. Sus ojos son pequeños, profundos y brillan con una curiosidad insaciable. Se está quedando calvo y tiene una larga barba que introduce debajo de su ancho cinturón o dentro de su túnica para que no le estorbe. Lleva todo tipo de herramientas colga-

Es costumbre que el jefe de un clan enano lleve puesta una corona a todas horas, como emblema de su categoría. Aunque hay coronas espectaculares y de valor incalculable que se usan en las ceremonias y otras grandes ocasiones, la "corona ordinaria" que se lleva en las demás circunstancias suele ser de hierro o acero y de forma simple. Tras la muerte de cada rey, la tradición manda fundir la corona en la fragua de una Ciudadela y rehacerla para el nuevo rey.

Aunque rodeada de una gran pompa, la refundición de una corona no es un proceso mágico. No obstante, se cree comúnmente que la corona de un rey excelso confiere cierta grandeza al monarca que la recibe una vez refundida; incluso puede legitimar un derecho al trono que haya sido puesto en duda, lo que ha sido la causa de varias guerras civiles en la historia de los enanos.

de Miscelánea de conocimientos y supersticiones de los enanos, del Doctor Theophrastus Hochleben, Colegio Teológico, Middenheim, 2435.

das del cinturón, desde pluma y tintero hasta un juego de cotafríos, además de un par de bolsas abultadas de las que asoman diversos trapos y pergaminos.

Sundrim ha tenido una carrera con muchos altibajos, habiendo trabajado como herrero antes de dedicarse a las letras. A diferencia de los otros dos jefes de la expedición, no le interesa la política; está haciendo esto porque parecía un trabajo interesante y porque aumentaría su prestigio de académico y estudioso. Muestra poco interés por lo que sucede a su alrededor y hace oídos sordos a las artimañas de Brogar y Cranneg... aunque por supuesto las encontraría deplorables si no tuviera otro remedio que tenerlas en cuenta.

Sundrim tiene en general un carácter alegre y jovial, y siempre está dispuesto a darle la lata a cualquiera que quiera escuchar sus historias, sobre todo las de su oficio. No puede soportar la ignorancia o la incultura en asuntos históricos, ni que le interrumpen cuando está trabajando.

"Déjame ver, aaah, ya. Pórfido de la región, por supuesto, y trabajado con acero en vez de mithril. ¿Véis esos arañazos de ahí? ¿No? Con las décadas se aprende a notar ese tipo de cosas. Como le dije el año pasado a mi gran amigo Hugnir Rostro de Pedernal —un gran erudito, o lo será con unos cuantos años de trabajo—, Hugnir, le dije, uno aprende a notar estas cosas."

• LOS ESPECIALISTAS •

Todos los eruditos, artesanos e ingenieros de la expedición están a las órdenes de Sundrim. Se pueden dividir en dos grupos imprecisos: los que trabajan en la búsqueda de la Corona propiamente dicha y los que desempeñan un papel de apoyo fabricando instrumentos y ayudando con las trampas más complejas.

Estos enanos se diferencian del resto de la expedición en que no están interesados en los motivos políticos que la han puesto en marcha. Algunos tienen las suficientes inclinaciones políticas como para asumir ciertos riesgos en la búsqueda de la Corona, pero la inmensa mayoría está mucho más preocupada por su propia seguridad. No están tan absorbidos por su trabajo como Sundrim y no





les pasará inadvertido lo que sucede a su alrededor. Saben que una fuerza enemiga debe estar acercando, y están cada vez más nerviosos ante la posibilidad de una batalla. Craneg es consciente de ello y hace todo lo que puede para mantenerlos en la ignorancia. Si se ven amenazados, la mayoría de estos enanos estarán dispuestos a cooperar, ya que la perspectiva de una muerte heroica no les resulta en modo alguno atractiva.

Erudito: "Hummm, ojalá tuviéramos la inscripción completa. ¿Ves que falta una letra? Cambia por completo el significado de la frase, ya lo ves. Podría significar 'verter una libación caliente en la cara este', o bien 'a las Tierras Oscuras y hiérrete la cabeza'. Oh, sí, podría ser. ¡Yadri! ¿No has leído el tratado de Ragni Ojoganchó sobre 'Metáforas y eufemismos en las inscripciones de los templos'? ¿Sabes LEER, verdad?"

Artesano: "¿Quién ha cogido mi cincel del tres? ¡Mirad, no quiero excusas, lo dejó aquí mismo! ¿QUIÉN LO HA COGIDO?"

Ingeniero: "Piedra y acero, echadle un vistazo a esto. Cuatro activadores trabados a unas barras de presión conectadas a un regulador de armazón flotante con un mecanismo de interrupción aquí, aquí y aquí. Aparte —y esto es lo que es precioso de verdad—, este pivote trampa con un tornillo de desactivación independiente. ¿Habéis visto algo parecido? Portentoso, y además la hechura es exquisita. No tengo la menor idea de cómo desactivarlo."

• BROGAR, OFICIAL AL MANDO •

Brogar es fornido incluso para ser un enano, y posee una impresionante musculatura. Tiene un rostro inexpresivo, carente de viveza y simpatía, y sus movimientos son precisos y controlados. Brogar es el oficial al mando del contingente militar de la expedición y sólo rinde cuentas ante Craneg. Fue elegido por su tenacidad e intransigencia, sus dotes de guerrero ampliamente demostradas y su celosa obediencia de las órdenes. No es un estratega fuera de serie, pero es capaz de dirigir a sus tropas contra un enemigo muy superior sin pensárselo dos veces.

Brogar actúa casi como una máquina. Lleva a cabo las órdenes que ha recibido y después espera a que lleguen más. Nadie lo ha visto sonreír nunca, y es capaz de realizar actos de violencia que se podrían considerar sadismo si mostrara la más mínima satisfacción al hacerlos. Es un tradicionalista contumaz y defiende a capa y espa-

da la causa monárquica... sobre todo porque las órdenes casi siempre han venido de allí. Apparently no sabe lo que es el miedo, la indecisión ni la compasión, y no está dispuesto a tolerar esas flaquezas en sus tropas. Si tiene que enseñar disciplina a alguno de sus soldados, lo hará inmediatamente, de forma violenta y de una por todas.

Si muere Craneg, Brogar aceptará las órdenes de Sundrim hasta que parezca que la expedición enemiga va a conquistar el complejo, momento en el que ordenará una retirada general en un plazo de unos cinco minutos, dejando claro que no esperará a nadie que se retrase.

Su última orden antes de marcharse será la destrucción de Kadar-Gravning, de forma que ninguno de los dos bandos obtenga la Corona. Sabe que si se manipulan las tumbas reales es muy probable que todo el nivel se venga abajo, de forma que enviará algunos soldados a profanar todas las sepulturas que puedan. El enviar tropas fieles a una muerte segura es algo que no le inquieta lo más mínimo.

Si la expedición encuentra la Corona de Hargrim, Brogar empleará todos los medios a su disposición para asegurarse de que llegue a manos de la facción monárquica. Si eso supone sacrificar su propia vida y la de todas sus tropas, así sea: "¡ARRIBA inútiles, hijos de orco! El Jefe Sundrim quiere que acabemos con esos necrófagos del sótano, así que necesito cinco voluntarios: tú, tú, tú, tú y tú. Seguidme."

• TROPAS ENANAS •

Son en su mayoría soldados profesionales, y no les disgusta luchar un poco. A decir verdad, casi todos están deseando que lleguen las tropas de Mendri, ya que están hartos de los turnos de guardia que han tenido que efectuar desde que llegaron. Perseguir necrófagos por los túneles no es tan interesante como un combate cara a cara de verdad.

"¡Eh, Gorm! ¿Por qué no sales y buscas unos cuantos pieles verdes para que nos divirtamos? ¿Con la cara que tienes seguro que te tomarán por un pariente!"

• EL ACERCAMIENTO A LAS ESTANCIAS •

El método de aproximación de los aventureros será crucial a la hora de determinar el desarrollo de la aventura. Las principales opciones, pero no las únicas, son acercarse a los enanos Monárquicos de forma amistosa u hostil.

He aquí algunos de los cursos de acción posibles, con indicaciones de cómo afectarán al resto de la aventura. Obviamente, no es posible predecir *todo* lo que un grupo de aventureros podría intentar, pero los siguientes son los enfoques más probables. Si tus jugadores se sacan de la manga algo inesperado, tendrás que improvisar o adaptar alguna de las siguientes opciones.

Antes de comenzar esta fase de la aventura, te vendrá bien echarles un vistazo a las descripciones breves de los PNJs de la expedición, en la sección anterior.

• "¡AL ATAQUE!" •

Este método de aproximación es el menos sutil y el más peligroso. Los aventureros simplemente avanzan hacia Kadar-Gravning, acabando con cualquiera que se interponga en su camino.

Ciertamente es posible que si optan por esta alternativa se salgan con la suya, sobre todo si ya tienen tres de los cuatro Cristales del Poder, pero una masacre de enanos



como ésa puede indisponer a los aventureros con Grunni, especialmente si hay enanos en el grupo. Recuerda también que Cranneg no es tonto, así que si lleva las de perder mandará que sus tropas se retiren y luego organizará emboscadas. Está preparado para un combate en los túneles (aunque espera un enemigo diferente) y un pequeño grupo de aventureros es fácil de contener, rodear y atacar desde varias direcciones a la vez. En resumen, si los jugadores lo intentan tendrán que emplearse a fondo para vencer.

• "SHHHH!" •

Si los aventureros son más prudentes tal vez traten de colarse y escapar sin que la expedición enana se dé cuenta, pero será muy difícil, ya que hay centinelas apostados en los sitios claves y las tropas están en alerta. No obstante, un equipo con muchos personajes Bribones y hechizos de sigilo podría salirse con la suya.

De todas formas, lo más probable es que los aventureros intenten colarse, pero los descubran. En ese caso, se verán en inferioridad numérica ante las tropas enanas, que les pedirán que se rindan. Si se niegan consulta la sección anterior, "¡Al ataque!". Si se rinden serán conducidos ante Cranneg e interrogados; dirígete a la sección siguiente, "¡Saludos!", pero ponles un modificador adicional de -20 a la **Emp**, ya que no se suele confiar en los intrusos...

• "¡SALUDOS!" •

Los aventureros entran confiadamente en Kadar-Gravning, se anuncian a los centinelas y solicitan hablar con el jefe. Si al equipo le gusta la interacción con los PNJs, seguramente elegirán esta opción, y si los enanos son mayoría en el grupo, tendrán más posibilidades.

Los centinelas se pondrán nerviosos, pero no atacarán una vez que se den cuenta de que los aventureros son un grupo pequeño y que no parecen ser de las tropas de Mendri. Puedes hacer unas cuantas pruebas de **Emp** para ver si los guardias insisten en desarmarlos antes de conducirlos ante Cranneg.

Durante su conversación con ellos, Cranneg se mostrará reservado, revelando lo menos posible y dejando que los aventureros sean los que hablen. Si insisten, afirmará que la expedición es totalmente pacífica, y que ha sido enviada para redescubrir la Ciudadela perdida, determinar en qué estado se encuentra, recuperar lo que se pueda y volver con la información, pero si ve que no hace falta, no dirá nada. En esta entrevista no está de más otra prueba de **Emp**, en este caso a -10, dada la personalidad fundamentalmente cínica y desconfiada de Cranneg.

Esta prueba determinará si Cranneg cree que los aventureros desconocen por completo la inminente guerra civil enana y la búsqueda de la Corona de Hargrim. Tal vez quieras añadir un modificador adicional de hasta + / -30 dependiendo de la historia que le cuenten. Tampoco olvides que el que algo sea *cierto* no significa por fuerza que sea *verosímil*... en especial cuando se trata con alguien tan ladino como Cranneg.

Si Cranneg llega a la conclusión de que los aventureros no saben nada de la Corona de Hargrim, puede dejarlos buscar en las zonas de la Ciudadela que sus seguidores ya han explorado. Estarán vigilados todo el tiempo por uno de los eruditos, que dará la alarma en cuanto traspasen los límites. Si Cranneg no se fía mucho de ellos puede empeñarse en que sigan desarmados todo el tiempo que permanezcan en la Ciudadela.

Si Cranneg decide no confiar en los aventureros, se mostrará simpático y servicial, pero ordenará en secreto a

Brogar que acabe con ellos a la primera oportunidad. Éste les asignará una "escolta" de un par de docenas de soldados, los conducirá a una galería apartada, y tratará de eliminarlos. Pase lo que pase, a partir de entonces la situación será peliaguda.

Si hasta ahora habéis seguido la *Campaña de las Piedras del Destino*, los aventureros estarán en posesión de uno o más Cristales del Poder. Si Cranneg se entera del poder de estas gemas (por ejemplo, si él o uno de sus seguidores ve usar uno de los poderes mayores), no podrá resistir la tentación de intentar hacerse con ellos. Con un poder de ese calibre en sus manos podría conseguir muchas cosas.

En tal caso, la táctica de Cranneg la decidirás tú. Puede que intente aniquilar a los aventureros, o algo más sutil... como ponerles un somnífero en la comida y que despierten a varias millas de distancia en una ladera, despojados de todas sus pertenencias. Cranneg es taimado a más no poder, así que procura hacerle justicia.

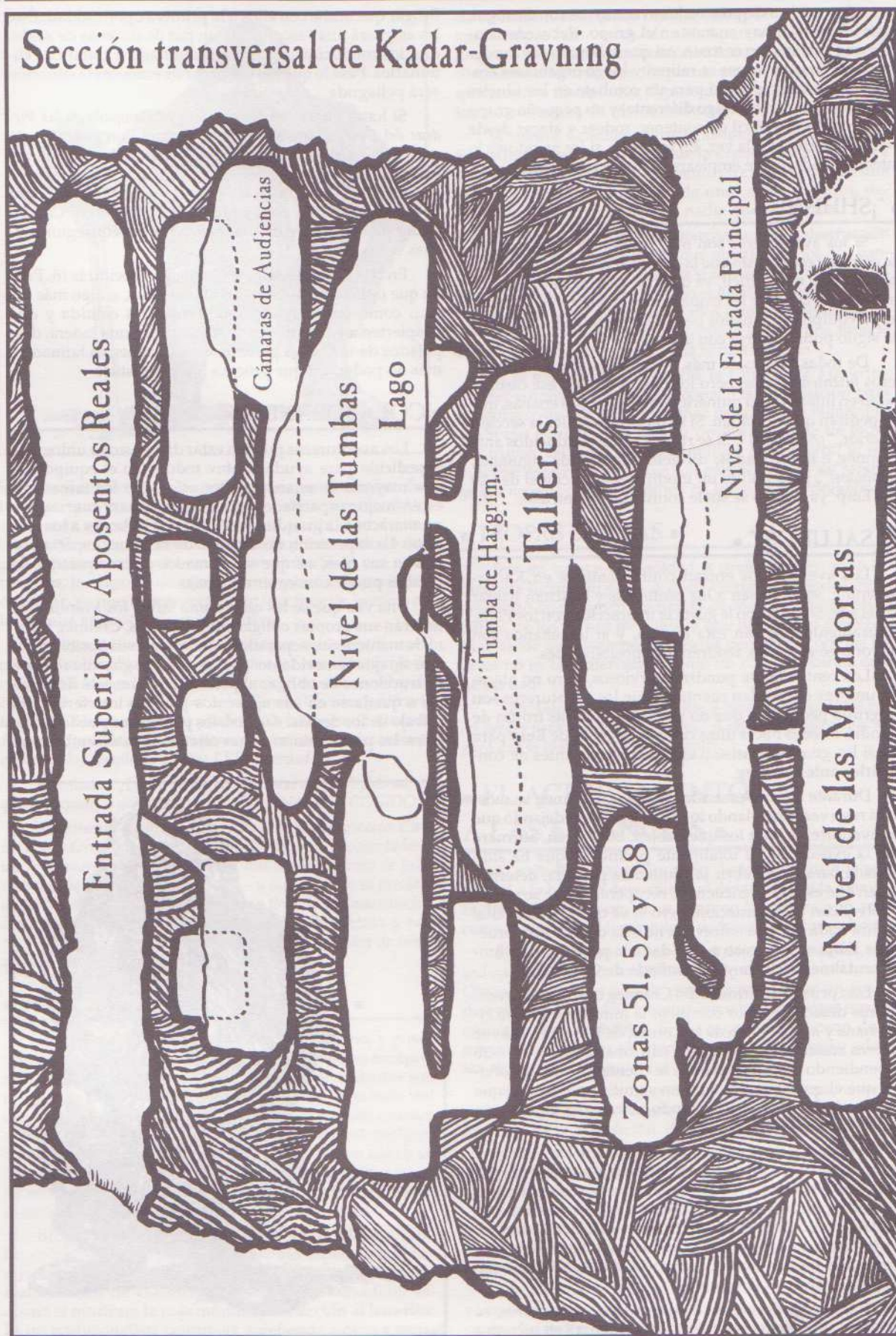
• COLABORANDO •

Los aventureros pueden estar dispuestos a unirse a la expedición para ayudar, sobre todo si en el equipo hay una mayoría de enanos. Se les asignarán las tareas que estén mejor capacitados para desempeñar: guerreros y montaraces a la guardia, académicos y bribones a los eruditos. La expedición no dispone de bribones especializados en sus filas, así que un allanador o un saqueador de tumbas puede conseguir el trabajo.

Una vez que se les asigne una tarea, los aventureros tendrán sus propias obligaciones y turnos. Cranneg tratará de mantenerlos separados siempre que sea posible, aunque sin que sea evidente: por ejemplo, la guardia recibirá instrucciones de obligar al personal que no esté de servicio a quedarse en sus aposentos para no interferir en el trabajo de los demás. Aun así, los personajes pueden arreglárselas para explorar zonas cercanas e intercambiar im-



Sección transversal de Kadar-Gravning



presiones de vez en cuando. Hasta podrían lograr vencer a Sundrim de que pueden ser de ayuda en la investigación de las tumbas, y disponer de un par de horas de exploración hasta que Craneg se entere y lo prohíba.

• A TRAVÉS DEL COMPLEJO •

Si los aventureros tienen el Cristal de la Tierra, tal vez se decidan por el método de aproximación más directo: simplemente abrir un túnel siguiendo el brillo cada vez mayor de las otras piedras al aproximarse al Cristal del Agua. En teoría es una buena idea, pero hay que tener en cuenta ciertos detalles.

En primer lugar, los Cristales del Poder que tengan los personajes estarán brillando intensamente *todo el tiempo*, porque estarán muy próximos entre sí. La única forma de localizar el Cristal del Agua con uno de ellos es separarlo de los demás (habrá que alejarlos por lo menos a un kilómetro y medio de distancia) para que no interfieran.

En segundo lugar, a distancias menores de cuatrocientos metros es muy difícil decidir si uno se está acercando a un Cristal del Poder. Los Cristales señalan la proximidad, no la dirección, así que no se pueden utilizar como brújula, y aunque el fulgor de un Cristal es directamente proporcional a la cercanía de otro, el ojo no es lo bastante sensible como para leer estas diferencias como si fueran una cinta métrica. Por ello, los personajes que usen este método para encontrar otro Cristal del Poder tendrán que hacer una prueba de **Int** cada turno, y si fallan, se desviarán 45° a derecha o izquierda (al azar). Podrían acabar en cualquier sitio, aunque lo más probable es que se encuentren a cien metros o menos del Cristal.

Por último, crear un túnel a través de roca sólida es muy fácil, pero esto es una Ciudadela. Es importante saber dónde empiezan y en qué dirección avanzan. De repente podrían atravesar el techo de la caverna del lago, por encima de éste, o terminar en otro sitio aun peor, como alguna de las tumbas más peligrosas o los cuartos de los guardias. Los enanos se mostrarán muy suspicaces ante esos visitantes inesperados.

• PUESTA EN ESCENA DE LAS ESTANCIAS •

Kadar-Gravning es un gran complejo subterráneo con muchos niveles y zonas interconectadas. La movilidad será un elemento clave en esta parte de la aventura, ya que los enanos adversarios de los aventureros recurrirán a las emboscadas antes que a una batalla campal. Conocen el terreno mejor que los aventureros y son expertos en el combate subterráneo, así que saben cómo poner a su favor los elementos y obstáculos naturales que hay en este terreno. No los limites a un par de zonas; manténlos en marcha, acosando constantemente a los aventureros. Recuerda que los enanos tienen su propia misión en Kadar-Gravning, por lo que intentarán que los PJs no se acerquen a las tumbas para poder buscar la Corona de Hargrim sin interrupciones.

En muchas de las salas del complejo hay poco o nada de interés para los aventureros, así que, si los jugadores disponen de demasiado tiempo, la aventura podría quedar reducida a una serie de tiradas para descubrir caminos escondidos y trampas. Haz que los personajes siempre estén bajo presión, tanto por parte de los defensores monárquicos como de las tropas de Mendri que pueden llegar en cualquier momento. Procura que los aventureros no se paren y que se lo piensen dos veces

antes de perder su precioso tiempo haciendo registros minuciosos.

Los monárquicos ya han descubierto muchos de los objetos que los aventureros van a necesitar para acabar con éxito la aventura. Los enanos lo saben y están dispuestos a todo para que esos objetos no caigan en sus manos, incluso a destruirlos si es necesario. Si los personajes insisten en moverse por Kadar-Gravning de una forma ordenada y predecible, los enanos estarán siempre un paso por delante de ellos y los eludirán, así que tendrán que ser astutos y sigilosos para obtener lo que necesitan. Los enanos son los que tienen la ventaja al principio, pero no seas demasiado generoso con los aventureros para equilibrar la balanza. A estas alturas ya deberían estar bastante curtidos y responsabilizarse de sus actos.

• EL EJÉRCITO DE MENDRI •

El ejército de Mendri se presenta como una opción que puedes emplear, si te parece. Prescinde de ella si crees que tus jugadores ya tendrán problemas más que suficientes sin la llegada de un gran contingente de enanos hostiles para atacar el complejo. Por otra parte, el ejército de Mendri se puede usar de varias formas, dependiendo de cómo plantees su aparición.

• LA SALVACIÓN •

Si los aventureros terminan seriamente enfrentados con la expedición monárquica y las cosas se ponen feas, el ejército de Mendri podría llegar justo a tiempo para hacer que la presión sobre ellos disminuya. Las tropas monárquicas dejarán de acosar a los aventureros y se dirigirán a la entrada más cercana para contener a los recién llegados, por lo que los primeros podrán disfrutar de alrededor de una hora de paz y tranquilidad para explorar las tumbas mientras dura la batalla. Lo que ocurra después dependerá de quién haya ganado, lo que a su vez depende de ti. Si los monárquicos han rechazado el ataque de Mendri, volverán (muy debilitados) a perseguir y eliminar a los aventureros. Cada guerrero enano tiene una probabilidad del 50% de tener D3 de Heridas menos de su nivel habitual.

Si ganan las fuerzas de Mendri, todo dependerá de cómo jueguen sus cartas los aventureros... y de lo cruel quieras ser. Si decides ponerles las cosas difíciles, las tropas de Mendri pueden ser tan hostiles y suspicaces como Craneg y los suyos, por lo que los PJs tendrán que demostrar bastante labia, luchar a brazo partido o simplemente salir por piernas. Si prefieres mostrarte magnánimo, puede que logren convencer a los partidarios de Mendri de que no les interesa lo más mínimo la Corona de Hargrim. En este caso los enanos intentarán sonsacarles todo lo que hayan averiguado sobre Kadar-Gravning, y después los dejarán en paz o incluso tal vez les presten ayuda en agradecimiento a su cooperación.

• EL ENEMIGO •

Si los aventureros han entablado una relación razonablemente amistosa con los enanos Monárquicos, la llegada de la hueste de Mendri alterará la situación. Todos los enanos que tuvieran encomendado ayudar a los aventureros tendrán que irse a defender Kadar-Gravning, e incluso los propios personajes pueden verse obligados a colaborar. Ni que decir tiene que cualquier simpatizante de los Monárquicos lo pasará mal si cae en manos de las tropas victoriosas de Mendri. Si los Monárquicos ganan la batalla, los aventureros supervivientes que se hayan distinguido en el combate estarán mejor considerados y po-





drán aprovecharse de ello. Otra posibilidad es que la llegada de la expedición de Mendri suponga que los PJs pueden quedarse solos investigando mientras dura la batalla. Tú decidirás cómo acaba y qué bando es el vencedor; los resultados pueden variar según se describe en la sección anterior.

• PREMURA •

Si quieres meterles un poco de prisa a los aventureros, la llegada del ejército de Mendri puede ser justo lo que necesitas. Describe cómo el estruendo del combate se aproxima cada vez más mientras buscan el Cristal del Agua.

• ASEDIO •

En muchos aspectos, esta opción es lo contrario de la de *Premura*. En vez de tratar de asaltar Kadar-Gravning, la hueste de Mendri simplemente bloquea todas las salidas y se pone a esperar a que sus enemigos hagan todo el trabajo: los monárquicos hacen el trabajo duro y peligroso de encontrar la Corona, y después ellos se la arrebatan cuando intenten salir.

Con esta opción los enanos de Craneg pueden dejar de pisarles los talones a los aventureros por un tiempo si te viene bien (estarán montando barricadas como defensa ante un posible asalto, y buscando salidas que no hayan sido bloqueadas). Incluso podrías darles la oportunidad a los aventureros de quedar bien ante los Monárquicos interceptando un espía (tal vez uno de los eruditos de Sundrim) que intenta pasar información vital a las fuerzas de Mendri. Otra posibilidad es que ellos mismos establezcan contacto con los seguidores de Mendri y hagan un trato: entregar a los Monárquicos a cambio de colaboración para encontrar el Cristal del Agua. Por último, la fuerza de Mendri podría

quedarse esperando en el exterior y servir de obstáculo para cuando intenten marcharse.

• LAS TUMBAS •

Las galerías que conducen a los sepulcros reales de Kadar-Gravning parten todas de la caverna del lago (zona 65). Según las costumbres de los enanos, los accesos de las tumbas simulan roca natural, para que el fallecido "retorne al elemento del que surgió". Los enanos de la expedición conocen todos los accesos de las tumbas, pero no saben cuál es cuál y todavía no han empezado a buscar y desactivar las diversas trampas.

Las trampas de las entradas de las tumbas quedarán desactivadas si se lleva a cabo la ceremonia de entierro real (que se explica en la descripción del templo, zona 58) y si las gárgolas de piedra efectivamente entran en la caverna del lago. Los sacerdotes diseñaron las trampas para que se pudieran desactivar así, puesto que tal vez fuera necesario reabrir algunas de las tumbas reales en entierros posteriores, pero este método *no* desarma las trampas de los sepulcros individuales. Las de las dos tumbas falsas (66-68) no se pueden desactivar, ya que no se pensaba enterrar a nadie allí; lo mismo pasa con las de la tumba de Hargrim (80-82), cuyos restos debían descansar allí por toda la eternidad.

• TRAMPA MORTAL •

Los enanos de la expedición van con mucho cuidado en su investigación de las tumbas, probablemente mucho más que cualquier grupo de aventureros. Sus razones son las siguientes: en primer lugar, están intentando averiguar qué sepulcro es el de Hargrim, ya que es el único que les interesa, y así ahorrarse trabajo y sacrilegios innecesarios.



En segundo lugar, saben que las tumbas están repletas de trampas, por lo que están tratando de desactivarlas todas en vez de simplemente toparse con ellas, con consecuencias posiblemente desastrosas.

Pero todavía hay una razón de más peso para que los eruditos enanos sean tan cautos: han descubierto que hay un poderoso hechizo sobre todo el complejo de las tumbas, que se remonta a la época de la invasión de los orcos. Si se intenta acceder a cualquier tumba sin celebrar antes la ceremonia correspondiente en el templo, el conjuro derrumbará la caverna del lago. El hechizo fue un intento desesperado de proteger las tumbas de los orcos, permitiendo no obstante que se pudieran llevar a cabo entierros reales legítimos si se reconquistaba el complejo.

Los orcos invasores sintieron la presencia de un poderoso hechizo en esta zona, y después de desencadenarlo parcialmente (de forma que se rompió el suelo de la caverna y el nivel del agua subió ligeramente) decidieron no volver a acercarse a ella. Los enanos están al tanto del hechizo, pero no saben lo de la ceremonia, por lo que todavía están buscando una forma de soslayarlo. Harán todo lo que esté en su mano para que los aventureros no abran a tontas y a locas la primera tumba que se encuentren... aunque, si la llegada de la facción de Mendri es inminente y la expedición no ha recuperado todavía la Corona, Cranneg ordenará que algunos soldados empiecen a echar abajo las puertas para enterrar las tumbas por completo. Así, piensa, ninguno de los dos bandos obtendrá la Corona.

Si el hechizo se activa, toda la caverna empezará a temblar, como en un terremoto y empezarán a caer polvo y piedras del techo. En un minuto o así el techo empezará a derrumbarse y caerán al agua enormes fragmentos de roca. Cualquiera que se encuentre en la caverna tendrá que pasar una prueba de I (*Esquivar golpe* +10) o recibir D3 impactos de rocas de F 3, y repetir la prueba cada asalto hasta que salga de allí.

En los sepulcros, o en las galerías que salen de la caverna (hasta las primeras escaleras o la primera puerta que haya), también hay que realizar la prueba, pero el daño es un solo impacto de F 3. En D3+2 minutos toda la caverna y las áreas adyacentes se habrán derrumbado, y cualquier personaje que haya sobrevivido estará atrapado. Aunque se puede excavar entre los escombros para sacarlo de allí, el proceso requerirá 3D10+50 jornadas de trabajo, a dividir entre los que intervengan (los personajes con *Minería* cuentan como dos personas), y hay un 20% de riesgo por día de que se produzca otro derrumbe, lo que obligaría a los rescatadores a empezar de nuevo.

Si la hueste de Mendri está cerca, Cranneg puede llegar a la conclusión de que la Corona es inaccesible debido al colapso, y abandonar todo el proyecto. Sin duda alguna, no se molestará en rescatar por compasión a ningún aventurero que haya quedado atrapado.

El Cristal de la Tierra no hará nada para evitar el colapso, pero impedirá que su portador sea aplastado por las rocas. Si se combina con otro Cristal del Poder, protegerá a los que estén en contacto físico con el portador, lo que no impedirá que mueran por asfixia, de hambre o por otras razones, pero sin duda no morirán aplastados.

Si te parece que enterrar vivos a los aventureros debajo de millones de toneladas de roca y sin salida es pasarse un poco, dales alguna oportunidad para salir del atolladero, pero no seas demasiado blando. Los aventureros deberían tener el ingenio, las habilidades y el equipamiento necesarios para sobrevivir a un "pequeño"

derrumbamiento. Ayúdales sólo si estás completamente seguro de que no van a salir vivos de allí, e incluso en ese caso, piénsatelo dos veces. Si *se merecen* quedar enterrados vivos, que así sea.

Por otra parte, si no queda otra posibilidad que la clemencia, prolonga las sacudidas y temblores para que tengan media hora en vez de unos pocos minutos. La situación puede llegar a ser muy tensa si controlas adecuadamente la velocidad del derrumbe, con caídas ocasionales de piedras. Dales un margen de tiempo razonable para encontrar el Cristal y salir pitando, y *después* haz que se derrumbe el techo.

• NOTAS ARQUITECTÓNICAS •

Los enanos crearon las Estancias de Kadar-Gravning haciendo ligeras modificaciones a un antiguo complejo de cuevas. Cuando necesitaban crear una sala en una zona que el agua no había excavado, abrían nuevas galerías en la roca, pero en general manteniendo el aspecto natural de las cuevas. El único cambio importante que hicieron fue nivelar los suelos y quitar muchas de las estalactitas y estalagmitas que impedían el paso.

• LAS SALAS Y GALERÍAS •

Las galerías suelen medir algo menos de dos metros de altura y su anchura varía entre un metro y tres metros y medio. Las salas (y las galerías más amplias) tienen alrededor de dos metros de alto. Las excepciones a estas dimensiones generales se especifican en las descripciones de las zonas concretas.

Las paredes y techos son rugosos y suelen estar húmedos, con musgos y líquenes que crecen de forma exuberante sobre ellos en muchos sitios. Los suelos están empedrados con losas de treinta centímetros de lado que reposan sobre pilares de piedra y vigas de madera dispuestas sobre el firme irregular de las cavernas. El pavimento de las Estancias se construyó sobre los lechos de antiguos arroyos, y en muchos lugares el agua todavía fluye por debajo. El empedrado de las salas es similar, aunque en las mayores las losas son de sesenta centímetros de lado.

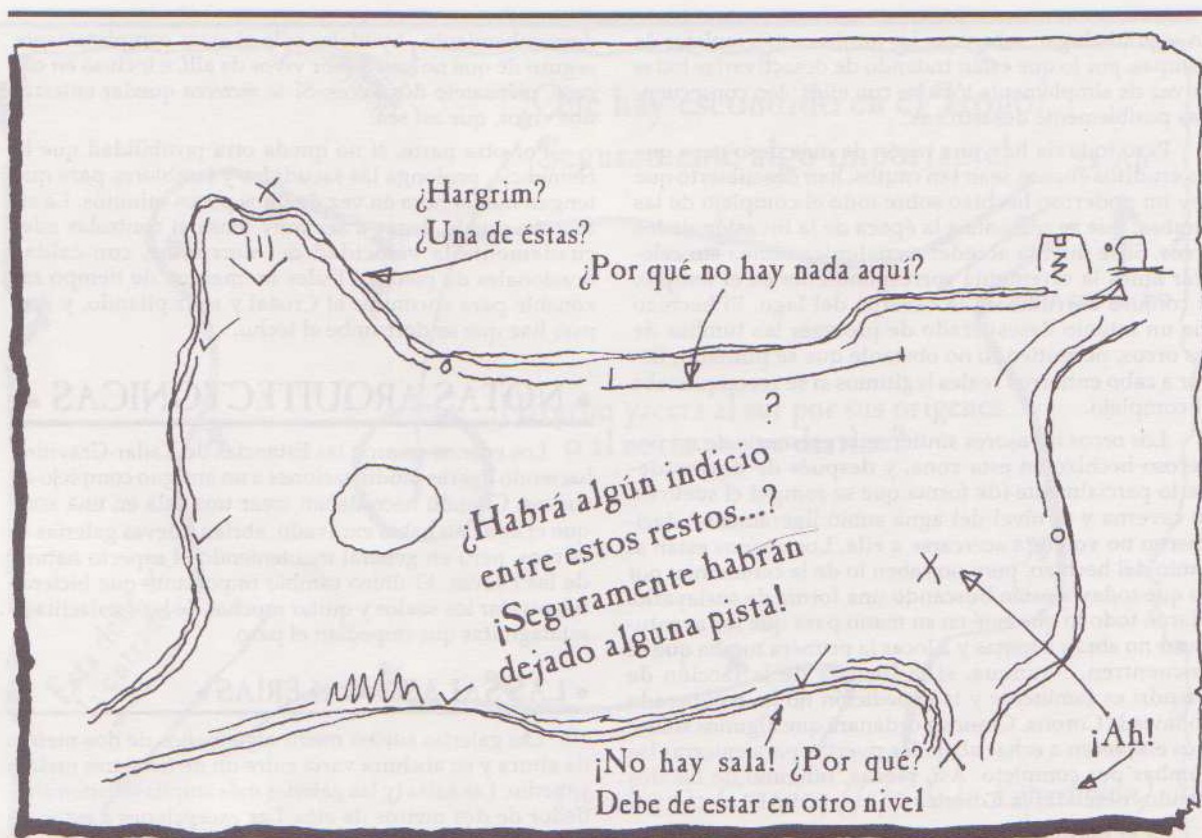
Las salas y galerías que *no* se han construido a partir de las cavidades originales excavadas por arroyos subterráneos están señaladas con un asterisco (*) en la clave de los planos. En ellas el suelo, aunque esté formado por losas sobre una base natural más irregular, no está sostenido por pilares ni vigas, y no hay espacio debajo de él.

• LAS PUERTAS •

Las puertas son de madera con refuerzos de hierro, muchas de ellas agrietadas y medio podridas. Normalmente tienen R 4, D 11 y Puntuación de Cerradura D4+1 x 10% si están cerradas; las que son más robustas o más débiles de lo normal vienen detalladas en la descripción de la zona correspondiente.

Las puertas secretas son de piedra o de madera recubierta de piedra. Aunque se pueden detectar como de costumbre (en ciertos casos hay que aplicar modificadores a las tiradas, que aparecen en la clave de los planos en el lugar correspondiente), encontrar la puerta no supone necesariamente que se haya localizado el mecanismo de apertura; los detalles, una vez más, se dan en la clave de los planos. Sólo hay dos maneras de abrir una puerta secreta después de encontrarla: hallar el mecanismo y accionarlo, o echar la puerta abajo.





• LAS ESCALERAS •

A menos que se especifique lo contrario, las escaleras son de piedra y ascienden o descienden con una inclinación de 1:1 (un ángulo de 45°). El sentido de la rotación de las escaleras de caracol viene indicado en el mapa, y conviene que lo tengas en cuenta, pues tiene cierta importancia.

• NUMERACIÓN DE LAS ZONAS •

Observa que el orden de numeración de las zonas de Kadar-Gravning refleja el progreso de la aventura en vez de la disposición de los niveles. La imagen correspondiente

a la sección transversal muestra la situación relativa en vertical de los niveles.

Aunque le corresponden los últimos números y se describe el último, el nivel de las Tumbas (zonas 51-82) no es el nivel más alto de Kadar-Gravning, sino que se encuentra *debajo* de la Entrada Superior y de los Aposentos Reales.

Lo más probable es que los aventureros entren en Kadar-Gravning por uno de los dos niveles inferiores y que asciendan por el interior del complejo buscando el Cristal. En las Tumbas es donde debería tener lugar el desenlace de la aventura.



LA CLAVE DE LOS PLANOS

• NIVEL DE LAS MAZMORRAS (ZONAS 1 A 10) •



Este es el nivel inferior del complejo (ver plano en la página siguiente), con una entrada auxiliar (el equivalente de un postigo en un castillo humano) y una serie de salas de guardia y mazmorras.

Los enanos Monárquicos no han entrado en este nivel, que está ocupado por un grupo de necrófagos.

• LOS NECRÓFAGOS •

Estos necrófagos eran unos goblins que llegaron a Kadar-Gravning con la Alianza del Hacha Ensangrentada y que permanecieron allí después de la retirada de los orcos, alimentándose de los cadáveres de la batalla final. Delirando a causa de una fiebre que habían contraído al comer la carne putrefacta, empezaron a vagar sin rumbo fijo por el complejo y cayeron en las trampas que dejaron los enanos, pero no murieron, sino que entraron en un estado de semivida y se convirtieron en necrófagos. Ahora apenas queda nada en ellos que recuerde su raza de origen.

En la actualidad hay una docena de necrófagos viviendo en este nivel, aunque puedes modificar el número para adecuarlo a las posibilidades de los aventureros. Algunas de estas criaturas salen fuera del complejo, sobre todo por la noche. De día, hay un 20% de probabilidades de encontrar a 1 ó 2 necrófagos a menos de 100 metros de la entrada, y después del anochecer, un 40% de toparse con D4+1 a menos de 200 metros de la entrada. Estas criaturas atacarán a cualquier grupo que se encuentren, a menos que la superioridad de los enemigos sea de dos a uno o más, y si llevan las de perder en el combate se retirarán al complejo para reorganizarse. Se les puede hacer retroceder hasta la zona 6, la antigua cámara de tortura, que es el centro de su guarida; una vez allí, lucharán hasta la muerte.

Los necrófagos poseen unos rudimentos de astucia suficientes para ser capaces de preparar emboscadas usando en su beneficio la disposición de las salas y galerías del nivel. Usan armas básicas, como piedras y trozos de muebles rotos, que cuentan como *armas improvisadas*, y también pueden utilizar las armas y armadura de la zona 7, sobre todo para arrojarlas a los intrusos, ya que los

necrófagos sólo estarán dispuestos a pelear cuerpo a cuerpo si no tienen otra alternativa.

• 1. ENTRADA INFERIOR •

Se encuentra al oeste de la entrada principal, y unos treinta metros por debajo. Por esta entrada llegaban las provisiones y también tenía otras funciones secundarias. La boca de la cueva tiene un metro y medio de ancho y dos de alto, y ahora se encuentra cubierta en parte por la vegetación, lo que dificulta un poco el encontrar la entrada (hace falta buscar), pero no impide el paso.

Durante el ataque de los orcos la entrada fue bloqueada, y todavía quedan bastantes rocas que llegan hasta medio metro del techo en la galería hasta la zona 2. Un personaje puede pasar por encima de las piedras, pero se le considera *postrado* mientras lo hace.

• 2. SALA DE GUARDIA •

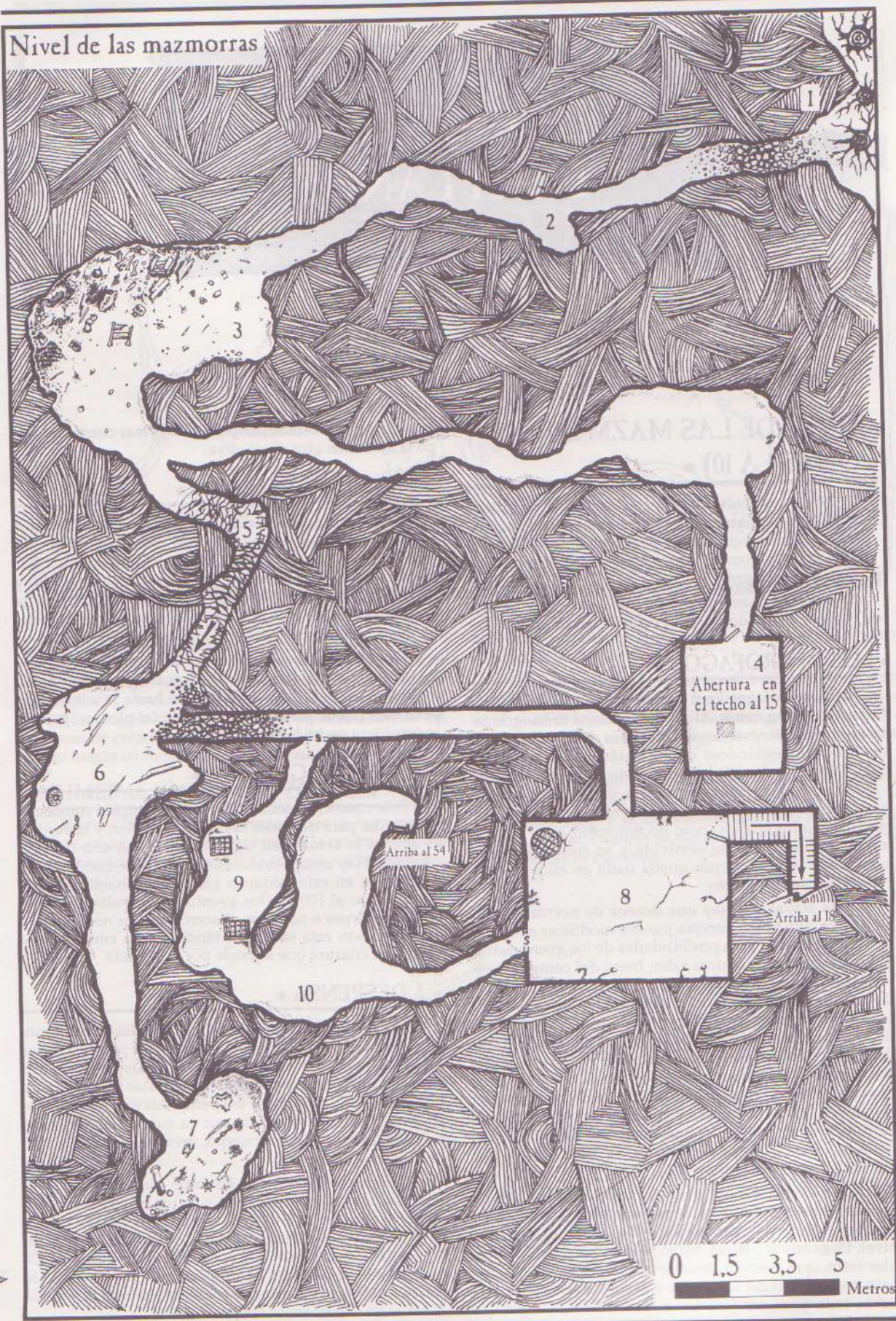
Este ensanchamiento del pasaje se empleó como sala de guardia para defender la entrada inferior, y la verdad es que en la actualidad sigue cumpliendo una función parecida. Hay una probabilidad del 80% de que haya D3 necrófagos en esta pequeña cámara, probabilidad que puede llegar al 100% si los aventureros resultan particularmente torpes o ruidosos al acercarse. Los necrófagos a menudo usan esta sala para tenderle una emboscada a cualquier criatura que se cuele por la entrada.

• 3. DESPENSA •

Los necrófagos encontraron diferentes provisiones en esta sala y todavía hay desparramados por ella varios sacos desgarrados y cajas rotas. Además de consumir parte de lo que hallaron aquí, estas criaturas han venido utilizando esta sala como despensa, así que entre la basura se puede encontrar de vez en cuando algún brazo cortado u otra parte del cuerpo, invariablemente podrida y llena de gusanos.

Cualquier personaje lo bastante incauto como para rebuscar entre los restos debe pasar una prueba de Fr (con una bonificación de +10 por cada carrera pasada de Ladrón de Cadáveres, Físico y Galeno, y +20 por Nigromante) o sufrir una fuerte indisposición los siguientes D6 turnos: sólo será capaz de desplazarse con movimiento *cauteloso*, sólo podrá parar en combate y tendrá una penalización de -10 en todas las pruebas.





Los personajes poco melindrosos que insistan en rebuscar por la sala deben pasar una prueba de **R** (*Inmunidad a la enfermedad* +10) o contraer una infección: tras un periodo de incubación de D4+2 horas, el personaje tendrá mareos durante D3 días (-10 a todas las pruebas) y debe hacer una prueba por cada una de sus características, perdiendo 1/D10 puntos cada vez que falle.

Si alguien decide *comer* un poco de carne, debe pasar una prueba de **R** (*Inmunidad al veneno* +10) o después de 3D10 turnos quedará inmovilizado durante D6 horas a causa de un espantoso dolor de estómago. Después de ese tiempo, el personaje hace otra prueba de **R**; si la consigue, pasará D6 turnos con una fuerte indisposición igual que la anteriormente descrita, y si falla morirá. Tú decides si los personajes muertos en estas circunstancias se convierten en necrófagos. Los que consigan la primera prueba de **R** sufrirán una grave indisposición durante D6 turnos después de comer la carne, pero nada más.

• 4. DESPENSA •

En el techo de esta sala hay un hueco que da a la zona 15. Durante el ataque, los goblins trataron de trepar por él para acceder al nivel superior, así que los enanos lo taparon por arriba. Ahora la madera se ha podrido y ascender es posible, pero peligroso (ver zona 15 para más detalles).

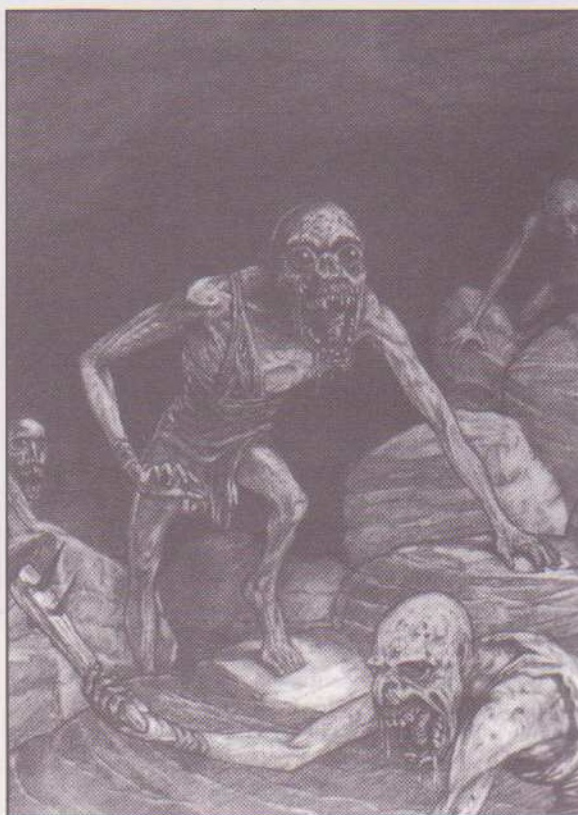
• 5. PENDIENTE EMPINADA •

Esta pendiente comunica los almacenes de la parte sur del nivel con las mazmorras al norte. Aquí el suelo es muy rugoso e irregular, y hay gran cantidad de pedruscos. En el extremo superior de la galería los necrófagos han acumulado un montón de piedras grandes para usarlas como armas si es necesario. Hay unas veinticuatro en total, que cuentan como proyectiles *improvisados* en manos de los necrófagos.

Debido a lo empinada que es la pendiente y a lo inseguro del terreno, los personajes que intenten subir sin cuerdas y sin la habilidad de *Escalar* deben pasar una prueba de **I** para conseguirlo. Mientras tanto, el personaje se considera *postrado*, y debe repetir la prueba cada vez que reciba un impacto, independientemente de que reciba daño o no. Si falla la prueba, caerá por la pendiente, posiblemente encima de los que estén subiendo detrás de él, por lo que éstos tendrán que hacer pruebas adicionales de **I**. El daño equivale al de una caída de tres metros, dividido por dos si el personaje tiene la habilidad de *Acrobacias*.

Si se inspecciona esta zona con detenimiento, se puede deducir que antes había una escalera de madera sujeta a las paredes y al suelo, aunque ahora sólo quedan los agujeros de los travesaños, todavía ennegrecidos por el incendio de la escalera durante el asalto de los orcos.

La zona 6 es el centro de operaciones de los necrófagos, así que lucharán hasta la muerte por defenderlo... después de todo no tienen otro lugar al que huir. Una vez que los intrusos lleguen a la parte superior de la pendiente, los necrófagos intentarán defender la entrada de la zona 6. Uno de ellos se interpondrá en el paso, y los demás esperarán detrás de él listos para ocupar su lugar cuando caiga su camarada. Sólo se puede luchar de uno en uno en el angosto túnel, y el poco espacio que hay para moverse impone un modificador de -10 en **HA**, que por supuesto no afecta a los necrófagos, ya que están acostumbrados a pelear en estas condiciones.



• 6. CÁMARA DE TORTURA •

Esta caverna se utilizaba como cámara de tortura del complejo de las mazmorras; todavía hay restos del instrumental desparramados por la sala. Si los aventureros buscan instrumentos concretos, dales una probabilidad del 5% de encontrar un objeto mediante un registro detenido; los artefactos grandes, como potros y doncellas de hierro, por supuesto saltarán a la vista. Todos los objetos de cierto tamaño presentes en esta cámara estaban diseñados para enanos.

Durante el ataque de los orcos, los enanos bloquearon la salida que daba a la sala 8 causando un derrumbe, lo que impidió que los enemigos accedieran por allí a los niveles superiores. Aunque parece que las rocas están sueltas por esta zona, si se intenta avanzar se descubrirá que cada vez están más apiladas, y harán falta D6+10 horas (a repartir entre los personajes que trabajen; pueden trabajar dos como máximo y una hora de trabajo de un enano cuenta como dos de un humano o elfo) para despejar el camino. Si quieres complicarles las cosas a los aventureros, puede haber riesgo de que se produzcan otros derrumbes (pero tendrás que improvisar los detalles) si la operación no la supervisa un personaje que tenga *Minería*.

Esta cámara es el centro del cubil de los necrófagos, por lo que lucharán a muerte para defenderla, como se explicó antes. Los aventureros sólo entrarán en esta habitación pasando por encima de los cadáveres (esta vez definitivamente) de todos los necrófagos que queden.

• 7. CELDA PEQUEÑA •

En esta celda se encerraba a los prisioneros que estaban siendo interrogados, y en las paredes hay cadenas y grilletes. Los necrófagos guardan aquí su mísero tesoro, que consiste en unas cuantas espadas, hachas y lanzas



oxidadas, siete cotas de malla (de varios tamaños, pero todas con grandes brechas), y una espeluznante colección de huesos y cráneos de sus "aperitivos", que han traído a su cubil.

Las armaduras tienen una probabilidad del 25% de ser utilizables, pero en ese caso la protección que proporcionarán será de 0/1, como una armadura de cuero. Las armas tienen un modificador de -10 HP y -1 D, y tienen una probabilidad del 50% de causar *heridas infectadas*.

• 8. CELDA PRINCIPAL *

Hay muchos grilletes en las paredes de esta sala, la mayoría del tamaño apropiado para prisioneros enanos. En el suelo hay un hueco cubierto con una rejilla de hierro que da a un foso vacío, de tres metros de profundidad. La rejilla no está cerrada.

Las escaleras suben hacia la zona 18 del siguiente nivel. La puerta secreta que da a la zona 9 se puede encontrar normalmente, pero no se puede abrir por ese lado; a menos que ya se haya abierto desde la zona 9, la única forma de pasar es romperla.

• 9. CELDA DEL SUMO SACERDOTE •

En esta cámara se confinaba a los prisioneros de especial importancia. Hay dos fosos en el suelo de esta sala, también cubiertos con rejillas de hierro, ambas cerradas (R 5, D 16; PC 10).

En el foso de la parte norte está el esqueleto de un enano que estaba encerrado aquí cuando los orcos atacaron. Éstos nunca encontraron la puerta secreta de esta zona y no oyeron sus gritos desesperados, así que tuvo una



muerte lenta y dolorosa. Su espíritu torturado se ha quedado atrapado en el foso en forma de Poltergeist (consulta el apéndice al final del libro para más detalles sobre esta nueva criatura etérea no muerta). El Poltergeist atacará a cualquier criatura viva que entre en el foso (o que simplemente mire dentro) con las únicas armas que tiene a su disposición: los huesos de su antiguo cuerpo.

El foso de la parte sur está vacío.

La puerta secreta de la zona 8 es fácil de ver y abrir desde este lado.

• 10. ESCALERA •

En esta cámara no hay nada salvo una escalera de hierro que sube a la zona 54, dos niveles por encima. Está ligeramente inclinada sobre la pared y se encuentra en buenas condiciones. Dale a cualquier personaje con más de 300 puntos de estorbo (pertrechos incluidos) una probabilidad del 1% por cada punto que pase de 300 de que se rompa uno de los peldaños. Si se da el caso, el personaje tendrá que pasar una prueba con la media de F x 10 e I para agarrarse a la escalera; si no, **caerá desde una altura de D6+3 metros** al suelo, posiblemente arrastrando con él a todos los que estuvieran subiendo debajo de él.

• NIVEL DE LA ENTRADA PRINCIPAL (ZONAS 11 A 18) •

• 11. ENTRADA PRINCIPAL •

La entrada principal de las Estancias de Kadar-Gravning se encuentra en la parte baja de la pared de un barranco. Siempre hay de 2 a 4 enanos armados con ballestas montando guardia, que informarán de inmediato a sus superiores si se produce cualquier movimiento en el exterior del complejo, dado que la facción monárquica da por supuesto que las tropas de Mendri pueden llegar en cualquier momento.

Un arroyo con un cauce de más de medio metro de profundidad surge de debajo del suelo de la entrada (15 cm por debajo) y discurre hacia el Sur. Hay un pequeño agujero en la pared de la zona 14 desde donde se podría salir al pasillo si se entra por el cauce del arroyo, debajo del suelo; más allá del agujero el arroyo se vuelve demasiado estrecho para cualquier cosa más grande que una rata.

• 12. VESTÍBULO •

Esta sala tiene tres metros y medio de altura, y en ella hay de 4 a 7 enanos a todas horas, para ayudar a los centinelas de la entrada si hace falta. La mayor parte del tiempo no hacen otra cosa que holgazanear, jugar a los dados y charlar.

Si se da la alarma, uno de ellos saldrá corriendo a informar a los jefes monárquicos, otro avisará a los enanos de todo el nivel y el resto se quedará allí para cerrar las puertas cuando entren los centinelas.

Después de cerrarlas y atrancarlas, las puertas tendrán R 8, D 22. Todavía conservan ciertos conjuros de protección que les dan un 80% de probabilidades de resistir cualquier hechizo o efecto mágico de todo tipo, incluidas las acciones de criaturas encantadas como los Elementales.

• 13. CELDA •

En esta cámara de techo bajo (1'80 metros) hay varios tipos de grilletes en las paredes. Se empleaba para retener

ESTRECHECES

Es posible entrar en Kadar-Gravning nadando por el arroyo que pasa por debajo de la entrada. No les sugieras la posibilidad a los jugadores y, si se les ocurre por su cuenta, no les des ninguna pista de hasta dónde podrían llegar.

Normalmente hay suficiente espacio por encima del agua como para poder sacar la cabeza o simplemente la nariz y que se pueda respirar sin problemas, pero en algunos sitios el nivel del agua llega hasta el techo, y en otros el cauce se estrecha de repente. Estos peligros combinados pueden convertir un ascenso por un arroyo subterráneo en una experiencia que los jugadores no olvidarán con facilidad.

El movimiento queda reducido a una cuarta parte de la velocidad de movimiento *cauteloso* del personaje. Los que han pasado por el oficio de Luchador de Túnel pueden desplazarse a la mitad de su movimiento *cauteloso*. No es práctico reptar por el angosto cauce con mochilas y otros pertrechos sujetos al cuerpo; algunos objetos se pueden arrastrar con una cuerda, pero por

supuesto todo lo que se lleve de una forma u otra quedará completamente empapado.

Cualquier personaje que tenga claustrofobia debe hacer una prueba de Fr con -40 cada asalto que pase en el canal. Si falla, intentará salir de allí inmediatamente; si falla por 40 o más, el personaje gana un Punto de Locura por lo desagradable de la experiencia.

Cada asalto hay una probabilidad del 25% de que no haya un espacio con aire. Un personaje puede aguantar la respiración tantos asaltos como puntos de R tenga; después, empezará a ahogarse, según se detalla en el libro de reglas de WFJR.

Cada asalto, hay una probabilidad adicional del 10% de que el cauce se vuelva incómodamente estrecho. Para colarse por una zona angosta, el personaje deberá pasar una prueba de I (Contorsionista +10, Escapista +10. -5 por cada punto de armadura no mágica que lleve puesta) o no podrá avanzar. Si falla por 30 o más, el personaje se queda atascado a medio camino. La prueba se puede repetir una vez por asalto.

a los prisioneros que no era previsible que fueran a permanecer mucho tiempo en las mazmorras de debajo. Durante el ataque orco se encerró allí a los prisioneros capturados en el asalto de la entrada, que fueron interrogados y ejecutados enseguida.

Uno de los juegos de grilletes es nuevo, ya que ha sido sustituido recientemente para encadenar a un necrófago con graves mutilaciones, que los enanos han atrapado fuera hace poco. Sólo le quedan 3 puntos de H, pero se lanzará contra cualquier criatura que se ponga a su alcance (o sea, cualquiera que se acerque a la parte sur de la celda). Los jefes enanos tienen intención de interrogar al necrófago, aunque éste no sabe nada que pueda ser de interés.

• 14. APOSENTOS DE LOS GUARDIAS •

Estas dos cavernas tienen entre tres y cinco metros de altura. En ellas se ha instalado el contingente militar de la expedición monárquica, y todos salvo el oficial al mando se alojan aquí cuando no están de servicio. Estas cuevas suelen estar repletas a todas horas de enanos durmiendo, aunque algunos pueden estar charlando en voz baja o jugando.

Los enanos duermen con mantas bastas en colchones improvisados con brezo y musgo secos. Cada uno tiene al lado de su cama un fardo con sus pertenencias, aunque algunos han metido cosas suyas en las hornacinas que hay alrededor. Las armas y las armaduras están al alcance de la mano, y casi todos duermen con sus justillos de cuero y sólo se quitan la cota de malla, las botas y el yelmo.

Hay muchas hornacinas en las paredes, que los guardias de servicio usan como alacenas. En total, una docena están ocupadas por algún objeto pequeño y generalmente sin valor de los centinelas que están de guardia en las zonas 11 y 12: pequeños paquetes de comida y demás. Junto a la puerta que da a la zona 12 hay un pergamino clavado en la pared (Documento 2) que advierte a los enanos de las posibles trampas.

La puerta de la zona 16 está cerrada y sellada con brezo por todos los resquicios. Si los aventureros han establecido relaciones amistosas (o por lo menos no hostiles) con los enanos, éstos les advertirán que no intenten abrirla (las razones para ello se explican en la descripción de la zona 16). Tiene una puntuación de cerradura de 10, pero inclu-

so después de abrir la cerradura habrá que forzar la puerta (tiene R 6, D 16).

• 15. DESPENSA •

A esta sala se subían las provisiones desde la zona 4 y en la actualidad los enanos la han convertido en una despensa. Se han apilado bultos y sacos junto a las paredes, aunque no hay nada alrededor del agujero que da al nivel inferior, ya que los enanos notaron olores desagradables que venían de allí y decidieron que lo mejor sería mantener la comida alejada. Las provisiones son casi exclusivamente carne y verduras en salazón o en conserva, ya que los alimentos frescos se agotaron durante el viaje.

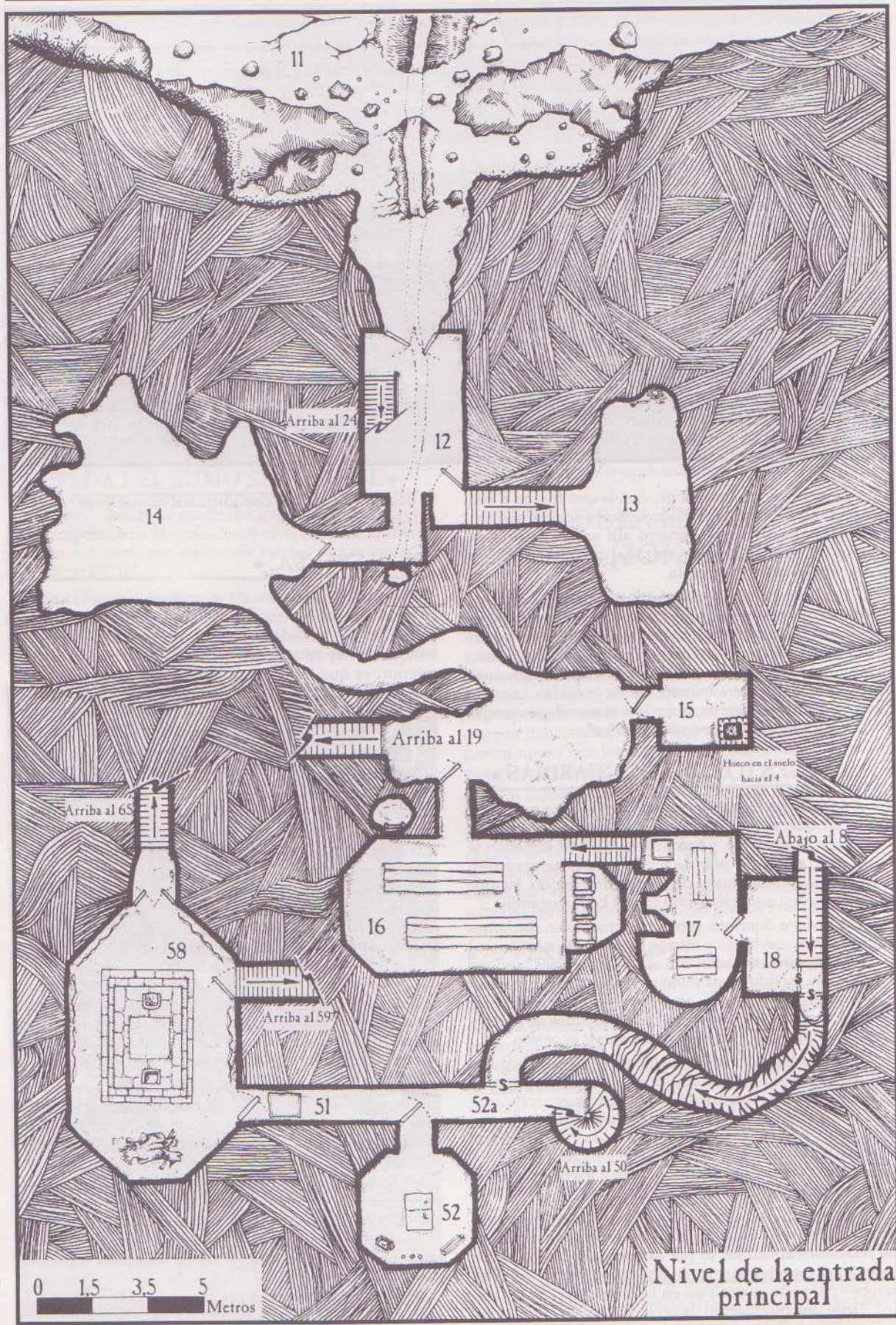
El hueco que da a la zona 4 tiene alrededor de un metro de ancho y está cubierto por un reborde de piedra de un metro de grosor y 30 cm de alto. A primera vista, todo esto no parece sino un pedestal, ya que el agujero está tapado con una serie de maderos apilados con piedras encima, que sirvió durante el ataque orco para impedir que los asaltantes subieran desde el nivel de las mazmorras. Ahora, la madera está podrida y su resistencia es mucho menor. Desde abajo es imposible de levantar, pero se puede dismantelar desde arriba en D6+2 turnos, a dividir entre los personajes que participen, o se puede destrozar más rápidamente (R 5, D 11), desde arriba o desde abajo, con lo que las rocas caerán por el hueco y le infligirán D6 golpes de F 8 a cualquier personaje que se encuentre debajo. Si un personaje se encuentra abajo del todo, podrá hacer una prueba de I para esquivar las piedras.

Así pues, aunque los aventureros pueden acceder a los niveles superiores a través de este hueco, se arriesgan a sufrir graves heridas o a morir en el intento. Por supuesto, el ruido de las piedras y la madera alertará a los enanos.

• 16. SALA DE LA MASACRE •

Esta cámara fue sellada a causa de las atrocidades que la expedición encontró en ella. Cuando los orcos conquistaron las Estancias, acorralaron a todos los enanos que quedaban vivos y los colgaron del techo, para usarlos como dianas sobre las que ejercer su puntería y otras distracciones salvajes durante un banquete para celebrar su victoria.





Cuando llegó la expedición, muchos de los enanos muertos todavía estaban colgados del techo, con los esqueletos sostenidos por la armadura y la ropa. Otros habían caído al suelo, y los animales carroñeros habían roído y dispersado sus huesos. Cranneg dio la orden de cerrar y sellar la puerta, ya que no tenían tiempo para enterrar de forma adecuada a los muertos hasta que encontraran la Corona de Hargrim. Los enanos no tuvieron muchos problemas en hacer una llave que encajara en la cerradura, y el jefe Cranneg es quien la tiene ahora.

La habitación tiene cuatro metros y medio de alto, y las paredes están adornadas con relieves que en su mayoría representan las hazañas heroicas de los reyes enterrados en las tumbas. Los orcos han desfigurado muchos de los relieves, pero el que representa la batalla final de Hargrim está prácticamente intacto; si cualquiera de los aventureros lo examina atentamente puede atar cabos y deducir esa parte de la historia (prueba de *Int*, enanos +20, *Historia* +10).

De una serie de ganchos en el techo cuelgan esqueletos de enanos, y hay otros desparramados por el suelo. La mayor parte de los muebles de esta sala se los llevaron los enanos para hacer barricadas contra los orcos; los que quedan son tres mesas grandes (una de las cuales está apoyada contra la pared este, sobre la que alguien ha grabado toscamente unas barras) y los tres tronos de piedra que están en el nicho de la parte norte.

Hay comida podrida que los animales carroñeros, al igual que con los esqueletos, han desparramado por el suelo y sobre las mesas.

Las escaleras bajan hacia la zona 17; antaño hubo una puerta, pero lo único que queda ahora es un par de bisagras retorcidas.

• 17. COCINA* •

La puerta que daba paso a la zona 16, yace ahora en el suelo hecha pedazos al final de la escalera. Una visión tan truculenta como la de la Sala de la Masacre espera a los aventureros sobre las dos mesas grandes que hay en esta cámara: varios cadáveres de enanos que los orcos prepararon con los cuchillos de carnicero para comérselos.

De la pared este de la cocina asoma el horno abierto, con las puertas de hierro arrancadas. Dentro están los esqueletos parcialmente carbonizados de tres enanos más, otra de las diversiones de los orcos.

Cualquier enano que vea estas cosas tendrá que pasar una prueba de *Fr* si no quiere ganar un Punto de Locura, pero los personajes de otras razas no.

Además, en el horno, escondidas entre las cenizas y los huesos, hay dos serpientes venenosas, minúsculas pero agresivas, que están dormidas la mayor parte del tiempo, enrolladas dentro de uno de los cráneos. Si alguien toca los huesos se despertarán y se lanzarán a morder al intruso más cercano.

• 18. DESPensa DE LA COCINA* •

Esta sala está vacía ahora, aparte de canastas y cajas viejas y vacías. Como el agua no discurre por aquí, se encuentran en condiciones medianamente buenas para tener un siglo de antigüedad.

La puerta secreta se abre empujando una losa que está a un metro del suelo y un metro a la izquierda de la puerta. Además, para que funcione el mecanismo de apertura, es necesario que alguien (o un peso de al menos 300

puntos de estorbo) se encuentre sobre la loseta que está justo delante de la puerta secreta. No hay bonificaciones ni penalizaciones especiales para encontrar la puerta secreta y las dos losas (probabilidad normal de éxito).

Las escaleras que están al otro lado de la puerta secreta descienden hacia la zona 8 (el Calabozo Principal) del nivel de las mazmorras. La puerta secreta que comunica la escalera con la galería de paredes desiguales que desciende hasta la zona 51 se abre apretando un saliente (~10% a la probabilidad de encontrarlo) en el lado oeste de la base del escalón más cercano. Al otro lado hay un tirador normal, que está completamente a la vista.

• LOS TALLERES Y LOS SALONES DE AUDIENCIA (ZONAS 19 A 29) •

Este nivel consta de dos zonas de talleres separadas entre sí, además de una zona de recepción conectada a la Cámara de Audiencias principal (zona 28).

Los enanos han ocupado algunos talleres (19-21), pero el acceso a los otros (22-23) está cortado por un derrumbamiento.

• 19. TALLER* •

Aunque los orcos desvalijaron esta sala después de su asalto, ahora tiene un aspecto parecido al que tenía hace un siglo.

Los artesanos enanos que acompañan a la expedición han montado aquí su taller con las pocas herramientas que mereció la pena conservar. La mesa de piedra está cubierta de herramientas, el horno está lleno de leña y en el suelo también hay un montón de leña que llega casi hasta el techo. Habrá dos o tres artesanos trabajando en este taller a todas horas.

Sería tedioso y en gran medida fútil enumerar todos los utensilios que hay en esta sala, así que puedes dar por supuesto que hay todo tipo de herramientas para trabajar la madera, la piedra y el metal; todas las pruebas relacionadas se hacen sin penalización.

Si los aventureros empiezan a buscar un objeto concreto, decide tú en qué medida es fácil de encontrar y usa el método habitual para buscar bienes y servicios. Usa la columna de *Menos de 10.000* de la *Tabla de bienes y servicios* para buscar herramientas que sirvan para trabajar la madera, la piedra o el metal, y la de *Menos de 1.000* para otras actividades.

Los artesanos enanos están fabricando unas herramientas especiales que ha inventado Sundrim para detectar y desactivar las trampas. Otra de sus tareas es tasar todo lo que se encuentra y hacer las reparaciones necesarias. Hasta ahora, todas las zonas que han explorado tienen una estructura sólida.

• 20. ALMACÉN* •

En el centro de la sala hay un montón de talegos y alforjas llenos de herramientas, y sobre la pared están apoyados los patates de los artesanos. Aquellos que no estén trabajando en la zona 19 estarán durmiendo aquí, a menos que algo importante esté ocurriendo. Los artesanos que no se encuentren en las zonas 19 ó 20 estarán con uno de los sacerdotes o con Sundrim, aportando sus conocimientos para resolver algún problema que haya surgido en la exploración de las tumbas.



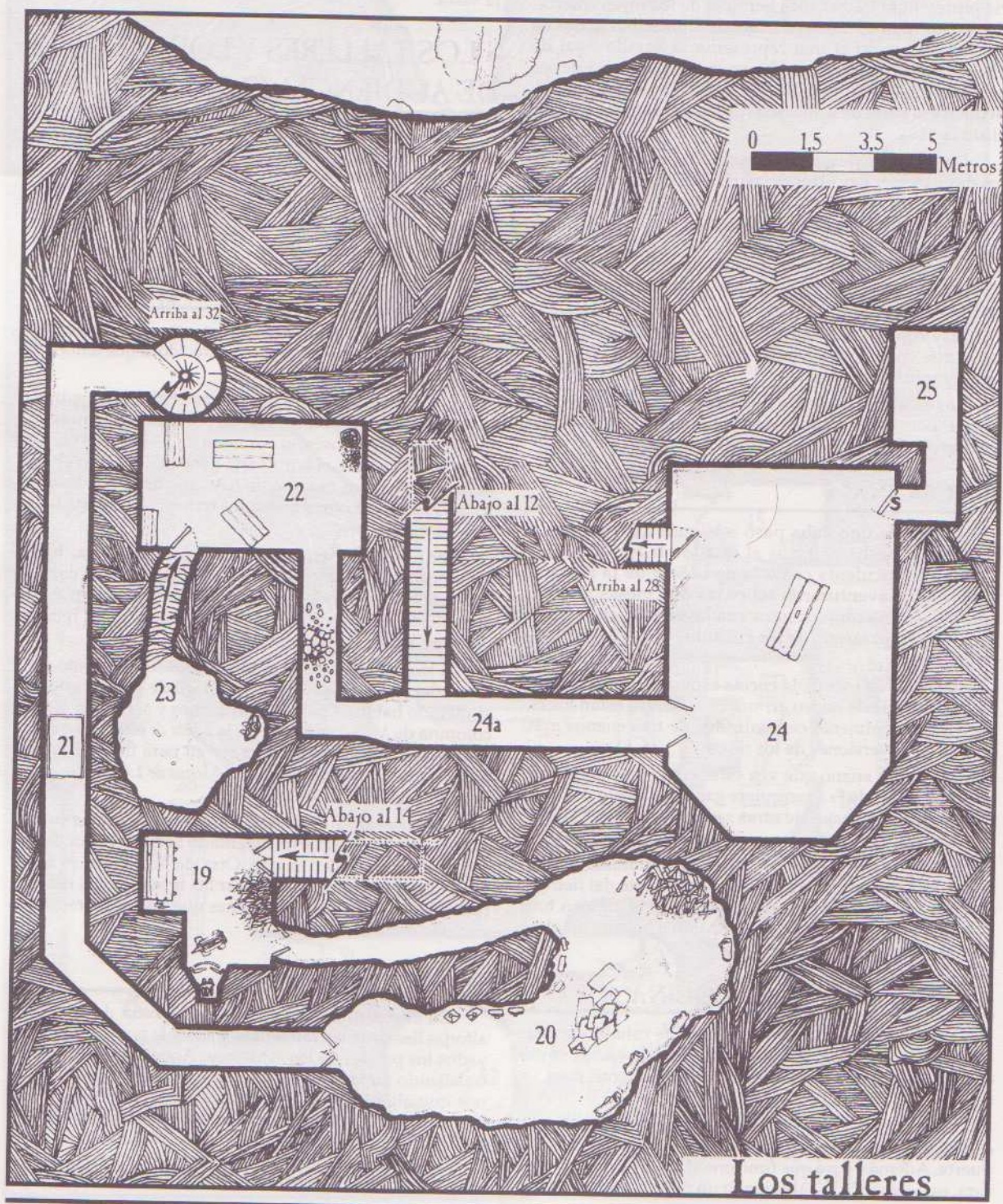
• 21. CORREDOR* •

Esta galería conduce a una escalera de caracol que sube hasta la sala 32, cerca de los aposentos reales. Como es un camino directo para llegar a los niveles superiores, los enanos pusieron una trampa en él durante el asalto de los orcos, en la que efectivamente murieron varios de ellos.

Ahora, los artesanos han vuelto a preparar la trampa para proteger los talleres hasta que los enanos puedan seguir explorando en esa dirección. Los sacerdotes y artesanos conocen la trampa, por lo que la sortearán (o si pueden atraerán a los aventureros hacia ella, si son hostiles),

pero los demás enanos de la expedición no tienen ni idea de su existencia y se meterán de lleno en ella si avanzan por el corredor.

La trampa se activa con cualquier peso mayor de 300 puntos de estorbo que se sitúe sobre la placa de presión del pasillo. De unos agujeros en el rugoso techo (que se pueden detectar normalmente) saldrá disparada una lluvia de pinchos metálicos sobre el área de la placa de presión, por lo que cualquiera que se encuentre allí recibirá el impacto de D4+1 pinchos; cada uno de ellos mide y pesa aproximadamente lo mismo que un clavo de quince centímetros, y golpea con F 3. Cualquier personaje que pase



una prueba de I sólo sufrirá la mitad del daño, redondeando hacia arriba.

• 22. TALLER* •

Se cortó el acceso a esta sala mediante un derrumbamiento durante el ataque de los orcos, cuando quedó claro que la entrada principal no resistiría. En despejar el camino se tardarían 8 horas de trabajo a repartir entre dos personajes como máximo (una hora de trabajo de un enano vale por dos).

El taller tiene exactamente el mismo aspecto que hace un siglo, cuando se produjo el derrumbamiento. Hay unos cuantos bancos de trabajo grandes y un brasero, todavía medio lleno de carbón y leña. Los bancos están cubiertos de pequeñas brocas, limas, escofinas, sierras, leznas y otras herramientas; una capa de antiguas virutas y limaduras demuestra que se usaron a fondo.

La sala es húmeda, y muchas de las herramientas están oxidadas y prácticamente inservibles; todas ellas han quedado frágiles y se romperán si se utilizan en tareas arduas o si no se tiene cuidado al manejarlas.

Debajo de uno de los bancos hay una pequeña caja de metal cerrada. La llave está encima de otro de los bancos y se puede encontrar con una búsqueda atenta, pero al usarla se romperá a menos que el personaje tenga la habilidad de *Forzar cerraduras* y pase una prueba de *Des*. La cerradura también se puede forzar normalmente (Puntuación de Cerradura 20, con cualquier fallo se queda permanentemente bloqueada), o se puede abrir a la fuerza (R 3, D 6).

Dentro hay un gran rollo de pergaminos, con notas, dibujos y planos de toda clase de mecanismos, desde cerraduras y trampas relativamente simples a enormes ingenios de asedio de aspecto inverosímil (incluyendo el autómata del Almacén del taller, zona 23, a continuación). Ten en cuenta que ninguno de estos pergaminos está incluido entre los *Documentos* para entregar a los jugadores, pero si tienes interés puedes crearlos tú mismo. Los pergaminos no tienen valor de por sí, pero un representante del Gremio de Ingenieros Enanos podría estar dispuesto a pagar hasta 50 CO por ellos.

• 23. ALMACÉN DEL TALLER* •

Esta sala carece de mobiliario y es un poco más fría que las de alrededor. El suelo, las paredes y el techo tienen grietas y parecen haber sido afectados por una especie de explosión.

En una hornacina hay un objeto de hierro y cobre de forma vagamente humanoide, de 1'80 metros de alto y al que el óxido ha dado unos tonos rojos y verdosos algo inquietantes. También emite un aura mágica muy débil.

Este objeto es un invento del artífice enano que dibujó los planos que hay en la caja de hierro de la zona 22. Si se examinan los pergaminos pueden aparecer algunos bocetos y notas relacionadas con el artefacto, pero lo único que revelan es que el objetivo era construir un autómata mecánico.

El objeto tiene dos piernas más bien cortas y dos brazos largos. La forma del tronco recuerda a la de un barril y sobre él hay una serie de grabados y runas. La cabeza, desproporcionadamente grande, está por terminar... tiene la forma de una semiesfera abierta por delante, con un par de fragmentos de roca oscura conectados con alambres a la parte de atrás. Alrededor de las rocas hay multitud de mecanismos que en su época fueron intrincados,

pero que ahora están rotos en su mayoría. Dentro del armazón de metal hay una maraña de alambres, poleas y minúsculos engranajes.

Cuando los orcos asaltaron la entrada principal, el enano que había construido este autómata se puso a trabajar frenéticamente para hacerlo funcionar, con la esperanza de usarlo en la batalla. Por desgracia, todavía quedaban por resolver problemas importantes de diseño y no pudo conseguir que el autómata diera ninguna señal de vida. Justo cuando las puertas estaban a punto de ceder, hizo un último intento desesperado por activarlo con poderosos hechizos elementales... pero sin resultado alguno. Los enanos se vieron obligados a abandonar el autómata y bloquearon el acceso a esta zona de los talleres.

Aunque los diversos intentos de ponerlo en marcha fracasaron, no dejaron de tener cierto efecto. Durante los últimos cien años, el poder elemental ha estado penetrando lentamente en el armazón metálico, pero sin orden ni concierto. Es consciente (si es que se puede decir que una cosa así sea consciente) de que sus creadores deseaban destruir algo a toda costa, pero no tiene instrucciones que seguir ni verdaderos objetivos que lo guíen.

El autómata permanecerá inmóvil hasta que alguien se acerque a menos de tres metros, que es hasta donde alcanzan sus limitados sentidos. Entonces, hará acopio de sus escasos recursos y se lanzará al ataque. Una vez que el autómata haya despertado se moverá sin rumbo fijo hasta que sea destruido, atacando a cualquier ser vivo que detecte.

• 24. SALA DE RECEPCIÓN* •

La zona 24a es un amplio rellano al final de la escalera que desciende hacia la zona 12 y a la entrada principal. Por un lado hay un pasillo que conduce al complejo de los talleres 22-23, y por el otro se llega a las salas de recepción y audiencias.

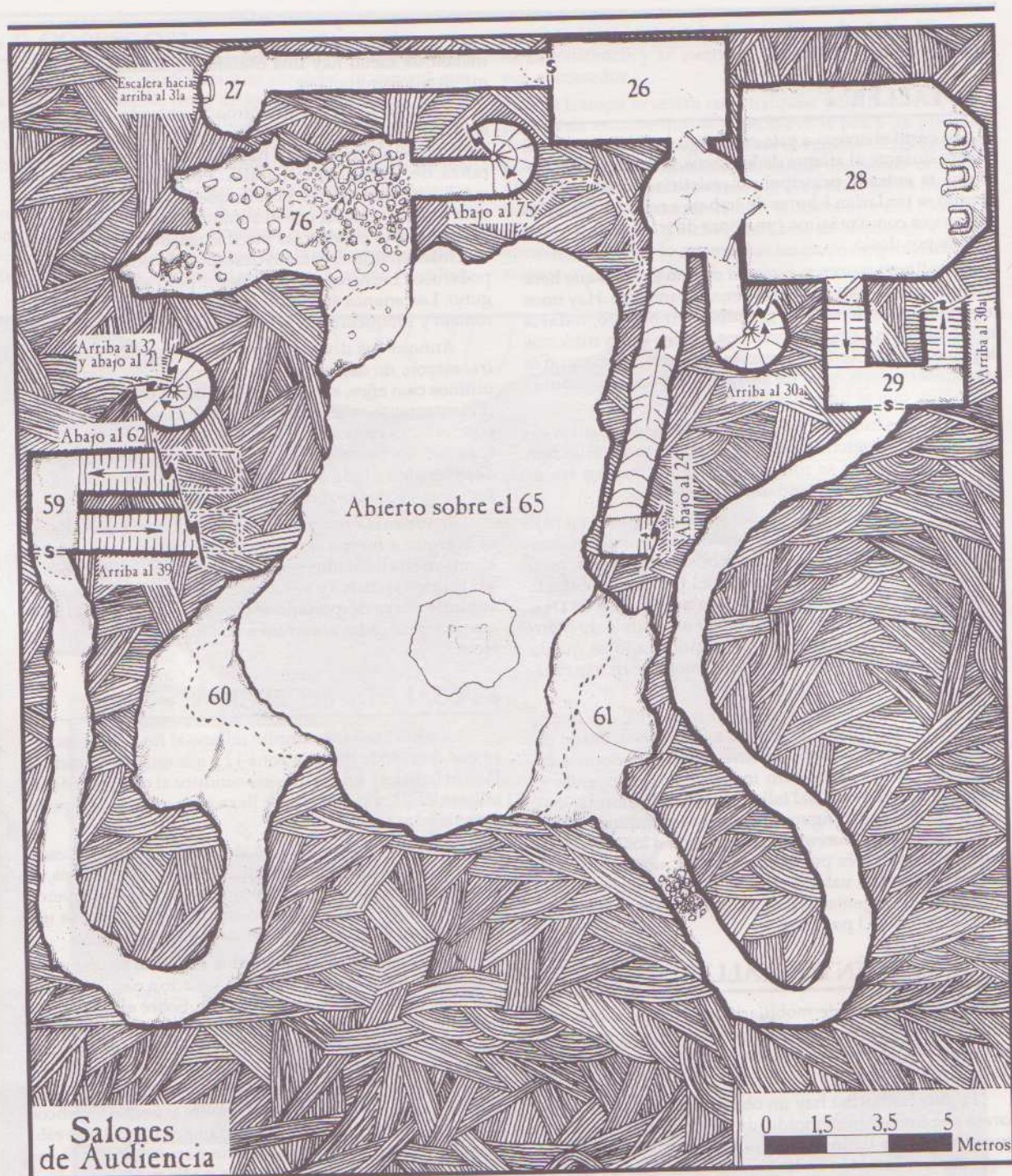
Antiguamente, la sala de recepción era una antesala de la sala de audiencias (zona 28). Tiene tres metros de altura y carece de adornos, ya que los orcos destruyeron los tapices que antaño cubrían las paredes. Ahora se usa como puesto de mando militar de la expedición.

Brogar tiene aquí su despacho, centrado en una mesa grande que los soldados han improvisado a partir de otros muebles, por lo que es algo inestable. Sobre ella están extendidos varios mapas grandes: hay uno que muestra la ruta de los enanos hasta Kadar-Gravning y otro es un mapa aún por completar de la zona de alrededor de la Ciudadela, pero no hay ningún plano de la propia Ciudadela. Además hay una serie de documentos sobre aspectos logísticos de la expedición: provisiones, armamento, etc. Todo esto no es sino la parafernalia necesaria para organizar la expedición, y no le servirá de nada a nadie más.

La puerta secreta que da a la zona 25 estaba cubierta por un tapiz, así que no se han hecho verdaderos esfuerzos por ocultarla. Tiene una mirilla a 1'20 m del suelo. Aunque la puerta en sí salta a la vista, el mecanismo de apertura está mejor escondido, por lo que habrá que buscarlo de la manera habitual. Es un pequeño saliente en la pared, medio metro a la izquierda de la puerta y a un metro de altura, que hay que presionar.

En el dintel de las puertas que dan a la zona 24a se puede advertir una ranura ancha, y también en el de la puerta de las escaleras que suben a la Sala de Audiencias. Estas ranuras parecen formar parte de los mecanismos de dos rastrillos, pero no es evidente la forma de hacerlos funcionar (en realidad se manejan desde la zona 25).





• 25. CUARTO DE GUARDIA* •

En su origen, este pequeño cuarto fue un puesto de guardia oculto, desde donde se podía observar a los visitantes que esperaban en la zona 24. La puerta está reforzada (R 6, D 30), y el tirador que hay por el interior puede desactivar el mecanismo de apertura externo: si alguien se encierra aquí, nadie puede abrir la puerta desde fuera.

La habitación está vacía, aparte de una palanca grande que hay en el suelo. Esta palanca activa un mecanismo que aísla la zona 24, bajando un pesado rastrillo de hierro delante de las puertas que dan a la zona 24a y otro delante de la puerta de las escaleras. Cada uno de ellos pesa más de 5.000 puntos de estorbo y tiene una R 8 y D 50.

• 26. APOSENTO DEL OFICIAL* •

Brogar ha ocupado esta habitación, que era el aposento del jefe de la guardia. Junto a la pared está su petate, y al lado su equipaje y demás posesiones, dispuestos de forma muy ordenada. En un rincón, enrollado sobre el asta, está el estandarte de la unidad, un martillo que golpea una montaña con la cima plana. Clavado a la puerta con un estilete hay una copia del Documento 2.

La puerta secreta a la zona 27 se abre mediante dos paneles, uno a cada lado de ella, a medio metro del suelo, que hay que encontrar por separado y apretar a la vez para que la puerta se abra. Tanto la puerta como los paneles están muy bien escondidos, así que quienes los bus-

quen tienen un modificador de -10. Los enanos *no* conocen la existencia de esta puerta, ni de la zona 27.

• 27. POZO OCULTO •

Desde el interior la puerta se abre con un simple tirador. Una robusta escalera de metal asciende hasta la zona 31a.

• 28. SALA DE AUDIENCIAS* •

Todo lo que queda del antiguo esplendor de esta sala son los tres tronos de piedra de la parte oeste. La cámara tiene cuatro metros y medio de altura y hay señales de que las paredes estuvieron cubiertas de cortinajes y tapices. Había una cortina delante de los tronos, cuyas sujeciones todavía se ven en el techo, pero los orcos la arrancaron. Hay grafitis orcos grabados y arañados por todas partes, sobre todo referidos a la derrota y la tortura de los enanos. El trono del centro es un poco más grande que los otros dos y, a pesar de los destrozos de los orcos, se nota que era el más espléndido.

En la actualidad, esta sala la emplean como lugar de trabajo los eruditos enanos que están intentando descubrir la ubicación de la tumba de Hargrim. Hay media docena de petates puestos junto a las paredes, cada uno con un montoncito ordenado de efectos personales al lado. El suelo está cubierto de toda clase de pergaminos viejos y rotos, trozos de piedra, pinturas pequeñas y desvaídas, relieves gastados y otros cachivaches, ninguno de los cuales les será de utilidad a los aventureros, ya que Sundrim tiene todos los documentos importantes; los que quedan son tan ininteligibles y fragmentarios que los personajes no tendrán la más mínima posibilidad de sacar nada en claro de ellos, ni siquiera con ayuda mágica.

Normalmente habrá un par de enanos durmiendo aquí, y uno o dos más trabajando en silencio sobre los últimos y más importantes descubrimientos.

• 29. RELLANO* •

En el rellano propiamente dicho no hay nada; es un simple descansillo en la escalera que sube de la sala de audiencias a las cámaras superiores. Sin embargo, en mitad de la pared norte, hay una puerta secreta que conduce a un saliente que se alza sobre el lago, por la parte oeste. El mecanismo de apertura, un panel deslizante, está escondido en la cara vertical del último escalón conforme se sube al rellano. Deslizándolo el panel, queda al descubierto una palanquita que es la que desbloquea la puerta secreta. Los enanos conocen su existencia.

• ENTRADA SUPERIOR Y APOSENTOS REALES (ZONAS 30 A 50) •

• 30. SALA DE RECUENTO* •

La zona 30a es un descansillo entre la escalera que baja al 29 y la que sube al 31.

La sala propiamente dicha era donde los escribanos y chambelanes contaban los diezmos que llegaban a Kadar-Gravning. Aunque ya no hay ni dinero ni libros de cuentas, los ingenieros de la expedición han vuelto a activar la trampa que protegía la sala de ataques inesperados.



Hay una placa de presión en el pasillo que pone en marcha la trampa cuando soporta un peso de más de 300 puntos de estorbo: bajan dos rastrillos, uno a cada lado de la placa, como se indica en el plano. Cada uno de ellos pesa más de 5.000 puntos de estorbo, y tiene R 8, D 50. Si algún personaje se encuentra debajo de uno de los rastrillos en ese momento, deberá pasar una prueba de I (*Esquivar golpe* +10) o recibir un golpe de F 8 al caerle encima. Al mismo tiempo, suena una campana en la zona 26.

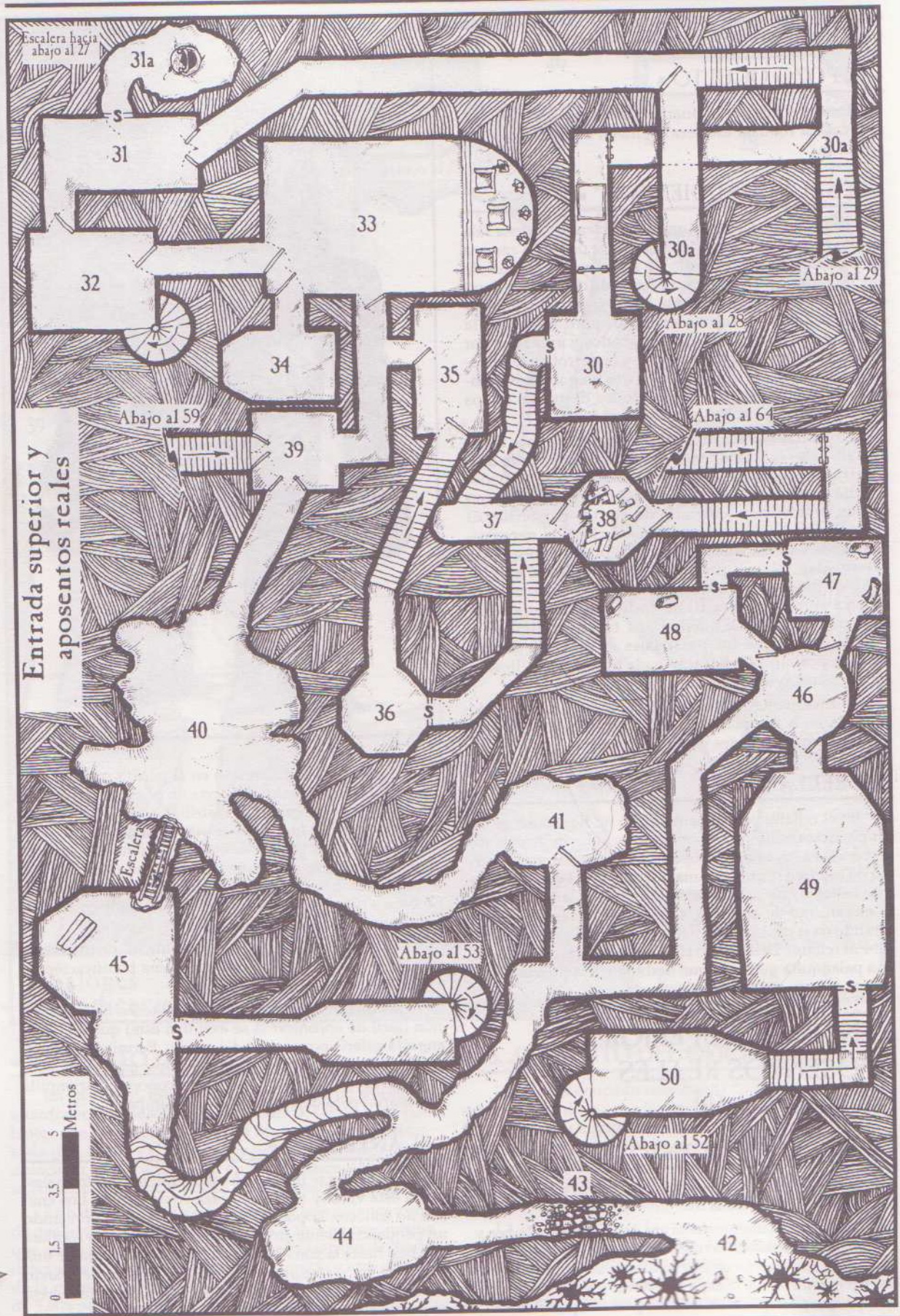
La placa de presión y las ranuras de los rastrillos han sido disimuladas pero, aun así, hay una bonificación de +10 para detectar esta trampa.

Hay una trampilla de piedra en el techo de la habitación (fácil de encontrar si se examina éste) que da a una angosta galería por encima del pasillo. Permite acceder al contrapeso que hace funcionar la trampa, que sólo se puede reactivar desde aquí. Los enanos conocen la trampilla y la usaron para dejar preparada la trampa.

• 31. ANTESALA •

En esta sala se llevaban a cabo audiencias informales; ahora está vacía y sólo se emplea como acceso. Los enanos no conocen la puerta secreta, que se abre apretando un pequeño saliente en el centro de la sala, ni la escalera que baja hasta la zona 27, a la que se accede mediante una trampilla sin cerradura que se abre simplemente tirando desde arriba o empujando desde abajo. La puerta secreta se puede abrir desde dentro girando un tirador.





• 32. CUARTO DE GUARDIA •

Esta sala era la última línea de defensa delante de los aposentos reales, en la que estaba apostada la propia guardia de elite del rey. Ahora está ocupada por dos o tres soldados de la expedición, que hacen las veces de centinelas y mensajeros de los sacerdotes y eruditos que están registrando los aposentos reales.

Los enanos no se esperan ninguna emergencia, por lo que no estarán demasiado atentos a menos que los aventureros hagan mucho ruido al acercarse a la sala.

• 33. SALÓN DEL TRONO •

El salón del trono tiene tres metros y medio de altura y, lo mismo que en la sala de audiencias, hay señales de que las paredes estuvieron cubiertas con cortinajes y tapices (que los orcos se llevaron hace un siglo). Todavía quedan algunos detrás de los tronos, descoloridos y ajados, pero en gran medida intactos.

La sala termina por un lado en un estrado semicircular, casi medio metro por encima del resto del suelo y al que se sube por unos pocos escalones amplios. Sobre esta plataforma se alzan tres tronos de piedra, muy parecidos a los de la Sala de Audiencias de abajo, pero sin grafitis orcos. Detrás de los tronos, dispuestas siguiendo la curva de la pared, hay cinco estatuas de piedra de tamaño natural que representan a guerreros enanos.

En la actualidad, esta sala la emplea Sundrim como aposento y despacho. Su petate está en un rincón, con una caja al lado que le sirve de mesita de noche, sobre la que hay varios documentos que relatan lo que se sabe acerca del ataque orco: muy poco y, probablemente, nada que los aventureros no hayan averiguado ya por sus propios medios.

La mayor parte del trabajo de Sundrim está despararramado por el suelo: un revoltijo de pergaminos y objetos diversos procedentes de las tumbas. Una búsqueda con éxito en este material revelará los Documentos 3, 4 y 5 (hay que hacer una prueba distinta para encontrar cada documento). Hay una probabilidad del 35% de que Sundrim se encuentre aquí a cualquier hora, a menos que haya salido a algún sitio para solucionar algún problema concreto.

El estrado irradia una intensa aura mágica. Tiene una trampa mágica para proteger al rey, que se activa si cualquier criatura sube a él sin pronunciar antes una contraseña. Esta contraseña sólo la conocía el rey y pasaba de monarca a monarca; ahora está olvidada.

Los enanos están al tanto de este hechizo, pero no saben cómo anularlo, así que no suben al estrado. Torgoch fue el primero en entrar en esta sala después de la conquista de la ciudadela, y ordenó a sus tropas que no se acercaran al estrado cuando se dio cuenta de que no podía desactivar la trampa mágica; desde entonces ha permanecido activada.

Cuando la trampa se pone en marcha, las cinco estatuas de detrás de los tronos cobran vida y se lanzan a atacar a la persona que ha subido al estrado y después a cualquier otra criatura que se encuentre en la sala. Si los enemigos huyen, no saldrán del salón del trono para perseguirlos, sino que se quedarán en las puertas, listos para atacar a cualquiera que entre. Sólo volverán a ocupar su posición detrás de los tronos si alguien que sepa las palabras mágicas se lo ordena, palabras que ya nadie conoce. Si no, seguirán luchando hasta ser destruidos o hasta que sus oponentes salgan de la sala.

• 34. APOSENTO DE LA REINA* •

La puerta de esta habitación está cerrada (Puntuación de cerradura -30), pero los artesanos de la expedición han hecho una llave, que ahora está en posesión de Sundrim. La habitación está completamente vacía, ya que lo poco que dejaron los orcos se lo han llevado los enanos para examinarlo, y siempre parece fría y oscura, por muchas luces que se enciendan. Hasta con la luz más brillante quedan sombras en algunos rincones.

Kervista, la última reina de Kadar-Gravning murió en esta habitación, asesinada de forma atroz por los orcos. Desde entonces, su espíritu está atrapado en este mundo, a falta de un entierro adecuado. Los enanos de la expedición consiguieron entrar en la habitación y llevarse algunos objetos bajo la protección de sus sacerdotes; saben que el fantasma de la reina está dentro, pero no pueden hacer nada por ella, así que han cerrado la cámara por el momento.

El espíritu de la reina atacará a cualquiera que entre allí. Los detalles se explican en la sección de *Perfiles*.

• 35. ANTESALA DEL REY* •

Igual que en el aposento de la reina, todo el mobiliario ha sido retirado, ya sea por los orcos o por Sundrim y sus ayudantes. Ahora la sala está vacía a excepción de unos pocos relieves decorativos que representan caras grotescas, que un enano o un erudito puede reconocer (pasando una prueba de *Int*) como representaciones esquemáticas de la mitología enana.

No hay relieves en la pared norte, pero originalmente había dos en la pared este y tres en las otras dos. Ahora sólo permanecen intactos cinco: uno en la pared sur y dos en la pared este y en la oeste. Lo único que queda de los demás es una zona de piedra rota en la pared. En una de estas zonas rugosas (en la parte norte del muro oeste) está el mecanismo de desactivación de la trampa del dormitorio del rey. Cuando el relieve estaba intacto, se apretaba hacia abajo la lengua prominente del rostro tallado para desactivar la trampa; ahora, sólo queda una palanquita de metal en la piedra rota, que se puede encontrar con la probabilidad de éxito normal.

• 36. DORMITORIO DEL REY* •

Al igual que con los demás aposentos reales, el mobiliario de esta habitación ha sido retirado. En las paredes hay relieves que representan rostros grotescos parecidos a los de la antesala del rey. Originalmente había dos en cada pared excepto en la sur; ahora, los que quedan intactos son los dos de la pared sudeste, y uno en las paredes este, nordeste, noroeste y suroeste.

Si cualquier criatura entra en esta cámara sin haber desactivado primero la trampa desde la zona 35, los rostros de piedra se contorsionarán con cólera y proferirán un espantoso alarido. Un asalto después una luz semilíquida brotará de la boca de cada uno de los relieves que siguen intactos y adquirirá una forma humanoide y etérea.

Estas formas son Espíritus, las almas de varias generaciones de guardias reales que han jurado proteger el dormitorio real aun después de su muerte. Los Espíritus están confinados dentro de la sustancia de la trampa, y sólo conservan lo suficiente de su inteligencia y motivación original para saber que deben atacar a todo ser vivo que entre en la habitación sin desactivar la trampa. Había unas palabras mágicas que obligaban a los Espíritus a marcharse, pero ya nadie las recuerda. No se les puede convencer para que desistan; ni siquiera un rey de Kadar-



Gravning (si alguno quedara vivo) conseguiría que le obedecieran; todos los vivos les parecen iguales.

Aparte de los Espíritus la trampa tiene un segundo efecto, más sutil. Si se activa la trampa, una de las piedras de la pared este de la habitación se deslizará ligeramente hacia fuera. Hay un modificador de +20 a la probabilidad de encontrarla, ya que está pensada para que salte a la vista. El bloque se puede sacar de la pared, con lo que quedará al descubierto un compartimento que contiene tres llaves de bronce ornamentadas. Cada llave tiene una runa enana: una lleva una H, otra una D y la tercera una F. Estas llaves no corresponden a ninguna cerradura de Kadar-Gravning, y no son otra cosa que unas pistas falsas para que los intrusos no busquen más en esta habitación. Si no se activa la trampa, este compartimento permanecerá escondido, con una penalización de -30 a las posibilidades de encontrarlo.

La puerta secreta que conduce a la zona 37 se abre apretando una plaquita que corresponde más o menos al ojo izquierdo del rostro de piedra que adornaba la pared falsa. Hay un modificador de +20 para encontrarla, ya que la destrucción del relieve ha dejado al descubierto parte del mecanismo.

• 37. PASADIZO DE LA CÁMARA DEL TESORO* •

Además del acceso mediante dos puertas secretas, este pasadizo tiene una trampa para impedir la entrada de intrusos. La trampa es exclusivamente mágica, por lo que sólo se puede detectar con medios mágicos.

La puerta que da a la zona 38 posee un aura mágica; si la toca alguien que no lleve puesto alguno de los Amuletos

Reales de Kadar-Gravning, la trampa se activará. Los únicos Amuletos Reales que han sobrevivido al saqueo de los orcos son los que están dentro de las tumbas reales.

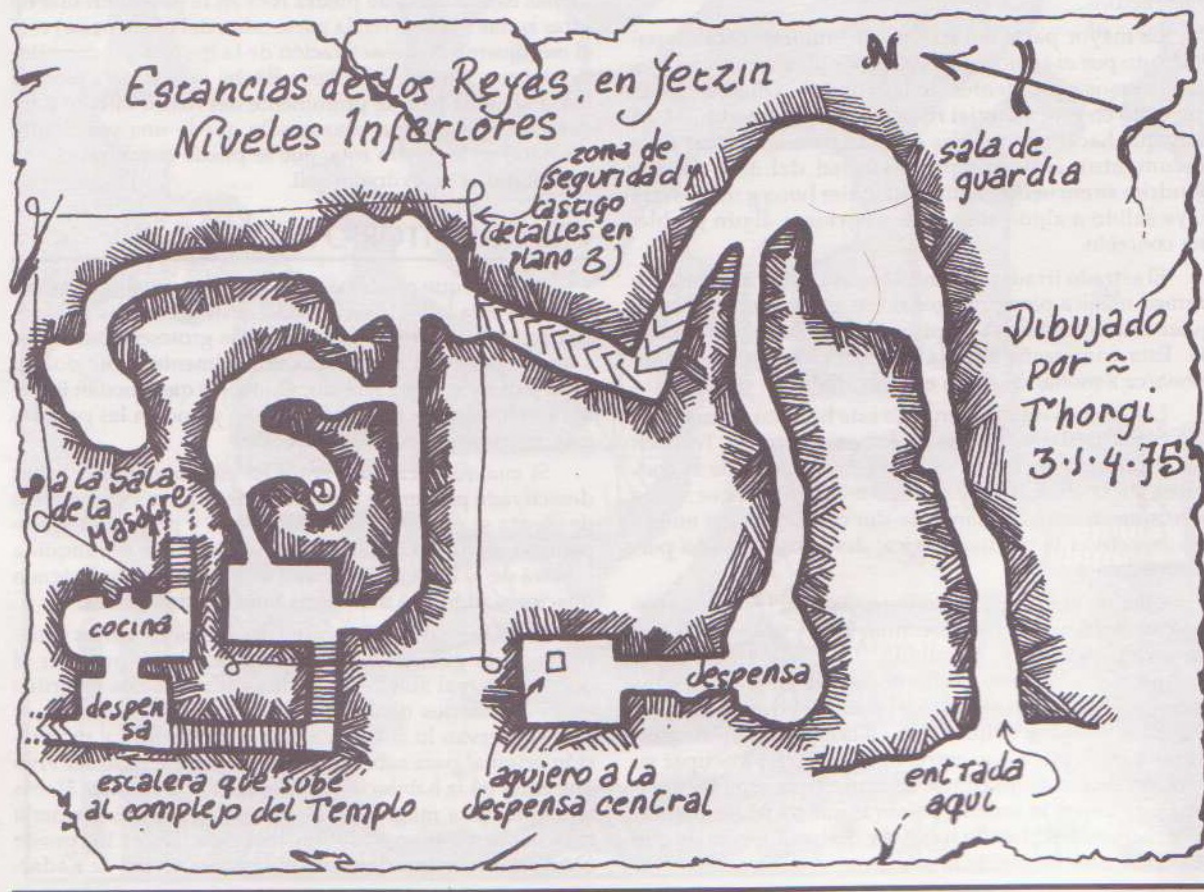
Cuando la trampa se activa, aparecen dos Elementales del Fuego de tamaño 5, uno de ellos en la puerta, por lo que cualquiera que se encuentre a menos de un metro de ella quedará dentro de la zona que ocupa y recibirá un impacto de fuego de F 5; el otro aparecerá en el otro extremo del pasillo, delante del extremo semicircular. Entonces, los dos elementales se abalanzarán uno sobre otro y se encontrarán en medio del pasillo, donde se unirán para formar un elemental de tamaño 10. Después, este ser enorme se lanzará por el pasadizo y atacará a toda criatura que se encuentre en su camino. Cuando llegue a la puerta, desaparecerá.

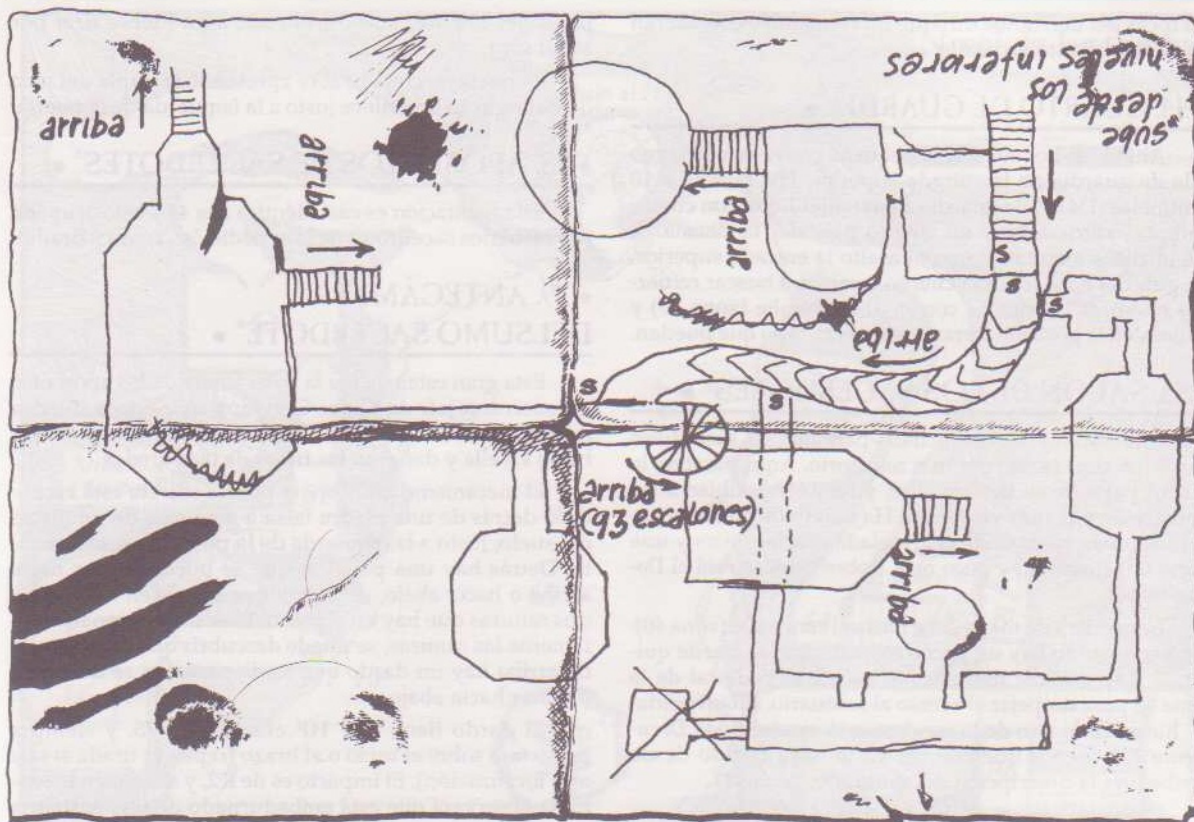
Hay que tener en cuenta que la trampa se renueva automáticamente: cuando el elemental haya desaparecido, la trampa se disparará de nuevo si alguien vuelve a tocar la puerta.

• 38. CÁMARA DEL TESORO* •

Los orcos consiguieron entrar en la cámara del tesoro (por lo menos, aquellos que llevaban esas cosas brillantes que les quitaron a los enanos importantes) y se llevaron todo lo que parecía valioso. La sala evidentemente ha sido saqueada; hay muebles rotos desparramados por el suelo, algunos quemados, y un enorme montón de restos diversos más o menos en el centro de la cámara, entre los cuales se puede encontrar el Documento 6.

La puerta que da a las escaleras que bajan está atrancada por dentro. Los orcos no se molestaron en abrirla, ya que habían encontrado otras maneras de acceder a las tumbas.





• 39. CUARTO DE GUARDIA* •

Los guardias apostados aquí defendían los aposentos reales de las intrusiones procedentes de la zona norte. Ahora no hay nadie. Las puertas de la zona 40 se dejan abiertas normalmente, pero si se da la alarma las cerrarán.

• 40. SANTUARIO* •

Para un observador inexperto, esta caverna parece totalmente natural e inalterada, pero no es ése el caso: fue construida a propósito para adecuarse al ideal enano de una cueva natural perfecta. Los enanos y otros personajes con *Minería* pueden intentar una prueba de *Int* para darse cuenta de ello; los enanos tienen una bonificación de +10.

Hay unas cuantas estalactitas y estalagmitas, pero ninguna de ellas está en un sitio en el que estorbe el paso de la gente. El suelo no está enlosado, pero es muy liso y plano, más de lo que podría serlo si hubiera sido excavado por el agua de forma natural. El techo sólo está a tres metros de altura, por lo que este santuario resulta claustrofóbico para los no enanos.

El altar está en una cámara lateral de aspecto natural, que originalmente tenía una verja de hierro, que los orcos destruyeron, igual que lo que protegía. Ahora no queda nada, salvo un montón de pedazos de roca irreconocibles encima y alrededor de un pedestal destrozado.

Si algún personaje examina detenidamente los restos del altar puede hacer una prueba de *I* (*Detectar trampas* +10, *Cantería* +10) para darse cuenta de que se puede deslizar. Hasta tres personajes pueden intentar moverlo al mismo tiempo: suma la *Fuerza* de todos ellos y cuenta un 5% de probabilidades de éxito por cada punto de *F* aplicado. Por ejemplo, si tres personajes con *F* 3, 4 y 5 intentan deslizar el altar, su probabilidad de éxito es de $(3+4+5) \times 5\%$

= 60%. Otra posibilidad es destrozar lo que queda del altar, en vez de moverlo; tiene *R* 8, *D* 12.

Si consiguen deslizar o destruir el altar, quedará al descubierto un hueco en el suelo, por el que, mediante una robusta escalera de mano, se puede descender a la zona 45. En lo alto de la escalera hay un perno de hierro muy oxidado que sujetaba el altar, de ahí la dificultad de moverlo.

Si los personajes descubren la escalera, déjale hacer a cada uno una prueba de *I* (*Detectar trampas* +10). Si alguno lo consigue habrá descubierto un pergamino enrollado (*Documento* 7) en un peldaño hueco.

• 41. ANTESALA •

En esta pequeña cámara era donde los sacerdotes se reunían antes de las ceremonias en el santuario principal (zona 40). Lo poco que contenía lo saquearon los orcos, y ahora está vacía por completo.

• 42. ENTRADA SUPERIOR •

Esta entrada es una pequeña abertura, parcialmente oculta detrás de los árboles y matorrales. Los enanos han puesto a dos o tres centinelas por allí, por si llegan intrusos.

• 43. DERRUMBE •

Las rocas del derrumbe, que fue provocado intencionadamente por los enanos durante el ataque orco para dificultar el asalto, llegan hasta medio metro del techo. Si una fuerza hostil considerable asalta la entrada superior (zona 42), los centinelas se retirarán hasta este punto, y se apostarán detrás de las rocas para contener a los intrusos hasta que lleguen refuerzos. Los personajes que trepen por

las rocas del derrumbe durante un combate se consideran postrados durante un asalto.

• 44. CUARTO DE GUARDIA •

Ahora, como antes, esta pequeña cueva se usa como sala de guardia de la entrada superior. Habrá de 7 a 10 centinelas (D4+6) de guardia a cualquier hora, con cuatro ballestas adicionales y un cuerno para dar la alarma. Si los intrusos intentan tomar al asalto la entrada superior, un guardia hará sonar el cuerno y saldrá a buscar refuerzos mientras los demás corren al derrumbe (zona 43) y defienden la posición durante todo el tiempo que puedan.

• 45. SALÓN DE LOS SACERDOTES* •

Esta cámara fue ensanchada para que los sacerdotes la usaran como sala común o refectorio. Aquí pasaban la mayor parte de su tiempo libre, y también recibían a los peregrinos y demás visitantes. Hay algunos muebles podridos (unas cuantas sillas arregladas varias veces y una mesa improvisada) y poco más. Sobre la mesa está el *Documento 8*.

La escalera de mano sube hasta el santuario (zona 40). Arriba del todo hay un perno oxidado que se puede quitar, lo que permite deslizar fácilmente el pedestal de la zona 40 para despejar el acceso al santuario. En un peldaño hueco en lo alto de la escalera está escondido el *Documento 7*, a menos que alguien ya lo haya cogido desde arriba (ver la descripción del santuario, zona 40).

La puerta secreta se abre levantando con una palanca una losa de piedra en la pared justo a la izquierda de la puerta y abriendo un pestillo escondido allí. Al buscar alrededor de la puerta secreta también aparecerán varias ranuras pequeñas en la pared todo alrededor de la puerta y una loseta suelta en el suelo, justo delante, que es lo que queda de una trampa que protegía la puerta. No está activada, pero no se lo digas a los jugadores: cruza los brazos y pon cara de preocupado mientras tratan de desactivarla.

• 46. VESTÍBULO DE LOS SACERDOTES*

Esta pequeña cámara circular comunica los aposentos sacerdotales (zonas 47 a 50) con el salón de los sacerdotes (zonas 40 y 41). Está completamente vacío, a excepción de los dos guardias de la expedición que hay siempre allí, que no dejarán pasar a nadie, salvo a los sacerdotes y los jefes de la expedición (Sundrim y Brogar).

• 47. APOSENTO DE SACERDOTES* •

Esta cámara era el dormitorio de los sacerdotes que atendían el santuario. Las paredes están adornadas con un friso en bajorrelieve que representa varias escenas de la historia de cómo Grungni condujo a los enanos bajo tierra; los orcos, como es habitual, lo han dejado muy deteriorado.

En la sala se han instalado Kadri y Dern, dos de los sacerdotes que venían con la expedición. Hay dos petates junto a la pared, cada uno con una bolsa con objetos personales al lado, cuyos detalles tendrás que improvisar si los aventureros rebuscan en ellas. Además de mudas de ropa y demás posesiones, contendrán parafernalia sacerdotal como túnicas, incienso, etc.

Los dos sacerdotes pasan poco tiempo en esta sala, ya que están colaborando en la búsqueda de las tumbas reales, tarea cuya urgencia exige una disponibilidad absoluta; a cualquier hora, cada clérigo tiene una probabi-

lidad del 25% de estar durmiendo aquí (debes tirar por separado).

La puerta secreta se abre apretando la punta del pico de Grungni en un relieve justo a la izquierda de la puerta.

• 48. APOSENTO DE SACERDOTES* •

Esta habitación es casi idéntica a la 47 y está ocupada por otros dos sacerdotes de la expedición, Yanni y Bradni.

• 49. ANTECÁMARA DELSUMO SACERDOTE* •

Esta gran estancia fue la antecámara de los aposentos del sacerdote jefe de Kadar-Gravning en la época anterior a la invasión de los orcos. Estos saquearon todo lo que había en ella y dañaron los frisos de las paredes.

El mecanismo que abre la puerta secreta está escondido detrás de una piedra falsa a algo más de un metro del suelo, justo a la izquierda de la puerta, que está suelta. Detrás hay una palanca, que se puede mover hacia arriba o hacia abajo, de forma que encaje en una de las dos ranuras que hay en el muro. Si se inspeccionan atentamente las ranuras, se puede descubrir que en la ranura de arriba hay un dardo que se disparará si se mueve la palanca hacia abajo.

El dardo tiene una HP efectiva de 75, y siempre impactará sobre el torso o el brazo (repite la tirada si sale otra localización). El impacto es de F2, y si alguien lo examina observará que está embadurnado de una sustancia resinosa, que era un veneno letal, pero que ha perdido sus propiedades al haber sido colocado hace un siglo. Por supuesto, los aventureros no se enterarán de ello a menos que un personaje con *Preparar venenos* consiga una prueba de *Int* al examinar el dardo.

• 50. APOSENTO DEL SUMO SACERDOTE* •

Esta habitación ha sido despojada de todo su contenido, y ahora sólo hace las veces de acceso a la escalera que baja a la zona 52a. Si se examina ésta con detenimiento se observará un bloque suelto en el pilar central de la escalera de caracol, que se puede extraer con un poco de esfuerzo, para dejar al descubierto un compartimento que hay en el pilar. En su interior hay una bolsa de cuero que contiene una docena de monedas de oro con la efigie del rey Vragni, el penúltimo monarca de Kadar-Gravning (al ser un poco más grandes que las Coronas de Oro imperiales, estas monedas valen 23/- cada una), y un pergamino enrollado y sujeto con un cordel encerado: el *Documento 9*.

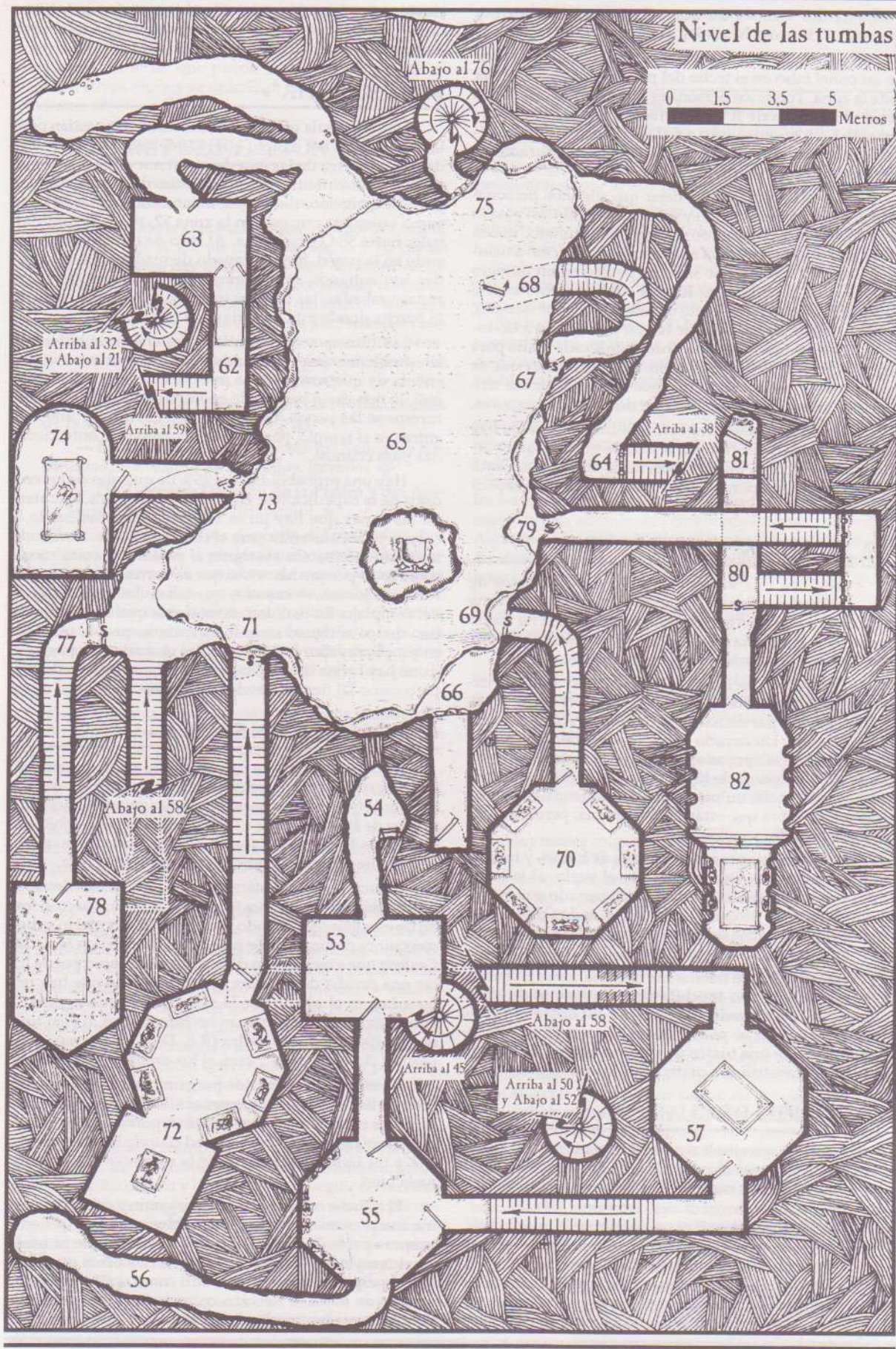
• EL NIVEL DE LAS TUMBAS (ZONAS 51 A 82) •

• 51. PASILLO* •

La puerta secreta que da a la zona 18 se abre presionando una placa en la pared de enfrente de la puerta.

El pasillo tiene una trampa que se activa con cualquier peso mayor de 300 puntos de estorbo que se sitúe sobre una gran placa de presión que está entre las puertas que dan a las zonas 52 y 58. La trampa se puede desactivar abriendo un pequeño pestillo muy bien escondido (-20 para encontrarlo), ubicado en una rendija en el marco de la puerta de la zona 52, o bien abriendo las puertas dobles de la zona 58. La trampa atranca las puertas de la zona 58





mediante dos trancas, así que sólo se podrán abrir por medios mágicos o echándolas abajo (R 6, D 32).

Simultáneamente, una densa nube de esporas surge de un panel falso en el techo del pasillo y se extiende por toda la zona. Todos los personajes que estén en ella deben pasar una prueba de R o sufrir fuertes náuseas y mareos durante 2 a 5 minutos (-10 a todas las pruebas), y posteriormente mareos más moderados y picores durante 30 minutos (todas las pruebas a -5).

Opcionalmente, puedes dejar que algunos personajes contengan la respiración y salgan corriendo del pasillo sin respirar el aire cargado de esporas. Primero, deben pasar una prueba de I para aguantar la respiración a tiempo y después tendrán que salir del pasillo en un número de asaltos no superior a su R. Si se desplazan corriendo o hacen alguna otra cosa aparte de marcharse (por ejemplo, ayudar a otros personajes que hayan sucumbido a las esporas) tendrán que hacer una prueba de R cada asalto para seguir aguantando la respiración. Los personajes que se concentren en cuidar de sí mismos seguramente no tendrán ninguna dificultad en escapar de la nube de esporas.

Las esporas se asentarán en 10 minutos, aunque hay una probabilidad del 10% por asalto de que cualquier acción violenta (como un combate) lance al aire una cantidad de esporas suficientes como para que haya que repetir las pruebas.

• 52. ALMACÉN* •

Antaño, en esta sala se conservaban los objetos de culto que se empleaban en las ceremonias del templo (zona 58). Aunque los orcos los robaron, la expedición ha traído su propia parafernalia religiosa por si hace falta para abrir la tumba de Hargrim cuando la encuentren.

Una pareja de escudos con decoración y acabado exquisitos reposan sobre la pared este, y en el suelo, cerca de ellos, hay un par de hachas a una mano con hojas chapadas en plata. Un cayado rematado con una piedra negra y brillante está apoyado sobre el muro junto a un espejo grande con un marco de hierro, con runas grabadas alrededor y por detrás; un personaje que entienda el idioma *enanil arcano* sabrá que están en ese idioma, pero no parecen tener sentido.

Cerca hay varios candeleros altos de hierro, y tres incensarios envueltos en arpillería. En el suelo, al lado de estos objetos, hay un cofrecito: no está cerrado y contiene media docena de bloques de incienso, todos diferentes, además de un estuche de cuero con material de escritura: cuatro plumas de hierro y un tintero.

En el centro de la habitación hay una mesa plegable, sobre la que está una mochila que contiene una túnica cuidadosamente plegada, con intrincados bordados de oro y plata, por la que se podría llegar a pagar 75 CO. Es la reproducción de una túnica de sumo sacerdote de Kadar-Gravning, reconstruida a partir de indicios fragmentarios.

• 53. CUARTO DE GUARDIA •

Los sacerdotes empleaban esta cámara para impedir el acceso de intrusos al templo (zona 58) desde 55 y 57. Ahora está vacía por completo y sólo sirve de vestíbulo.

• 54. ANTESALA •

La escalera de mano baja hasta la zona 10 del nivel inferior y todavía está en buenas condiciones (sólo tiene una posibilidad del 1% de romperse por cada punto de estorbo por encima de 300 que se asiente sobre cualquier

escalón). Si un escalón se rompe, el personaje puede hacer una prueba de I (*Acrobacias* +10, *Escarlar* +10) para salvarse de una caída de 2D6 metros.

• 55. SACRISTÍA* •

Ésta era la sala en la que los sacerdotes se vestían para las ceremonias del templo que está debajo. Hay una serie de perchas cerca de las paredes, y en nueve de ellas están colgadas otras tantas reproducciones de túnicas traídas por la expedición, de factura menos suntuosa que la de sumo sacerdote que está en la zona 52, pero que podrían valer hasta 50 CO cada una. Al lado de cada túnica, apoyado en la pared, hay un cayado de madera. Estos bastones son antiguos, evidentemente, y cada uno tiene dos runas grabadas, las mismas que hay en la pared cerca de la percha donde está colgada cada túnica.

Las túnicas son necesarias para entrar en el templo sin problemas (asegúrate de que los aventureros se den cuenta de que son prendas nuevas en un complejo antiguo, lo que es un indicio de su importancia). Si los aventureros se las ponen, que es lo que deben hacer antes de entrar en el templo, ¡ten en cuenta que están confeccionadas para enanos!

Hay una probabilidad del 25% de que uno de los eruditos de la expedición se encuentre en esta sala, apuntando las runas que hay junto a las perchas, meneando la cabeza y murmurando para sí continuamente. Los eruditos están intentando averiguar el sentido de estas runas, sobre todo porque han visto que se corresponden con las runas de los nueve cayados que sobrevivieron al saqueo del complejo. En realidad, no son más que iniciales: cada uno de los antiguos sacerdotes tenía su propia percha y su propio cayado, con sus iniciales grabadas. Por supuesto, no hay forma de que los aventureros se enteren de ello, pero como DJ tienes derecho a saberlo.

• 56. GALERÍA SIN SALIDA •

Evidentemente, esta galería forma parte del antiguo complejo de cuevas, y no tiene salida. Los personajes con *Sentido Mágico* o *Conciencia de la magia* pueden hacer una prueba de I (*Sexto sentido* +10) para detectar una débil aura mágica en la pared del fondo de la galería. La magia es muy tenue y parece proceder de dentro de la roca.

Cuando los orcos atacaron, uno de los sacerdotes escondió ciertos pergaminos importantes en un hueco al fondo de esta galería y usando un hechizo elemental lo cubrió con quince centímetros de roca. Un personaje con *Minería* o *Cantería* que examine con detenimiento la pared puede hacer una prueba de Int para darse cuenta de que hay una oscuridad en el interior de la roca, que se puede abrir de nuevo con *Disipar magia* o un hechizo similar, o bien rompiendo físicamente la piedra (R 6, D 3). O, por supuesto, usando el Cristal de la Tierra, si los aventureros lo tienen.

En el hueco hay varios pergaminos enrollados y un estuche de hueso para pergaminos. Los pergaminos enrollados se convertirán literalmente en polvo al abrir el hueco; ya tenían una gran antigüedad cuando los escondieron ahí, y un siglo en el interior de la roca no les ha sentado nada bien.

El estuche contiene un solo pergamino, escrito en idioma *enanil arcano* y con otros símbolos extraños, que es la primera parte de un hechizo de invocación que se usaba en el templo. Cualquier lanzador de hechizos que logre leer el pergamino (mágicamente o como sea) tiene posibilidades de hacer el hechizo correctamente. El personaje puede hacer una prueba de Int (enanos +10, +5 por nivel,



+10 por cada hora de estudio ininterrumpido), que puede repetir una vez por hora si lo desea; si lo consigue, habrá comprendido a la perfección el significado del texto y quedará convencido de que puede lanzar correctamente el hechizo, cuyos efectos se describen en la sección del templo (zona 58).

• 57. SALA DE PURIFICACIÓN* •

En esta sala realizaban sus ritos de purificación los sacerdotes y suplicantes antes de entrar en el templo.

En el centro de la cámara hay una gran piedra negra, de dos metros de largo, un metro de ancho y 75 cm de alto. En los laterales hay diversas runas y símbolos extraños, algunos de los cuales todavía conservan incrustaciones de plata. Las runas están en un dialecto de la lengua *enanil arcana* tan ininteligible que hasta los personajes con la habilidad o con medios mágicos deben pasar una prueba de *Int* (enanos +10, *Teología* +10) para interpretarlas correctamente. Lo que dicen es lo siguiente:

— Oh Grungni, Tú que abres las Profundidades de la Tierra, óyeme. [cuadrado] ■

— Oh Grungni, Tú que trazas los Senderos Recónditos, contempla mis pecados. [rombo] ◆

— Oh Grungni, Corazón de la Piedra y del Acero, acepta mi homenaje. [triángulo] ▲

El ritual de purificación depende del individuo. Los sacerdotes sólo tocaban la piedra al pasar por la sala, mientras que otros (como los miembros de menos importancia de la familia real) tenían que permanecer tumbados sobre ella mientras los sacerdotes daban vueltas a su alrededor recitando los ensalmos apropiados. La arista de la piedra que está más cerca de las puertas está redondeada y desgastada por el roce de las manos durante mil años, pero la parte superior conserva su forma plana.

Cada una de las frases escritas con runas termina con uno de los extraños símbolos, que no se leen y no forman parte del ensalmo, pero que hay que tocar cuando se recita la frase correspondiente. Si se leen las runas correctamente, considera que todo aquél que esté en la habitación ha quedado purificado. Esto tendrá su importancia cuando los aventureros entren en la zona 58. Si no se leen las runas, o si se leen incorrectamente, los jugadores *no* habrán realizado el ritual de purificación necesario para entrar en el templo.

Hay una trampa en las escaleras que descienden hacia el templo, cuyo mecanismo de desactivación está situado en la esquina del pasillo, antes de las escaleras, detrás de una piedra falsa. Si no se abre el pestillo, la trampa se activará ante cualquier peso mayor de 200 puntos de estorbo que se apoye sobre cualquier escalón entre el sexto y el décimo. El escalón pivotará, y un cepo de muelles aprisionará el pie del personaje causando un impacto automático de F 3 a dicha localización. Al activarse la trampa, el personaje puede intentar una prueba de *I* para apartarse de un salto, pero fíjate hacia dónde lo hace: si va a parar a otro de los escalones con trampa, el proceso se repetirá.

Una vez que la trampa ha aprisionado el pie, le infligirá 1 punto de *H* adicional por minuto (independientemente de la *Resistencia* y la *armadura*) al seguir cerrándose el cepo. Obviamente, los impactos críticos van a la pierna. El pie se puede sacar tirando, pero sufrirá un impacto automático de F 5 a causa de los dientes afilados que apuntan hacia dentro; también se puede abrir el cepo con una *Fuerza* combinada de 10 o más (pueden colaborar hasta tres personajes). Ten en cuenta que, aunque se active la trampa de un escalón, las de los otros siguen en funciona-

miento, así que algunos personajes incautos pueden caer en ellas al ir a ayudar a un compañero.

• 58. TEMPLO* •

El gran templo de Kadar-Gravning es una de las pocas zonas que se conservan relativamente intactas. Los orcos se amilanaron ante sus defensas y se marcharon, y la expedición monárquica todavía está estudiando sus protecciones, por lo que no se ha intentado entrar en él.

La sala tiene una altura de seis metros y las paredes, el techo y el suelo están pintados de negro. En las paredes hay sujeciones para tapices, y todavía quedan algunas colgaduras. Las de las tres paredes de la parte norte están en el suelo, y debajo hay media docena de esqueletos de orco, que yacen en el mismo lugar en el que murieron. Todas las colgaduras están bastante húmedas, y sobre la mayoría crece un tipo de moho de vivos colores, pero todavía se aprecian los bordados, que son similares a los de las túnicas de la sacristía (zona 55).

En mitad de la sala hay un estrado de piedra de seis metros de largo por tres y medio de ancho, con tres escalones y que se alza algo más de medio metro sobre el suelo. Encima hay un gran bloque de roca negra, de dos metros y medio de largo por uno y medio de ancho y uno de alto. En las aristas del bloque están grabadas runas arcaicas en *enanil arcana*, además de otros símbolos más misteriosos. Algunos de los grabados tienen incrustaciones de oro, pero en otros puntos se han desmoronado y han caído al suelo mezcladas con el polvo. Junto a cada esquina del bloque hay una terrorífica estatua de gárgola, con cuerpo humanoide deforme, cabeza de animal monstruoso y una mueca aterradora.

En los dos extremos del estrado se alzan sendos tronos de piedra, que dan la espalda al bloque central. El trono norte tiene grabados muy elaborados, con intrincadas incrustaciones de oro y plata, mientras que el trono sur carece de adornos.

Los restos de varios orcos están desparramados por la sala, además de trozos de muebles, algunos carbonizados, que sugieren que se ha producido algún tipo de explosión.

Hay nueve colgaduras en la sala: las tres que están en el suelo, una en la pared sudeste, otra en la suroeste, otra en la oeste y tres en la este. Si entra en el templo alguien que no haya ejecutado el rito de purificación (ver la descripción de la zona 57), se empezará a oír un siseo suave procedente del estrado y de las colgaduras. Durante unos veinte segundos, una niebla blanca emanará de cada una de éstas y se concentrará lentamente para formar la imagen difusa de un sacerdote enano, vestido con una túnica casi idéntica a las de la zona 55.

Estas figuras intangibles (son *Aparecidos*, las almas de los sacerdotes que juraron proteger Kadar-Gravning incluso después de su muerte) se acercarán a los intrusos y los atacarán a menos que salgan de la sala, ignorando a los que han cumplido el ritual de purificación en la zona 57, y reaccionando normalmente ante protecciones mágicas contra no-muertos etéreos. Los personajes que lleven puestas túnicas de la zona 55 serán atacados únicamente por el *Aparecido* que haya surgido del cortinaje que lleve bordadas las runas del cayado correspondiente a su túnica, aunque el personaje no lo lleve encima. En los demás casos, los *Aparecidos* restantes atacarán al personaje más cercano no esté siendo atacado por otro de ellos.

Estos *Aparecidos* pueden ser destruidos de la manera habitual, o bien expulsados por un personaje que vaya vestido con una túnica adecuada, que haya pasado por el



EL RITUAL DE ENTIERRO REAL

Cuando se lea en voz alta el primer pergamino, las cuatro gárgolas de piedra cobrarán vida y se acercarán al trono norte. Darán por supuesto que el cadáver de un rey ha sido situado allí previamente, por lo que agarrarán a cualquiera que esté sentado en el trono, por mucho que se resista.

Si no hay nadie sentado allí, irán a por la criatura viva o muerta que esté más cerca del trono norte, aparte del personaje que haya leído el pergamino. Las gárgolas no distinguirán entre enanos y otras razas, ni entre reyes y plebeyos... de hecho, ni siquiera se fijarán en si el "cuerpo" que han elegido está vivo o muerto.

Las estatuas animadas no atacarán, y harán lo posible por parar o esquivar las agresiones de las que sean objeto. Si intentan agarrar a un personaje que se resiste, cada gárgola deberá pasar una prueba de HA, como si efectuara un ataque. Después, usa las reglas normales para presas; cuando más de una estatua tenga agarrado a un personaje, las pruebas se harán sobre la suma de su Fuerza.

Resultará evidente que las estatuas no pretenden actuar de forma violenta, y que sólo emplean la fuerza como un medio para conseguir sus fines. Son totalmente silenciosas, a excepción de unos ligeros chirridos emitidos por sus cuerpos de piedra al moverse, y llevan a cabo su tarea con un cierto aire de deferencia. Pueden salir del templo para perseguir a un personaje, pero no de Kadar-Gravning. Aparte de estas restricciones, y a menos que sean destruidas, trabajarán con obstinación y perseverancia para cumplir su misión.

Después de sujetar bien al supuesto cadáver, las gárgolas lo llevarán al bloque que está en el estrado, lo situarán con mucho cuidado sobre la piedra con la cabeza hacia el sur y se quedarán inmóviles de nuevo en las cuatro esquinas. Si el personaje se resiste, cada gárgola le sujetará por una extremidad si es necesario. Si alguien sube al estrado en este momento, las gárgolas considerarán que está intentando interferir de forma sacrilega en el rito y lo atacarán.

Después, antes de que pase media hora, hay que recitar la segunda invocación. Si no se hace así las gárgolas despedazarán el cuerpo que hay en el bloque y procederán a atacar a todos los que estén en la sala, esta vez empezando por el que ha leído el primer pergamino, si todavía está presente. Después de acabar con todos los intrusos las criaturas volverán a convertirse en centinelas inmóviles junto al bloque.

El segundo pergamino (que está en la zona 56) invoca a un Elemental del Fuego de tamaño 5, aparentemente para incinerar el cuerpo del rey. Sin embargo, como falta la última parte del pergamino, el elemental no estará bajo control cuando aparezca (usa

las reglas normales para el control de elementales invocados; otra posibilidad es que los aventureros usen el Cristal del Fuego, si lo tienen) y se volverá contra los que están en el templo, empezando por el que leyó el pergamino, a menos que se le domine antes.

Si ése es el caso, el elemental seguirá sus instrucciones originales, que son incinerar el cuerpo que está sobre el bloque de piedra. Si el cuerpo es el de un personaje vivo, éste recibirá D3 impactos de F 5, sin que la armadura sirva de protección, aunque sí la *Resistencia*. Pero lo peor es que, como las estatuas de las gárgolas lo estarán sujetando, se le considera *indefenso*, ¡o sea que recibe el doble del daño normal!

Curiosamente, aunque el personaje muera, su cuerpo no parecerá en absoluto quemado. Después de un minuto aproximadamente, el elemental desaparecerá y un gran estrépito resonará por todo el templo, como si un martillo enorme hubiera golpeado un yunque gigantesco.

A continuación hay otra pausa de treinta minutos, durante los cuales se pronunciaban panegíricos y otros discursos en honor del fallecido. Las gárgolas de piedra seguirán sujetando al "cadáver" si todavía se resiste. Habrá que leer el tercer pergamino antes de que pase la media hora, o si no las estatuas reaccionarán como en el caso del segundo pergamino.

Cuando se lea el tercer pergamino, las gárgolas levantarán el cuerpo del bloque, lo pondrán en el trono sur y montarán guardia a su alrededor, en vez de alrededor del bloque. Como antes, si el "cuerpo" no colabora lo sujetarán con respeto pero con firmeza, y atacarán a cualquiera que se acerque. Seguidamente, habrá otra pausa de un cuarto de hora (durante la cual se pronunciaban más discursos) y después las estatuas levantarán el cuerpo del trono.

Las trancas de la puerta a la zona 65 se levantarán mágicamente, las puertas se abrirán y las gárgolas llevarán el cuerpo al lago. Si alguien intenta detenerlas, una protegerá el cuerpo y las demás atacarán a los que interfieran. Si llegan al nivel del lago, ignorarán el hundimiento del suelo y vadearán hasta la tumba que debería estar preparada para el rey fallecido y señalada mágicamente. Por supuesto, en esta ocasión no habrá ninguna tumba lista, así que se dirigirán a aquella en la que estuvieron la última vez que ejecutaron el ceremonial, y se quedarán esperando delante de la entrada a que se abran las puertas ocultas, para depositar allí los restos mortales del rey. Así, los aventureros tendrán ocasión de localizar la última de las sepulturas reales, aunque deberán derrotar a las gárgolas y encontrar alguna forma de entrar (ver descripciones de las zonas 75 y 76).

rito de purificación y que les ordene que se marchen en el idioma *enani* arcano. En este caso, se introducirán de nuevo en las colgaduras, pero volverán a aparecer si otro intruso penetra en el templo.

Si alguien que no lleve puesta una túnica de la sacristía (no hace falta la purificación, sólo la indumentaria) sube al estrado, el suelo de la sala empezará a temblar y sonará un gemido ominoso. En tres asaltos, D4+6 gárgolas, muy parecidas a las de las estatuas, surgirán del suelo del templo, formando un círculo alrededor del estrado, y ataca-

rán inmediatamente a cualquier criatura que esté en el templo y que no lleve la vestimenta sacerdotal apropiada; si se ven atacadas por personajes con túnica se defenderán. Una vez invocadas, las gárgolas no pueden volver a su dimensión de origen hasta que acaben con todos los que no lleven túnica; pueden perseguir a los que huyan de la sala, pero no salir de la Ciudadela.

La puerta doble que da a la zona 65 está atrancada mágicamente y no se puede abrir por este lado a menos que se lleve a cabo el ritual. Sin embargo desde el otro

lado se puede abrir fácilmente quitando la tranca, y también se puede echar abajo desde los dos lados (R 7, D 45).

El ritual en cuestión es el de la ceremonia de un funeral real. Hacen falta tres invocaciones distintas: Sundrim tiene los pergaminos correspondientes a dos de ellas (ver la sección de *Perfiles*), y el otro es el que está escondido en la galería sin salida (zona 56), aunque éste no está entero. Los tres pergaminos son necesarios para completar el ritual, y si falta alguno de ellos los resultados pueden ser desastrosos para los que intenten realizar el ritual.

Una vez que los aventureros se hayan hecho con los tres pergaminos, cualquier personaje que haya logrado interpretarlos todos sabrá que hay que usarlos juntos, y en un orden determinado. Los aventureros no tienen que llevar a cabo *por fuerza* este ritual para conseguir lo que quieren, pero puede facilitarles las cosas. Consulta la sección *El ritual de entierro real* (en la página anterior) para más información.

• 59. DESCANSILLO* •

Este descansillo, en la escalera entre las zonas 39 y 62, no parece que contenga nada destacable, pero si se inspecciona saldrá a relucir una puerta secreta que da a un saliente sobre la parte este del lago (zona 60). El mecanismo de apertura está escondido en el suelo al fondo del descansillo: en la rendija que hay entre una losa y la pared hay un resalte que hay que apretar para abrir la puerta. Los enanos conocen esta puerta secreta y el saliente sobre el lago.

• 60. SALIENTE ESTE •

El saliente está a unos cinco metros y medio sobre el nivel del lago. El suelo es muy irregular, así que cualquier

personaje que intente realizar movimientos rápidos o violentos (como en combate) debe pasar una prueba de I (*Acrobacias* +10, *Escalar* +10), o si no caerá al lago. El agua no es profunda, pero ayuda a amortiguar el golpe: el daño corresponde a un salto de seis metros, en vez de a una caída de seis metros.

• 61. SALIENTE OESTE •

El saliente está a unos cinco metros y medio sobre el nivel del lago. El suelo es algo irregular, así que cualquier personaje que intente realizar movimientos rápidos o violentos (como en combate) debe pasar una prueba de I (modificador base +20, *Acrobacias* +10, *Escalar* +10), o si no caerá sobre unas rocas a la orilla del lago. El daño corresponde a una caída de seis metros.

La galería que va a parar a la zona 29 está bloqueada por un montón de rocas de más de un metro de altura. Si alguien está detrás de estas rocas no verá a nadie que esté en el saliente de enfrente (zona 60), ni tampoco podrá ser visto desde allí.

• 62. PASILLO* •

Este pasillo sólo se empleaba en las ceremonias, cuando los nobles venían a ver los restos del rey fallecido expuestos en la gran caverna central. Para evitar la entrada de intrusos se puso una trampa, que tiene dos mecanismos de desactivación, uno en cada extremo del pasillo. El primero está en medio del techo del pasillo, justo donde se encuentra con la escalera; es una placa fácil de encontrar (+20 a la probabilidad normal) y que hay que mantener pulsada (normalmente con una lanza o estandarte) para que la trampa no se active. El segundo mecanismo





está al lado de las puertas de la zona 63, donde hay un pequeño pasador en la base de la bisagra central (de tres) del batiente izquierdo, que hay que mantener apretado todo el tiempo que sea necesario.

Si la trampa no está desactivada, cualquier peso de más de 300 puntos de estorbo que presione sobre la parte central del suelo del pasillo la pondrá en marcha. Las paredes del pasillo, a excepción de los tres últimos metros antes de las puertas de la zona 63 y de la escalera, tienen una serie de agujeros, a más de un metro del suelo y separados a intervalos de 30 cm. Cuando el mecanismo se activa, las ballestas que hay detrás de los agujeros disparan cada una un dardo (FE 4). Cualquiera que se encuentre en la zona de acción de la trampa recibirá el impacto de D4 dardos.

Aunque los aventureros no descubran cómo desarmar esta trampa, debe ser fácil para ellos sortearla sin demasiados problemas. Por ejemplo, poniendo los escudos delante de los agujeros, los dardos impactarán sobre éstos sin más consecuencias, y unos aventureros curtidos seguro que improvisan algún método para avanzar por el pasillo mientras tres o cuatro compañeros los protegen con escudos.

Es probable que los enanos estén trabajando en esta zona, así que lo más normal será que tengan bloqueado el mecanismo de desactivación que está junto a la escalera con un palo. Si se ha dado la alarma, habrán dejado activada la trampa; en cualquier caso conocen su existencia y cómo desactivarla.

• 63. ANTESALA* •

Esta sala hacía las veces de antecámara para los que venían a rendir homenaje a los reyes enterrados. Ahora les sirve de almacén a los artesanos de la expedición. Normalmente habrá D3+1 artesanos, examinando algún ha-

llazgo sacado del lago. La sala está abarrotada de pertrechos varios y de fragmentos de piedra procedentes de losetas y pilares rotos de la zona 65.

• 64. GALERÍA* •

Esta galería conecta el lago con el nivel de los aposentos reales. En ella hay una trampa que impide el paso en cualquier dirección y cuyo mecanismo de desactivación doble está en la pared norte, a 30 cm del suelo, en los dos extremos de la escalera que sube a la zona 38; es una piedra falsa que hay que apretar. La trampa se activa con un peso de más de 300 puntos de estorbo en cualquier lugar de la escalera, y en ese momento se abren sendas secciones del techo (que tenían bisagras escondidas) a ambos extremos de la escalera y caen dos pesados rastrillos de hierro. Cualquier personaje que se encuentre debajo de uno de los rastrillos cuando la trampa se ponga en marcha debe pasar una prueba de I (*Esquivar golpe* +10) o recibir un impacto de F5 al caerle encima. Los rastrillos quedan atrancados en su sitio mediante un mecanismo de bloqueo en el techo, por lo que no se pueden levantar; la única forma de pasar es romperlos (R 6, D 35).

Algunos artesanos enanos (que conocen la trampa) pueden estar en el rellano de la parte de abajo de las escaleras, y una vez más hay desparramados por el suelo toda clase de pedazos de piedra del lago. Entre ellos está el Documento 10, bastante fácil de encontrar (+20 si se busca entre las piedras).

• 65. EL LAGO •

Esta caverna tiene alrededor 10 metros de altura, aunque varía bastante de un punto a otro debido a la irregularidad del techo. Es natural, aunque los enanos la han modificado en un par de sitios.

Aquí se exponían los restos mortales del rey fallecido, de forma que los nobles y los enanos importantes de la comunidad pudieran rendirle un último homenaje antes de introducirlo en el sepulcro. En esa época la caverna tenía un suelo como el de otras partes del complejo, pero los orcos la asaltaron y destruyeron gran parte de lo que encontraron y el resto se ha ido deteriorando durante los últimos cien años. Ahora la caverna es un lago de poca profundidad (30 cm o así). Es posible vadearlo, pero cuenta como *terreno difícil* debido a los muchos fragmentos de piedra que hay desperdigados por el fondo, que el agua turbia impide ver.

En medio de la parte norte, una prominencia aplana de roca surge del agua, con un trono de piedra tallada en lo alto; allí se exponía el cuerpo del rey antes del entierro.

Los enanos están trabajando durante todo el día en esta sala, registrando el fondo del lago para buscar pistas y objetos de valor. Saben dónde se encuentran muchas de las tumbas (Craneg y Sundrim tienen planos que señalan las entradas) pero todavía están intentando averiguar cómo sortear exactamente las trampas. Si ven que el tiempo se agota y que el enemigo está cerca, no dudarán en sacrificar a unos cuantos soldados (o a los aventureros) para abrir los sepulcros con más facilidad.

• 66. ENTRADA DE TUMBA FALSA* •

Es una trampa para intrusos. Tapando la entrada del pasillo hay una pared de roca creada mágicamente. Si un personaje con *Minería*, o con una carrera pasada o actual de Elementalista o Saqueador de Tumbas, examina la zona,

descubrirá que la roca es falsa y que oculta una abertura. La pared falsa se puede romper (R 8, D 15) o abrir mágicamente.

Detrás de ella hay un amplio pasadizo de tres metros de alto, que termina en una puerta de hierro macizo de aspecto robusto y que no se puede abrir por medios normales (después de todo da a una pared de roca sólida) pero que se puede forzar (PC 20). Los intentos de detectar trampas en la cerradura de forma no mágica fracasarán, ya que la cerradura en sí no tiene trampas, pero sí es el mecanismo de disparo de una trampa que hay en el pasadizo, que se puede encontrar normalmente si se examina éste, o por medios mágicos.

Si la trampa se activa, el techo de todo el pasadizo se desplomará. Los personajes que estén en su interior tendrán que pasar una prueba de I (+10 por cada punto de M del personaje que pase de 3, Huida +10) para escapar. Los que fallen la prueba quedarán a merced del derrumbe y sufrirán 2D6 impactos de F 4 por golpes de rocas. Quedarán enterrados vivos e incapaces de moverse, y recibirán un impacto automático de F 4 por asalto hasta que alguien los rescate, debido al aplastamiento. Despejar de rocas el pasadizo lleva una hora por metro, dividida entre los que participen, que pueden ser seis como máximo (una hora de trabajo de un enano vale por dos).

Esta trampa es letal, por lo que los aventureros pueden morir fácilmente, o por lo menos empezar a gastar Puntos de Destino. Un personaje que gaste un Punto de Destino queda inconsciente y sus puntos de *Heridas* se reducen a cero, pero como resultado las piedras que han caído sobre él quedan apoyadas formando una especie de arco que lo protegerá del aplastamiento posterior hasta que lo saquen de allí. Los personajes que sobrevivan después de quedar enterrados vivos reciben D6 puntos de locura (divididos por dos si pasan una prueba de Fr) a causa de lo terrible de la experiencia.

Recuerda también que el Cristal de la Tierra protege a su portador del daño del derrumbe. Si los aventureros tienen más de un Cristal, la protección se extenderá a todo aquél que toque al portador del Cristal de la Tierra. En este caso las rocas rebotarán sobre los personajes sin hacerles daño, y tendrán una bonificación de +20 a la prueba de I si tratan de salir del pasadizo. Si fallan la prueba o si deciden quedarse allí, no recibirán daño, pero quedarán totalmente atrapados entre las rocas. De todas formas, podrán usar el Cristal para despejar el pasadizo de rocas.

• 67. ENTRADA DE TUMBA FALSA* •

Consiste en una puerta secreta escondida en un recoveco de la pared de roca. Si buscan en esta zona, los aventureros tendrán una bonificación de +20 para encontrarla, ya que está hecha adrede para que no pase inadvertida. La probabilidad de hallar el mecanismo de apertura, que es un simple cerrojo escondido debajo de un panel en la base de la parte sur de la puerta, es la normal. En la parte de *arriba* de la puerta hay otro panel idéntico que sirve para desarmar la trampa.

Si no se desactiva la trampa, la puerta parecerá incendiarse al ser abierta. Las llamas son de un color verdoso y los personajes que tengan *Sentido mágico* se darán cuenta de que son mágicas si se acercan lo suficiente.

Cualquiera que esté cerca de la entrada quedará envuelto en llamas y empezará a arder como si fuera *inflamable* hasta que, por ejemplo, se meta en el lago; ten en cuenta que el portador del Cristal del Fuego no sufrirá daño, y podrá ayudar a sus compañeros.

• 68. GALERÍA* •

Esta es la otra parte de la tumba falsa. Las escaleras bajan hasta una galería al fondo de la cual hay una puerta cerrada, que se puede derribar (R 6, D 15) o forzar (PC 10).

Al otro lado de la puerta hay un canal que llega al fondo del lago, por lo que al abrirse el agua la empujará hacia atrás con gran fuerza (todo el que esté a menos de un metro sufre un impacto automático F 3), e inundará violentamente la galería. Los personajes que consigan una prueba de I (Huida +10) son capaces de llegar a las escaleras antes de que el agua llegue a ellos; los demás son arrastrados a lo largo de la galería, dándose golpes contra las paredes y el suelo que equivalen a un impacto de F 2 automático, y tendrán que pasar una prueba de R o perder D3 puntos de H (sin armadura ni *Resistencia*) por tragar agua.

La mayoría de los personajes serán arrastrados hasta debajo de la escalera, mientras el agua sigue subiendo para alcanzar el nivel del lago. Los que sepan nadar podrán salir sin demasiados problemas, y los que floten (los que lleven menos de la mitad de su límite de estorbo) podrán recibir la ayuda de sus compañeros, pero los que lleven más peso (especialmente armaduras de metal muy pesadas) pueden verse en un grave aprieto.

Cualquier personaje que lleve más de la mitad de su límite de estorbo descubrirá que en vez de flotar se hunde. Puede aguantar la respiración un número de asaltos igual a su *Resistencia* antes de empezar a ahogarse, y puede desplazarse por el fondo de la galería al ritmo extremadamente lento de un metro por asalto (D3 metros por asalto los personajes que sepan *Nadar*).

Desprenderse de los objetos con más estorbo no sería mala idea: un yelmo y cualquier cosa que se lleve en la mano se puede arrojar inmediatamente, y con los objetos colgados al hombro o del cuello se tarda un asalto. El resto de los pertrechos pueden dar más problemas. Para quitarse una mochila debajo del agua hace falta pasar una prueba de Des, que se puede repetir una vez por asalto hasta conseguirlo. Desprenderse de la armadura en el agua

Sonó un chirrido estridente y la tapa del sarcófago se levantó un par de centímetros.

—¡ARRIBA! —gritó Anders— Ya casi lo...

El resto de la frase quedó en el aire cuando un viento gélido surgió bramando del sarcófago, arrastrando detrás de sí una nube de polvo pestilente. El tiempo pareció detenerse; observaron inmóviles cómo el polvo se concentraba en oleadas sobre la cabecera de la tumba, tomando forma... la de un enano.

La figura llevaba una reluciente cota de malla. Sus ojos brillaban con un fulgor ígneo dentro del yelmo cerrado... una mirada capaz de penetrar en el alma. Despacio, con aire de indiferencia, la figura levantó la diestra enguantada. Anders estaba a punto de llevarse la mano a la espada.

Con un estrépito ensordecedor, la tapa del sarcófago se hizo añicos. Una antigua hacha de guerra se abrió paso a través del grueso granito como si fuera cristal y voló a la mano de su propietario. Al cogerla, la herrumbre desapareció de la hoja con incrustaciones, y el hacha brilló como debió haberlo hecho cuando la depositaron junto al cuerpo del rey fallecido.





es un proceso muy laborioso, y el que lo intente no tiene ninguna posibilidad a menos que se quite los guanteletes primero (1 asalto). Después, hace falta conseguir una prueba de Des por cada pieza de la armadura, y con cada una se tardan D3+1 asaltos. Con el peto se tardan dos asaltos adicionales y la prueba se hace con una penalización de -10.

Ten en cuenta que el Cristal del Aire permite a su portador respirar bajo el agua, aunque ciertamente no lo protegerá de los golpes.

Las facultades y objetos de detección de trampas no detectarán ésta, ya que no hay mecanismos escondidos que encontrar, simplemente una puerta que resulta que tiene un montón de agua al otro lado.

• 69. ENTRADA DE TUMBA* •

El lago tiene más profundidad de lo normal (un metro y medio) en las cercanías de esta puerta, que está a 1'80 metros sobre el fondo. Hay un grupo de estalagmitas extremadamente puntiagudas en el fondo del lago delante de la puerta, que es todo lo que queda de una trampa empaladora. Esta zona es *terreno muy difícil*, por lo que el movimiento queda reducido a una cuarta parte de lo normal. Los personajes que intenten avanzar más rápido que su movimiento *cauteloso* reducido deben pasar una prueba de Riesgo cada asalto para evitar perder D3 puntos de H (sin R ni armadura) en el agujero de las estalagmitas.

La puerta secreta se puede buscar de la manera normal. Está disimulada como una parte de la superficie de la roca.

• 70. TUMBA PEQUEÑA* •

Esta cámara apesta a cadáveres húmedos y descompuestos. Cualquiera que entre deberá hacer una prueba de Fr (+10 por cada carrera previa de Físico, Ladrón de Cadáveres, Saqueador de Tumbas o Nigromante) o sufrir una fuerte indisposición durante 2 a 5 minutos: los personajes afectados recibirán una penalización de -10 a todas las pruebas mientras se encuentren en este estado, y sólo pueden desplazarse con movimiento *cauteloso*.

En el suelo está tallado el martillo y el yunque, el símbolo de los herreros enanos. En cada pared (salvo en la de la puerta) hay un bloque de piedra negra sin adornos de un metro y medio de largo por uno de ancho y 75 cm de alto; encima de cada uno reposan los restos de un enano en avanzado estado de descomposición. El sepulcro es muy húmedo y el agua resbala por las paredes en algunos sitios. Los cadáveres están hinchados y descompuestos, con los huesos asomando por donde la carne ha desaparecido por completo. No hay nada interesante ni valioso en los cuerpos... aparte de algunos adornos de hierro corroído hasta convertirse en pedazos informes pegados a los huesos. Cualquiera que se acerque a examinar a fondo los cadáveres corre el riesgo de contraer la *Podredumbre de la tumba* (Probabilidad base de 25% por cada cuerpo examinado, prueba de R para resistir, *Inmunidad a la enfermedad* +10).

• 71. ENTRADA DE LA TUMBA DE HRADA* •

La entrada está disimulada como roca natural, como muchos otros accesos a las tumbas. No fue diseñada para que se pudiera abrir, así que habrá que hacerlo a la fuerza (R 7, D 23) o por medios mágicos. Además, la tumba está protegida por una trampa instalada en el pasadizo. En cuanto cualquier criatura pise el suelo de éste, saldrá disparado de la puerta de la tumba propiamente dicha (zona 72) un relámpago, que convertirá en astillas la puerta y golpeará a cualquiera que esté en las escaleras. Actúa de

forma parecida al hechizo de Magia de Batalla homónimo: F 4, tirada de D10 para el daño en vez del D6 habitual, más D8 de daño adicional para blancos inflamables.

• 72. TUMBA DE HRADA* •

En el centro de la puerta de la tumba hay una gran cabeza de león de bronce, con la boca abierta como si fuera a rugir; de ella es de donde sale el relámpago de la trampa de la galería.

La primera sala (72a), donde están los restos de varios miembros menores de la familia de Hrada, está seca, por lo que los cadáveres no están demasiado deteriorados. Todos tienen adornos de hierro, por los cuales un coleccionista podría pagar 3D10+10 CO (cada uno).

En la cámara interior (72b) descansan los restos del propio Hrada, dispuestos también sobre un bloque de piedra. El cuerpo está en un estado de conservación aceptable y lleva una corona de hierro con un diamante que vale 250 CO, aunque un coleccionista interesado podría pagar por ella 500 CO.

Una inscripción sobre la piedra en *enanil arcano* da el nombre del rey fallecido. Un personaje que tenga *Historia* puede intentar una prueba de *Int* (modificador base -30, enanos +30) para recordar que Hrada murió sin dejar descendencia, razón por la que fue enterrado con su corona. Por supuesto, si los aventureros se empeñan en que tiene que ser Hargrim puesto que lleva una corona, déjales que se lo crean.

Hay un hechizo de protección alrededor del bloque de piedra, que crea una *Zona de santuario* permanente y además un *Golpe de viento* contra cualquiera que se acerque a menos de un metro, lo que automáticamente lanzará hacia atrás D3 metros a todo el que esté en la cámara, salvo al portador del Cristal del Aire. El *Golpe de viento* puede activarse un número indefinido de veces al día.

• 73. ENTRADA DE LA TUMBA DE FENNI* •

Cuando se selló la entrada de esta tumba, se confinó un gran Elemental de la Tierra a las paredes del pasadizo que conduce a ella. Con el paso de los siglos el hechizo de control se ha debilitado, y ahora la criatura ya no se manifiesta de la forma pretendida.

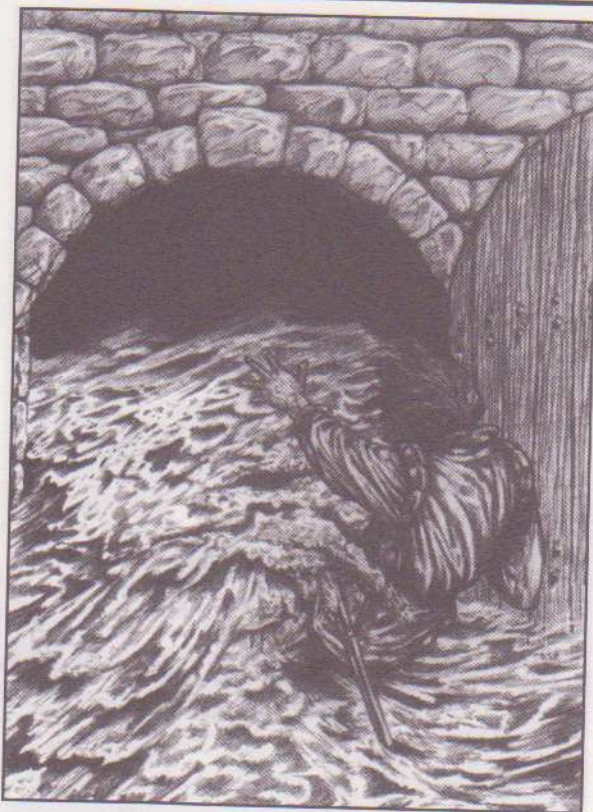
El elemental reside en la roca que envuelve el pasadizo. Si alguna criatura viva entra en él, el elemental sacará unos enormes brazos de piedra y golpeará al intruso: tiene ocho brazos en total (cada uno con HA 80, F 8, R 8 y H 8) que puede usar al mismo tiempo. Si un brazo recibe 8 puntos de daño lo retirará dentro de la roca y no volverá a usarlo, ya que, aunque no queda destruido, la criatura no querrá ponerlo en peligro.

El elemental no puede hacerle daño a ningún personaje que lleve el Cristal de la Tierra, y no puede acercarse a menos de veinte metros del Cristal del Aire, por lo que, con ellos, los aventureros pueden atravesar el pasadizo sin peligro. La criatura tiene un 75% de resistencia a todos los demás medios mágicos de controlar y expulsar elementales.

• 74. TUMBA DE FENNI* •

Ésta es la tumba del sucesor de Hargrim, como sabrá cualquier personaje que tenga *enanil arcano* e *Historia* si pasa una prueba de *Int*. Fenni construyó la tumba de Hargrim y le dio a Kadar-Gravning su nombre en honor de su predecesor.

En las paredes hay tapices, un poco descoloridos pero en excelentes condiciones para ser tan antiguos, que mues-



tran vistas panorámicas del valle del Yetzin y escenas subterráneas entre las cuales se encuentra la construcción del Gran Arco de Karaz-a-Karak. En el centro de la habitación hay un sarcófago de piedra (dos metros de largo por más de uno de ancho y un metro y medio de alto) desprovisto de adornos, aparte del hacha y la montaña, el símbolo de Fenni, tallado sobre la tapa.

El sarcófago está sellado con una argamasa resistente, por lo que habrá que romperla (R 6, D 14) para poder levantar la tapa, que a su vez pesa 3500 puntos de estorbo, así que varios personajes tendrán que tirar juntos, a menos que se usen medios mágicos.

Aunque Fenni es conocido como el constructor de la tumba de Hargrim, su reinado no fue demasiado glorioso, al quedar eclipsado por su predecesor. Cambiando la denominación de la Ciudadela y construyendo la tumba de Hargrim intentó compartir su renombre, y decidió que después de muerto yacería cerca de él. Mientras se construía el complejo de tumbas, Fenni empezó a obsesionarse cada vez más con su seguridad y con la posibilidad de saqueos. La creación de entradas falsas con trampas para ladrones fue idea suya (zonas 66 a 68). Esta preocupación acosa a Fenni incluso después de su muerte, por lo que su espíritu no descansa en paz: está confinado en su propia tumba como Espectro. Fenni no está sujeto a *inestabilidad* en esta zona, y no saldrá de ella para perseguir a nadie. Su hacha a una mano está encantada, e ignora todo tipo de armadura que no sea mágica o de mithril.

• 75. ENTRADA DE LA TUMBA DE LOS TRES REYES* •

La entrada de esta tumba está cubierta por una pared de roca falsa creada mágicamente. Si un personaje con *Minería*, o con una carrera pasada o actual de Elementalista o Saqueador de Tumbas, examina la zona, descubrirá que





la roca es falsa y que oculta una abertura. La pared falsa se puede romper (R 8, D 15) o abrir mágicamente.

• 76. TUMBA DE LOS TRES REYES •

Esta tumba se ha derrumbado y la cavidad resultante tiene una altura mínima de un metro y máxima de cuatro y medio. Cualquier personaje que tenga *Minería* comprenderá que la zona es muy peligrosa, e incluso alguien que no tenga la habilidad se dará cuenta si consigue una prueba de Int.

El suelo está cubierto de rocas y polvo, y harían falta muchos días de trabajo retirando las rocas (con una probabilidad del 10% por hora de que se produzca otro derrumbamiento, que infligiría D6 impactos de F 4 a cualquiera que estuviese dentro) para recuperar los cuerpos destrozados y sus adornos aplastados. El valor total del contenido sería unas 200 CO, o 300 para un especialista en este tema.

• 77. ENTRADA DE LA TUMBA DE DARBLI* •

La entrada oculta de esta tumba se puede abrir apretando un pequeño saliente escondido debajo de la puerta, en el centro, lo que también desarma la trampa del pasadizo. Si simplemente se derriba la puerta (R 4, D 15) la trampa sigue operativa.

La trampa arroja tres lanzas de acero macizo directamente hacia la puerta del pasadizo, y se activa mediante una placa de presión a la entrada. Cada lanza tiene un HP de 45 para acertar al primer personaje que entre, y el impacto es de F 5.

• 78. TUMBA DE DARBLI* •

Los sacerdotes de Kadar-Gravning no tenían en gran estima a Darbli, ya que intentó limitar sus poderes e intervenir en los asuntos religiosos. Por ello, los sacerdotes fueron algo descuidados con la preparación de su tumba. La trampa relativamente poco efectiva de la entrada es su única protección, y las paredes de la cámara están bastante húmedas. El moho, en sus variedades roja y amarilla, crece de forma exuberante en las paredes y el suelo, recubriendo la tumba y el sarcófago.

El sarcófago tiene algo menos de dos metros de largo por más de un metro de ancho y de alto. La tapa no está sellada, y pesa 1250 puntos de estorbo. Si alguien intenta acercarse a él tendrá que pisar por fuerza el moho.

La humedad que hay en toda la tumba ha entrado incluso en el sarcófago, por lo que los restos de Darbli no son una visión agradable. Todo el que vea el cadáver debe pasar una prueba de Fr (+10 por cada carrera previa o actual de Físico, Saqueador de Tumbas, Ladrón de Cadáveres o Nigromante) o sufrir una grave indisposición los siguientes D4+6 turnos (sólo movimiento *cauteloso*, sólo podrá parar en combate y penalización de -10 en todas las pruebas); si se manipulan los restos hay una probabilidad del 25% de quedar expuesto a la *Podredumbre de la tumba*. En el sarcófago hay hilos de oro y plata y adornos pequeños que tienen un valor total de 3D10+50 CO.

• 79. ENTRADA DE LA TUMBA DE HARGRIM* •

La entrada de la tumba de Hargrim está particularmente bien escondida, por lo que la penalización para encontrarla es de -30 (reducida a -10 si el personaje tiene una carrera previa o actual de Saqueador de Tumbas). Después de encontrar la puerta, los aventureros podrán descubrir (al tacto o con magia) el nombre *Hargrim* grabado en ella. Para abrirla, uno de ellos debe pronunciar el nombre de las runas enanas en orden, y después al revés.

Si los aventureros intentan forzar la puerta, tiene R 10, D 55 y una trampa mágica. Debajo de la superficie de piedra hay una delgada lámina de cobre puro, y cualquier golpe que llegue hasta ella (es decir, cualquiera que dañe la puerta) hará que dispare un relámpago (idéntico al del hechizo de Magia de Batalla) contra el personaje que la ha golpeado.

Hay una segunda trampa en el pasadizo superior. Se puede detectar normalmente, pero no tiene mecanismo de desactivación: a fin de cuentas, si alguien quiere entrar en la tumba cerrada de Hargrim, lo más probable es que no tenga buenas intenciones. Todo el suelo del pasadizo es una sucesión de placas de presión, que hacen que empiecen a caer rocas del techo por toda su longitud en cuanto alguien cruce el umbral. El pasadizo tiene una longitud de unos diez metros hasta las escaleras, lo que significa que cualquier personaje puede atravesarlo en un solo asalto con movimiento *normal* o *corriendo*. Los personajes que pasen corriendo a través de la lluvia de rocas recibirán un solo impacto automático de F 4; los críticos van sólo a la cabeza o el torso, con las mismas probabilidades para ambos.

Las piedras caerán durante D4+4 asaltos. Después de tres asaltos, el pasadizo se convierte en *terreno difícil*; después de cinco, queda totalmente intransitable. Para despearlo harán falta 25 horas de trabajo a repartir entre todos los que colaboren (cuatro a la vez como máximo, los enanos trabajan el doble de rápido que el resto de los personajes).



La escalera está decorada con molduras meticulosamente talladas que representan cuerdas trenzadas y en ella hay una trampa más, también sin mecanismo de desactivación. En cuanto se acumule un peso de más de 1000 puntos de estorbo en el descansillo (normalmente harán falta dos personajes, o más), descenderá un rastrillo a cada lado, por lo que los personajes que hayan activado la trampa quedarán atrapados entre ambos. Los huecos por los que bajan los rastrillos están cubiertos por una ilusión, así que sólo se pueden detectar si el personaje consigue una prueba de *Int* (+10 por nivel en el caso de Ilusionistas).

Si a algún personaje le va a caer encima uno de los rastrillos, puede intentar una prueba de *I* (*Esquivar golpe* +10) para evitar un impacto automático de *F* 5 del pesado enrejado de hierro. Los rastrillos se bloquean en su posición una vez que tocan el suelo, por lo que habrá que romperlos (*R* 7, *D* 25) o usar medios mágicos para traspasarlos. Una vez que el paso queda cortado, los dibujos de la decoración de las escaleras empiezan a retorcerse, y se transforman en una masa de serpientes de colores vivos que se cuelan a través de los huecos de los rastrillos para atacar a los que se encuentren atrapados en el rellano.

Veinte serpientes atacan por cada lado. A menos que se les mantenga a raya con magia o por otros medios, cada personaje será atacado por *D*6 serpientes por asalto. Lleva la cuenta de las serpientes que vayan matando hasta el total de cuarenta.

• 80. PASADIZO INFERIOR* •

La puerta secreta de la tumba de Hargrim (zona 82) está muy bien escondida (-40 para encontrarla, reducido a -20 para los personajes que tengan una carrera previa o actual de Saqueador de Tumbas). La sellaron para siempre, así que la única forma de entrar es romperla (*R* 8, *D* 25) o sortearla de forma mágica.

El pasadizo está protegido por seis Espíritus, los de unos guerreros enanos que hicieron el juramento de guardar la tumba de Hargrim hasta el fin de los tiempos. Atacarán a cualquiera que entre en el pasadizo, pero no perseguirán a nadie que huya por las escaleras.

• 81. PUERTA FALSA* •

Esta puerta tiene minuciosos grabados con el símbolo de la corona y el martillo de Hargrim. Es de hierro macizo con una plancha de latón e incrustaciones de plata, y en el centro hay grabada una *K* rúnica con una corona encima y un martillo debajo.

Por supuesto esta puerta es un señuelo, que forma parte de otra trampa para saqueadores. Tiene una cerradura muy compleja (*PC* 50), que se puede forzar de la manera habitual. Los personajes más perspicaces deberían darse cuenta de que aquí hay gato encerrado, ya que el resto de la tumba da la impresión de haber sido sellada para siempre, así que ¿para qué poner una cerradura? Si nadie se fija en el detalle, y si los aventureros han salido malparados de las trampas anteriores, puedes mostrarte compasivo y dejar que los personajes enanos y bribones hagan una prueba de *Int* (Saqueadores de Tumbas +10) para caer en la cuenta.

Si se fuerza la cerradura o se rompe la puerta (*R* 8, *D* 30), la trampa se activará: un enorme bloque de piedra se desplomará sobre el pasadizo, tres metros antes de la puerta. Los personajes a los que les vaya a caer encima tendrán que pasar una prueba de *I* (*Esquivar golpe* +10) o recibir un impacto automático de *F* 6. El bloque tiene más de medio



metro de grueso, por lo que habrá que romperlo (*R* 9, *D* 35) o atravesarlo con métodos mágicos.

• 82. LA TUMBA DE HARGRIM* •

La cámara tiene cuatro metros y medio de altura en la parte sur, y tres metros y medio en la parte norte; los escalones sortean el desnivel de un metro. Las paredes laterales tienen una serie de pilares tallados de casi medio metro de diámetro, que se curvan hacia dentro formando arcos apuntados. En la parte sur de la cámara, los espacios entre los pilares están decorados con mosaicos del suelo al techo que representan escenas de la vida de Hargrim, principalmente victorias.

Entre los pilares de la parte alta de la cámara hay cuatro estatuas de guerreros enanos, con cota de malla y hachas enormes. Las estatuas rodean el sarcófago de Hargrim, que tiene dos metros y medio de largo por más de uno de ancho y uno y medio de alto; está tallado en roca blanca brillante (casi refulgente), con vetas grises y negras, y no tiene adornos, aparte de una *H* rúnica en el centro de la tapa.

Cada uno de los pilares de la parte más alta (y la pared de detrás del sarcófago) tiene una colgadura de seda negra, con versos bordados en oro y plata que cantan las alabanzas de Hargrim.

Cuando se abre la puerta de la zona 80, aparece una ilusión: una enorme cabeza etérea de enano flotando en el aire en medio del pasadizo que conduce a la cámara del sarcófago. Los labios se mueven y una voz atronadora hace vibrar el suelo, hablando en khazalid con estilo de hace varios siglos:



"¡Cuidado! ¡Os acercáis a la sagrada sepultura del glorioso Hargrim! ¡Marchaos! ¡Marchaos o sufrid el castigo que merece vuestro sacrilegio!"

Aunque no entienda el mensaje, cualquiera que contemple esta visión y oiga la voz debe pasar una prueba de Fr (Ilusionistas +10 por nivel, enanos -20) o huir aterrorizado durante un asalto. Después de proferir el mensaje, la cabeza desaparecerá.

En la cámara no hay trampas mecánicas, por lo que cualquier intento de encontrar tales mecanismos fracasará, pero sí trampas mágicas, y en toda la sala hay una intensa aura mágica, que los sacerdotes crearon deliberadamente para dificultar la detección de las trampas concretas. En consecuencia, las habilidades y hechizos correspondientes informarán a los aventureros de que se encuentran en medio de una zona intensamente mágica.

La primera de estas trampas se activará cuando cualquier ser vivo, o cualquier cosa que posea cierta fuerza mágica, avance más allá del segundo par de pilares a partir de la entrada (por tanto, tirando una piedra entre los pilares no se activa, pero sí caminando entre ellos o lanzando un hechizo en la sala). Entonces, un débil siseo empezará a emanar de cada uno de los mosaicos; las figuras más grandes comenzarán a resplandecer y saldrán de la pared para atacar a los intrusos.

Estas criaturas son Espíritus, confinados al interior de la tumba, pero parecen imágenes translúcidas de las figuras de los mosaicos de los que surgieron. Hay seis en total: un enano, dos orcos, un elfo, un troll y un ogro. Todos usan su facultad de inspirar *terror* y lucharán hasta que uno de los dos bandos quede aniquilado. No están sujetos a *inestabilidad* en la cámara del sarcófago, pero perseguirán a sus adversarios, si huyen, hasta la entrada principal de la tumba (zona 79), por lo que en los pasadizos estarán sujetos a *inestabilidad* como de costumbre.

La segunda trampa que hay en la tumba se desencadena si se avanza más allá del primer par de pilares después de los escalones. Igual que antes, cualquier ser vivo o fuerza mágica activará la trampa, pero los objetos inani-

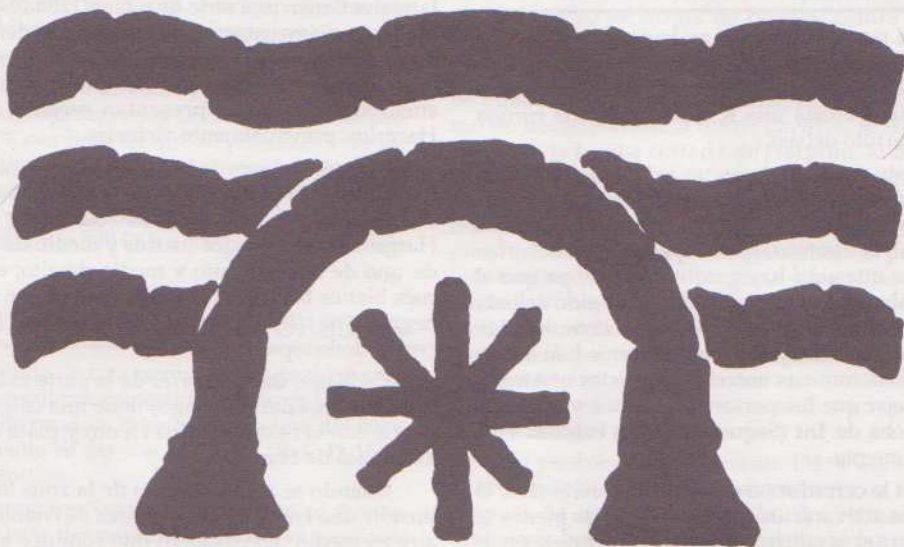
mados no producirán ningún efecto. Cuando se active, las cuatro estatuas de héroes enanos cobrarán vida y atacarán inmediatamente. Igual que los Espíritus, las estatuas perseguirán a los intrusos hasta la entrada de la tumba, pero no más allá. Pelearán hasta que se sean aniquiladas, y si matan a todos los intrusos o les obligan a huir de la tumba, volverán a su puesto junto al sarcófago y, si alguien vuelve a entrar en la cámara, lo atacarán.

El sarcófago parece un bloque macizo, sin ninguna rendija visible entre la tapa y el resto. Y en efecto no hay ninguna: los sacerdotes enanos unieron mágicamente la tapa, de forma que ahora el sarcófago es de una sola pieza. El hechizo de sellado se puede deshacer con *Disipar magia*, usando el Cristal de la Tierra o con cualquier otro medio mágico. Después habrá que levantar la tapa, que pesa 2500 puntos de estorbo.

Los aventureros pueden decidir simplemente abrir el sarcófago a la fuerza (tiene R 10, D 45), pero dentro de la tapa hay un hueco que contiene gas venenoso a presión: si la tapa se rompe, toda la sala se llenará de gas, por lo que toda criatura que se encuentre en su interior y que no supere una prueba de R (*Inmunidad al veneno* +10), morirá. Las protecciones contra el gas y los hechizos como *Respirar bajo el agua* (el Cristal del Aire tiene ese poder) funcionarán, pero hará falta pasar una prueba de I para lanzar los hechizos o activar las protecciones a tiempo.

Dentro del sarcófago está el cuerpo perfectamente conservado de Hargrim. Lleva puesta una túnica ricamente bordada con el cuello adornado con pedrería (77 pequeñas gemas en total; cada una vale D3 CO). En la cabeza lleva una corona de hierro, simple y algo abollada, con una perla del tamaño de un ojo humano (vale 150 CO). Sobre el pecho reposa su gran hacha de batalla, un arma a dos manos de doble filo, con incrustaciones de oro y plata. El hacha es mágica (+30 HA, +3 F).

La mano derecha de Hargrim tiene la palma hacia arriba, y en ella hay un cristal de forma extraña de color verde con vetas azules, grises y blancas: el Cristal del Agua (Documento 13).



PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia se dividen por capítulos y secciones. Como siempre, procura recompensar una buena interpretación, así como las ideas brillantes: un personaje medio debería obtener 30 PE por capítulo (o por sesión de juego, lo que prefieras), 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 reparten 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 CIUDADELA PERDIDA •

0-30 por superar cada peligro y encuentro del camino

• LAS ESTANCIAS DE KADAR-GRAVNING •

General

20 por cada puerta secreta encontrada y abierta, y por cada trampa encontrada y desactivada
✓ 10 por cada trampa activada a la que se haya sobrevivido

El acercamiento a las Estancias

✓ 0-100 por el éxito de la aproximación inicial
✓ 200 por convencer a los enanos de que les ayuden
✓ 200 por atacar a los enanos y derrotarlos

Nivel de las mazmorras

0-50 por encargarse de los necrófagos

Nivel de la entrada principal

✓ 50 por colarse sin ser visto por la entrada principal

✓ 10 por encargarse de las serpientes de la cocina sin ser mordido

Entrada superior y aposentos reales

20 por encontrar cada uno de los Documentos 3, 4 y 5
0-50 por encargarse de las estatuas de los guerreros del salón del trono
✓ 0-50 por encargarse del espíritu de la reina
✓ 0-50 por encargarse de los Espíritus del dormitorio del rey
✓ 20 por encontrar el Documento 6
✓ 20 por encontrar el Documento 7

Nivel de las tumbas

✓ 100 por no hacer que el techo se derrumbe
✓ 50 por ejecutar correctamente el ritual de purificación antes de entrar en el templo
✓ 0-50 por encargarse de los Aparecidos del templo
0-100 por llevar a cabo el ritual de entierro real en el templo
✓ 10 por encontrar el Documento 10
0-20 por encargarse del Elemental de la Tierra de la entrada de la Tumba de Fenni
0-30 por encargarse del Espectro de la tumba de Fenni
✓ 0-30 por encontrar la tumba de Hargrim y entrar en ella
✓ 0-30 por encargarse de las serpientes de la trampa de las escaleras de la tumba de Hargrim.
✓ 0-50 por encargarse de los Espíritus de la tumba de Hargrim
✓ 0-50 por encargarse de los Aparecidos de la tumba de Hargrim
✓ 100 por abrir el sarcófago de Hargrim y encontrar el Cristal del Agua

El ejército de Mendri

✓ 0-100 por su comportamiento con el ejército de Mendri

• PUNTOS DE DESTINO •

Si los aventureros encuentran la tumba de Hargrim y se hacen con el Cristal del Agua, cada personaje superviviente ganará 1 Punto de Destino. Si los aventureros intervienen de forma decisiva para evitar una guerra civil entre los enanos entregando la Corona a una u otra facción, ganarán otro Punto de Destino, suponiendo que se lo merezcan.



EL CRISTAL DEL AGUA

El Cristal del Agua 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 Agua con los otros Cristales del Poder, que los aventureros habrán conseguido si completaron adecuadamente las aventuras previas de *Las Piedras del Destino*.

• UTILIZACIÓN DEL CRISTAL •

Al igual que con los demás Cristales de Poder, un personaje deberá sintonizarse con el Cristal del Agua 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 coger el Cristal y concentrarse en el efecto deseado para producirlo (pasando una prueba de *FV* sin modificadores). Después de usar un Poder Menor, el Cristal queda inerte un turno completo, durante el cual no se pueden emplear otros Poderes Menores. Después de utilizar un Poder Mayor, el Cristal quedará inerte D6 horas, durante las cuales sólo funcionarán sus poderes automáticos.

• LOS PODERES DEL CRISTAL •

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

• PODERES AUTOMÁTICOS •

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

Protección contra el agua

El poseedor es inmune a los daños normales o mágicos del agua, incluyendo Elementales, lluvia, hechizos, etc.

Puedes mantener en secreto este poder y plantear las situaciones de forma que los jugadores nunca lo averigüen.

Protección contra Elementales

Un Elemental del Fuego no puede acercarse a menos de veinte metros del Cristal bajo ninguna circunstancia. Este efecto quedará alterado si se combinan los Cristales del Agua y el Fuego.

Detección de otros Cristales del Poder

Cuando el Cristal del Agua se encuentre a menos de un kilómetro y medio de otros Cristales de Poder emitirá un resplandor verdoso desde su interior que se hará más intenso mientras más se acerque a sus hermanos. No obstante este efecto no es lo bastante preciso como para que se pueda juzgar en qué dirección está el otro Cristal.

• PODERES MENORES •

Respirar bajo el agua

El Cristal puede lanzar este hechizo una vez cada hora. A diferencia del poder equivalente del Cristal del Aire, *no* proporciona inmunidad contra aire o gases venenosos ni contra el vacío.

Caminar sobre el agua

El Cristal puede lanzarlo una vez por hora, y el hechizo termina automáticamente cuando el portador pisa tierra o piedra de cualquier clase. Si pisa sobre madera, la posibilidad de que el hechizo se acabe es de un 50%.

Provocar lluvia

Este hechizo se puede lanzar cuantas veces se quiera, pero el portador tendrá que pasar una prueba de *FV* al utilizarlo; si fracasa, no logra dominar el poder del Cristal, y se generará un hechizo de *Animar las aguas* en su lugar. Cada seudópodo ataca una vez a la criatura más cercana en una dirección aleatoria a partir del poseedor del Cristal. Después del primer asalto, termina el hechizo.

Corroer

El Cristal puede lanzar este hechizo una vez por hora, pero el portador debe pasar una prueba de *FV* cada vez que lo emplee; si no lo consigue, no logra dominar el poder del Cristal y lanza en su lugar un hechizo de *Explosión* centrado en él mismo. El hechizo *Corroer* se describe en la página 65.



Dividir las aguas

Se puede lanzar una vez cada hora, pero si el portador no pasa una prueba de FV no logra controlar el Cristal y, en vez de llevar a cabo el hechizo, invoca un Elemental del Agua no controlado de tamaño D6+3.

Extinguir fuego

El Cristal puede lanzar este hechizo cuantas veces se quiera por día.

Invocación menor

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

• PODERES MAYORES •

Ten en cuenta que, aunque estos poderes se pueden emplear con la frecuencia indicada, el Cristal quedará inerte durante los periodos que se especificaron antes.

Animar las aguas

El Cristal puede lanzar este hechizo hasta cuatro veces al día, pero nunca dos veces dentro de la misma hora. El portador tendrá que pasar una prueba de FV cuando emplee este poder, so pena de perder el control del Cristal y, en lugar de llevar a cabo el hechizo, invocar un Elemental del Agua no controlado de tamaño D6+3.

Ruptura

Este poder se puede usar una vez cada tres horas. El portador elige un individuo o grupo como blanco a menos de 48 metros y a la vista. El poder del Cristal multiplica por dos durante un momento el contenido en agua del cuerpo del objetivo, lo que provoca graves lesiones por rotura de órganos internos.

El resultado es un impacto automático de F 6 modificado por la *Resistencia*, pero no por la armadura. Las defensas mágicas deben ser específicamente contra el agua para que sean efectivas. Se puede intentar una prueba de FV para reducir el daño a la mitad, y en caso de resultado crítico hay que consultar la *Tabla de impactos críticos y muerte súbita*. Este poder sólo funciona contra criaturas vivas.

El portador deberá pasar una prueba de FV cuando realice este hechizo, o si no afectará a todas las criaturas vivas que se encuentren a menos de 48 metros.

Invocación mayor

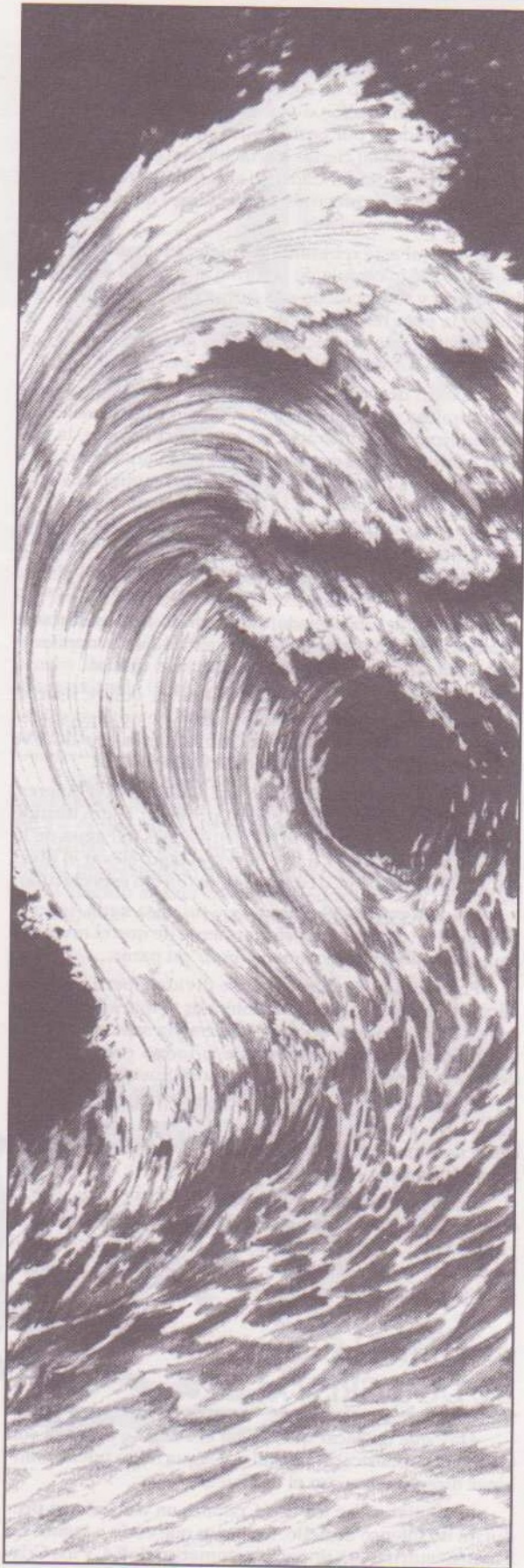
Una vez por semana, el Cristal puede invocar un único Elemental del Agua de tamaño 10, o D3+1 Elementales del Agua de tamaño 5, según prefiera su poseedor.

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Los ojos del poseedor se volverán azules 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 AGUA EN EL JUEGO •

Al igual que sus tres hermanos, el Cristal del Agua 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 Tzeentch, 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 efectos 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 subestimarle ni perderlo 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.

Acuérdete 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 usar el Cristal del Agua para dividir las aguas de un lago subterráneo. 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: hacer que todos los elementales del agua de la zona se vuelvan locos, hacer hervir el lago, elevar el nivel del agua 1D6 metros, o cualquier otro efecto espectacular.

Fracaso por 10-29: Parece que no pasa nada, pero el personaje se da cuenta posteriormente de que el nivel del agua está subiendo lentamente pero sin parar...

Fracaso por 0-9: Las aguas se dividen, pero horizontalmente en vez de verticalmente, por lo que aparece una capa de aire que crea dos niveles de agua separados. Otra posibilidad es que se dividan de la forma correcta, pero dejando un espacio de tan sólo un centímetro.

Éxito por 0-29: Las aguas se dividen como se pretendía, pero con algún efecto raro: "El lago abre unos enormes ojos acuosos, parpadea y se levanta, mientras os hace señas amablemente para que paséis."

Éxito por 30 o más: ¡El lago DESAPARECE! Si el agua estaba aislada, simplemente deja de existir. Si algún arroyo desemboca en él, se empezará a llenar de nuevo. El fondo está seco y sin barro, con peces todavía mojados saltando sobre la tierra dura.

• COMBINACIÓN DE DOS CRISTALES •

Hay que destacar que, como el Fuego y el Agua son elementos opuestos, el Cristal del Agua no se puede combinar directamente con el del Fuego.

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 F4, y los Cris-

tales se separarán violentamente y caerán a D6 metros de distancia uno del otro.

Si se combinan dos Cristales del Poder se pueden 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 queira éste o no.

• AGUA Y AIRE •

Si se combinan los Cristales del Aire y del Agua se pueden obtener los siguientes poderes adicionales:

• PODERES MENORES •

Niebla mística

Este hechizo se puede lanzar cuantas veces se quiera, pero si se falla una prueba de FV los poderes de los Cristales se descontrolarán. Tira 1D6: si el resultado es 1-2, el Cristal del Agua lanzará un *Provocar lluvia*; con 3-4 el Cristal del Aire generará un *Golpe de Viento*; y con 5-6 se generará un hechizo de *Aire venenoso*, centrado en las piedras.

Aire venenoso

Los Cristales combinados pueden lanzar este hechizo una vez al día, pero si se falla la prueba de FV, el poder se descontrola y lanzan en su lugar un hechizo de *Explosión*.

• PODERES MAYORES •

Congelar

Este poder afecta a una zona de tres metros de diámetro, que puede estar hasta a 48 metros de distancia de los Cristales y tiene que estar a la vista del portador. Se parece a *Zona fría* como un dragón a un tritón; el resultado es un descenso inmediato de la temperatura de hasta cien grados bajo cero y un impacto automático de F8 para cualquiera que se encuentre en la zona de efecto, modificado por la R pero no por la armadura.

Todo lo que puede congelarse, se congela. El agua se convierte en hielo por el que se puede andar, el aceite se solidifica y la ropa se pone tan tiesa que el movimiento y la *Iniciativa* quedan reducidas a la mitad durante 2D6 asaltos. Las armas, armaduras y demás equipamiento se vuelven muy quebradizos, con una posibilidad del 5% de romperse la próxima vez que se utilicen.

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Cuando se emplea un poder menor de los Cristales del Agua y el Aire combinados, hay una probabilidad del 5% de que el portador reciba en la cara una pequeña exhalación helada de esencias elementales mezcladas, que se dispersa inmediatamente. Es algo parecido a un pequeño chorro de nitrógeno líquido, por lo que 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%.

• AGUA Y TIERRA •

Si se combinan los Cristales de la Tierra y el Agua, se obtienen los poderes adicionales siguientes:

• PODERES MENORES •

Suelo resbaladizo

Se puede usar una vez por hora. Afecta a un espacio de hasta diez metros cuadrados a 48 metros de distancia de los Cristales, como máximo. El suelo de la zona afectada se vuelve *terreno difícil*, y si ya era *difícil*, se convierte en *muy difícil*.

Crear arenas movedizas

Los Cristales pueden lanzar este hechizo hasta cuatro veces al día. Sin embargo, si el portador falla una prueba de FV, pierde el control de los Cristales y crea las arenas movedizas en un radio de 48 metros a su alrededor.

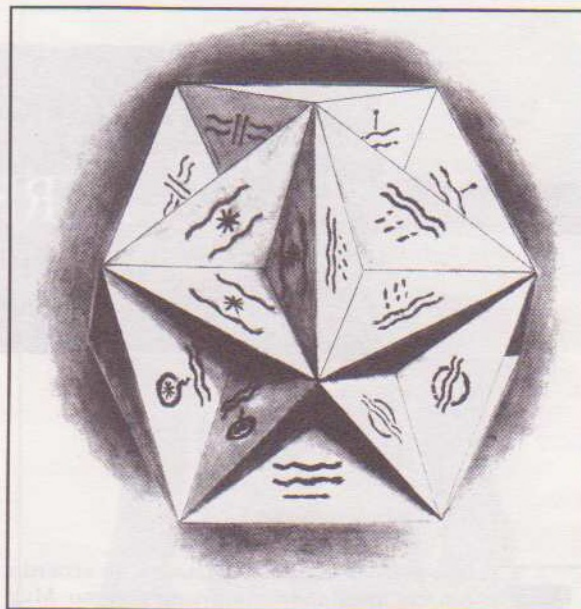
• PODERES MAYORES •

Petrificar

Este poder se puede emplear una vez al día, contra una única criatura viva que esté a menos del 48 metros del portador, y en su campo de visión. Convierte toda el agua que hay en el cuerpo del blanco en tierra elemental.

El efecto es prácticamente idéntico al de la mirada de un Basilisco, y la víctima puede hacer una prueba de FV para resistirlo. Si el portador de los Cristales falla una prueba de FV, pierde el control del poder y afecta a todos los seres vivos que estén a menos de 24 metros de los Cristales.

Los efectos de este poder se pueden invertir para devolver a su estado normal a alguien que haya sido con-



vertido en piedra. El portador debe pasar una prueba de FV, o si no el personaje quedará convertido en un charco de agua (y aniquilado definitivamente). Incluso si consigue la prueba de FV, la víctima petrificada debe pasar una prueba de R y además gastar un Punto de Destino para sobrevivir a la transformación.

• EFECTOS SECUNDARIOS •

Cuando se emplea un poder menor de los Cristales combinados del Agua y la Tierra, hay una probabilidad del 5% de que un pequeño chorro de esencias elementales mezcladas convierta en barro o en agua (ambas con la misma probabilidad) algún objeto no mágico de piedra o metal elegido al azar que el portador lleve encima. Si se usa un poder mayor, la probabilidad es del 20%.



PERFILES

E

stos perfiles han sido ajustados de acuerdo con las habilidades pertinentes, como *Muy Fuerte*. Para más información acerca de las habilidades y los hechizos, puedes consultar el WFJR.

• LA CIUDADELA PERDIDA •

Orcos negros

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.

Equipo

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

Guerreros orcos

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.

Equipo

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

Goblins

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.

Equipo

Justillo de cuero (0/1 PA, torso); espada o hacha; arco corto (Alc 16/32/150, FE 3, Tcd 1); carcaj con 20 flechas.

Araña gigante

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

Reglas especiales

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

Serpiente de piedra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	45	7	7	36	60	1	-	24	6	43	43	-

Reglas especiales

Puede *planear* 3 metros en horizontal por cada 6 metros de caída vertical. No sufre daño en caídas de menos de 18 metros. Ataque de *constricción*. Tiene *miedo* al fuego, pero es inmune a todos los demás efectos psicológicos. Inspira *miedo* a las criaturas vivas de menos de tres metros de estatura.

• LAS ESTANCIAS DE KADAR-GRAVNING •

Necrófagos del nivel de las mazmorras

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	43	-

Reglas especiales

2 ataques de *garras venenosas*, hay que pasar una prueba de R (*Inmunidad al veneno* +10) o quedar paralizado du-



rante D8+4 asaltos. Los necrófagos se detendrán para comerse cualquier cosa que se encuentren mientras persiguen a un enemigo, a menos que pasen una prueba de FV.

Serpientes

Nivel de la entrada principal: cocina

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

Reglas especiales

Ataque de *mordedura venenosa*: la víctima tiene que pasar una prueba de R (*Inmunidad al veneno* +10) o... morir en D3 asaltos. El mordisco no puede atravesar armaduras.

Autómata

Almacén del taller

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	30	-	5	5	15	13	2	30	-	-	-	-	-

Reglas especiales

2 PA en todas las localizaciones. Inmune a todos los efectos psicológicos y a los hechizos de influencia mental.

Estatuas de guerreros enanos

Salón del trono

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	70	50	6	6	15	50	2	30	30	-	-	-	-

Reglas especiales

Inmunes a todos los efectos psicológicos y a los hechizos de influencia mental. Inmunes a las armas no mágicas.

Fantasma de la reina Kervista

Aposento de la reina

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	0	0	3	15	32	1	-	23	30	23	25	35

Reglas especiales

Inmune a todos los efectos psicológicos y a los hechizos de influencia mental. Inmune a las armas no mágicas. Inspira *miedo* a las criaturas vivas cuando se hace visible; puede volverse visible o invisible a voluntad. *Poseión*: ver debajo. Sujeta a *inestabilidad* fuera del aposento de la reina, a menos que haya poseído un cuerpo.

El aposento de la reina está embrujado porque los orcos asesinaron allí a la reina y ésta no recibió sepultura. Por ello, su espíritu tiene la obsesión de recuperar sus restos mortales y enterrarlos, y para lograrlo intentará *poseer* a alguien. Por desgracia, ya no queda nada de esos restos: los orcos tiraron su cadáver al exterior, y los animales carroñeros han roto y esparcido sus huesos, lo que significa que, aunque logre poseer a alguien, su búsqueda será en vano. No obstante, ella no lo sabe, y probablemente lo que queda de su mente será incapaz de aceptar el hecho.

El fantasma de la reina puede intentar poseer a cualquier criatura humanoide de Int 6 o más. La víctima debe



hacer una prueba de FV. Las protecciones mágicas no afectan a esta prueba, a menos que sean encantamientos específicos contra la magia de influencia mental o los efectos psicológicos. El fantasma y su víctima no pueden hacer nada más en ese asalto, y se consideran objetivos *estáticos*.

Si la víctima falla la prueba de FV, pierde D10 puntos de FV. Si su FV queda reducida a cero, cae en poder del fantasma. Los puntos perdidos se recuperan a razón de 10 por turno, y una vez por turno el personaje poseído puede intentar una prueba de FV para librarse de la posesión. El cuerpo poseído conserva todas las habilidades relacionadas con las pruebas de F, R, I y Des, pero no las demás.

Si la reina consigue poseer un cuerpo, lo usará para vagar por Kadar-Gravning, buscando desesperadamente entre los restos de los muertos. Si se le impide hacerlo se resistirá, pero sin atacar, de forma más frenética cuanto más cerca esté de la tumba excavada para ella (zona 76). La reina Kervista no puede soportar entrar en la tumba sin sus huesos, así que si se le obliga a hacerlo, el espíritu escapará del cuerpo poseído. Al volver, el alma del personaje debe pasar una prueba de FV o morir por la conmoción psíquica. Si lo consigue, el personaje recupera el control de su cuerpo, pero obtiene D3 Puntos de Locura y pierde D10 puntos de Fr de forma permanente.

Espíritus

Dormitorio del rey

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Reglas especiales

Sujetos a *inestabilidad* fuera del dormitorio del rey. Inmunes a todos los efectos psicológicos. Inspiran *miedo* a

las criaturas vivas. Inmunes a las armas no mágicas. Sus ataques no provocan heridas, sino que le restan 1 punto de F a la víctima. Las criaturas cuya F queda reducida a cero mueren; los puntos perdidos se recuperan a razón de 1 punto por día de reposo absoluto. Los ataques se consideran mágicos y pueden afectar a criaturas vivas que son inmunes a los ataques no mágicos. Son etéreos: pueden atravesar paredes y objetos sólidos sin penalización.

Elementales del fuego

Pasadizo de la cámara del tesoro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	45	45	5	5	45	45	5	45	45	45	45	45	-

Reglas especiales

Consultar el libro de reglas del WFR. Pueden lanzar un hechizo de *Bola de fuego* por asalto.

Aparecidos Templo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

Reglas especiales

Sujetos a *inestabilidad* fuera del templo. Inmunes a todos los efectos psicológicos. Inspiran *miedo* o *terror* (a su elección) a las criaturas vivas. Inmunes a las armas no mágicas. Los impactos no hacen heridas, pero las vícti-

mas deben pasar una prueba de FV o quedar paralizadas durante 2D6 turnos. Los ataques se consideran mágicos y pueden afectar a criaturas vivas que son inmunes a los ataques no mágicos. Son etéreos: pueden atravesar paredes y objetos sólidos sin penalización.

Gárgolas Templo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Reglas especiales

Demonios Menores Independientes: sujetos a todas las reglas especiales relevantes. Sujetos a *inestabilidad* fuera del templo. Inspiran *miedo* a las criaturas vivas de menos de tres metros de estatura. Son inmunes a efectos psicológicos, menos los causados por demonios mayores o teidades. No pueden volar.

Estatuas de gárgolas Templo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	0	6	8	30	30	2	45	-	-	-	-	-

Reglas especiales

Inmunes a todos los efectos psicológicos y hechizos de influencia mental. Inmunes a los ataques no mágicos



de menos de F 4. Sólo atacan mediante presas; consultar la sección de *El ritual de entierro real*.

Elemental del fuego Templo

Ver la sección de *El ritual de entierro real*. Si el elemental no es controlado después de la invocación, usar el perfil de los elementales del fuego del pasadizo de la cámara del tesoro, que aparece más arriba.

Espectro Tumba de Fenni

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

Reglas especiales

Sujeto a *inestabilidad* fuera de la tumba de Fenni. Inmune a todos los efectos psicológicos. Inspira *miedo* a las criaturas vivas. Inmune a las armas no mágicas. Los impactos no hacen heridas, sino que le restan 1 punto de F a la víctima. Las criaturas cuya F queda reducida a cero mueren; los puntos perdidos se recuperan a razón de 1 punto por día de reposo absoluto. Los ataques se consideran mágicos y pueden afectar a criaturas vivas que son inmunes a los ataques no mágicos (consultar en el **WFJR** las reglas detalladas sobre absorción de F y puntos de magia). Cuando aparece, el espectro tiene F 4 y 8 puntos de magia. El hacha mágica (*arma de mano*, encantada para ignorar las armaduras que no sean mágicas o de mithril) hace daño normal, sin absorción de F.

Serpientes Tumba de Hargrim; rellano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

Reglas especiales

Ataque de *mordedura* venenosa.

Espíritus de enanos Tumba de Hargrim; pasadizo inferior

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Reglas especiales

Sujetos a *inestabilidad* fuera del pasadizo inferior. Inmunes a todos los efectos psicológicos. Inspiran *miedo* a las criaturas vivas. Inmunes a las armas no mágicas. Los impactos no hacen heridas, sino que le restan 1 punto de F a la víctima. Las criaturas cuya F queda reducida a cero mueren; los puntos perdidos se recuperan a razón de 1 punto por día de reposo absoluto. Los ataques se consideran mágicos y pueden afectar a criaturas vivas que son inmunes a los ataques no mágicos. Son etéreos: pueden atravesar paredes y objetos sólidos sin penalización.

Aparecidos Tumba de Hargrim; cámara del sarcófago

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29



Reglas especiales

Sujetos a *inestabilidad* fuera del templo. Inmunes a todos los efectos psicológicos. Inspiran *miedo* o *terror* (a su elección) a las criaturas vivas. Inmunes a las armas no mágicas. Los impactos no hacen heridas, pero las víctimas deben pasar una prueba de FV o quedar paralizadas durante 2D6 turnos. Los ataques se consideran mágicos y pueden afectar a criaturas vivas que son inmunes a los ataques no mágicos. Son etéreos: pueden atravesar paredes y objetos sólidos.

Estatuas de guerreros enanos Tumba de Hargrim; cámara del sarcófago

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	80	50	6	6	21	60	3	40	40	-	-	-	-

Reglas especiales

Inmunes a todos los efectos psicológicos y a los hechizos de influencia mental. Inmunes a las armas no mágicas. Tienen FV 75 para resistir hechizos que requieran una prueba de FV.

• LA EXPEDICIÓN MONÁRQUICA •

Craneg, Clérigo de Grungni, nivel 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	41	33	4	5	12	41	1	43	75	54	68	82	43

Habilidades

Conciencia de la magia; Hablar en público; Heráldica; Historia; Identificar no muertos; Idioma adicional:

viejomundano, gházhakh y orrakh; Idioma arcano: mágico, enano; Lanzar hechizos: ver debajo; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Meditación; Metalurgia; Minería; Saber de pergaminos; Sentido mágico; Teología.

Hechizos

23 Puntos de Magia

Magia Vulgar

Don de lenguas; Luz resplandeciente; Alarma mágica; Llama mágica; Cerradura mágica; Fuegos fatuos; Abrir; Reforzar puerta; Sueño; Sonidos; Zona de silencio; Zona cálida.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de resistencia; Curar herida leve; Bola de fuego; Robar mente; Golpe de viento.

Nivel 2: Aura de protección; Causar frenesí; Causar pánico; Impedir huida; Relámpago; Aplastar; Zona de santuario; Zona de firmeza.

Nivel 3: Animar Espada; Invulnerabilidad a las flechas; Causar cobarde retirada; Causar inestabilidad; Causar estupidez; Puente mágico.

Magia Elemental

Nivel 1: Asalto de piedras; Zona de escondite.

Equipo

Túnica; cayado; espada; daga (I +20, D -2, P -20); anillo con rubí (50 CO); *Documento 11*; *Joya de Poder* (9 puntos de magia); *Amuleto de Jade Encantado*; *Poción Curativa* (4 dosis).

Kadri, Clérigo de Grungni, nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	42	30	3	4	9	35	1	34	48	52	47	40	35

Habilidades

Forja; Hablar en público; Historia; Identificar no muertos; Idioma adicional: viejomundano; Idioma arcano: mágico, enano; Lanzar hechizos: ver debajo; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Meditación; Minería; Saber de pergaminos; Sentido mágico; Teología.

Hechizos

17 Puntos de Magia

Magia Vulgar

Don de lenguas; Luz resplandeciente; Cerradura mágica; Fuegos fatuos; Abrir; Eliminar maldición; Sonidos; Zona de silencio; Zona cálida.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de resistencia; Curar herida leve; Fuerza de combate; Golpe de viento.

Nivel 2: Aura de protección; Causar frenesí; Causar pánico; Impedir huida; Aplastar; Zona de firmeza.

Magia Elemental

Nivel 1: Zona de escondite.

Equipo

Túnica; cayado; daga (I +20, D -2, P -20); *Poción Curativa* (2 dosis).

Dern, Clérigo de Grungni, nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	45	27	3	4	10	31	1	30	40	50	46	45	35

Habilidades

Forja; Hablar en público; Historia; Identificar no muertos; Idioma adicional: viejomundano; Idioma arcano: mágico, enano; Lanzar hechizos: ver debajo; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Meditación; Minería; Saber de pergaminos; Sentido mágico; Teología.

Hechizos

13 Puntos de Magia

Magia Vulgar

Maldición; Don de lenguas; Luz resplandeciente; Cerradura mágica; Abrir; Eliminar maldición; Sueño; Sonidos; Zona de silencio; Zona cálida.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de resistencia; Causar animosidad; Curar herida leve; Bola de fuego; Golpe de viento.

Nivel 2: Aura de protección; Causar frenesí; Causar pánico; Impedir huida; Relámpago; Aplastar; Zona de firmeza.

Magia Elemental

Nivel 1: Zona de escondite.

Equipo

Túnica; cayado; daga (I +20, D -2, P -20); *Poción Curativa* (2 dosis).

Yanni y Bradni, Clérigos de Grungni, nivel 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	40	27	3	4	7	31	1	30	40	50	46	45	35

Habilidades

Forja; Hablar en público; Historia; Idioma adicional: viejomundano; Idioma arcano: mágico, enano; Lanzar hechizos: ver debajo; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Meditación; Minería; Saber de pergaminos; Teología.

Hechizos

13 Puntos de Magia

Magia Vulgar

Maldición; Don de lenguas; Luz resplandeciente; Cerradura mágica; Abrir; Eliminar maldición; Sueño; Sonidos; Zona de silencio; Zona cálida.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de resistencia; Causar animosidad; Curar herida leve; Bola de fuego; Golpe de viento.

Magia Elemental

Nivel 1: Zona de escondite.

Equipo

Túnica; cayado; daga (I +20, D -2, P -20); cada uno tiene un diario en el que anota, con gran detalle, las equivocaciones y descuidos del otro (y los de todos los demás enanos).



Sundrim, Erudito, ex Estudiante,
ex Artesano, ex Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	33	3	5	9	51	1	42	58	66	62	80	36

Habilidades

Astronomía; Cartografía; Forja; Historia; Identificar planta; Idioma adicional: viejomundano; Idioma arcano: mágico, enanil arcano; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Lingüística; Metalurgia; Minería; Saber de pergaminos; Saber de runas; Sentido mágico.

Equipo

Túnica; material de escritura; daga (I +20, D -2, P -20); martillo pequeño; cortafrío; herramientas improvisadas diversas; diversos paños y pergaminos, incluyendo el Documento 12.

Los especialistas

Hay tres clases de especialistas en la expedición: los Artesanos (20 en total), los Eruditos (12) y los Ingenieros (8).

Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	50	23	3	4	9	45	1	42	48	54	52	61	26

Habilidades

Forja; Idioma adicional: viejomundano; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Metalurgia; Minería.

Equipo

Material de escritura; arma de mano; daga (I +20, D -2, P -20); herramientas diversas (ver libro de reglas de WFJR); varios paños y pergaminos.

Erudito

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	45	23	3	4	9	51	1	32	58	66	52	60	36

Habilidades

Astronomía; Cartografía; Historia; Identificar planta; Idioma adicional: viejomundano; Idioma arcano: mágico, enanil arcano; Leer/escribir: khazalid, viejomundano; Lingüística; Metalurgia; Minería; Saber de pergaminos; Saber de runas; Sentido mágico.

Equipo

Túnica; material de escritura; velas; daga (I +20, D -2, P -20); herramientas improvisadas diversas; varios paños y pergaminos; diversos calcos de inscripciones.

Ingeniero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	34	3	4	8	25	1	33	50	30	43	49	22

Habilidades

Carpintería; Detectar trampa; Forja; Idioma adicional: viejomundano; Leer/escribir: khazalid, viejomundano;



Metalurgia; Minería (con bonificación: ver reglas del WFJR); Poner trampas; Señales secretas: Gremio de Ingenieros Enanos.

Equipo

Igual que un Artesano.

Brogar, Capitán Mercenario,
ex Sargento, ex Soldado, ex Luchador de Túnel

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	80	51	5	6	13	42	3	35	91	38	83	60	41

Habilidades

Desarmar; Escalar; Esquivar golpe; Forja; Golpe poderoso; Golpear para aturdir; Golpear para herir; Lenguaje secreto: Batalla; Minería; Orientación (sólo bajo tierra); Pelea callejera.

Equipo

Cota de malla con mangas, capucha de malla, perneras de malla, yelmo y escudo (3 PA en la cabeza y 2 PA en las demás localizaciones); hacha mágica (HA +10, F +1); ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 2); carcaj con 20 dardos; cuerda de 9 metros con gancho.

Sargento enano típico

Hay cinco sargentos en la expedición de Craneg, cada uno de ellos al mando de un pelotón de diez soldados.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	71	41	4	5	11	41	2	31	61	41	61	61	31

Habilidades

Desarmar; Escalar; Esquivar golpe; Forja; Golpe poderoso; Golpear para aturdir; Golpear para herir; Lenguaje secreto; Batalla; Minería; Orientación (sólo bajo tierra); Pelea callejera.

Equipo

Cota de malla con mangas, yelmo y escudo (2 PA en cabeza/torso/brazos y 1 PA en las demás localizaciones); arma de mano; cuerda de 9 metros con gancho.

Soldado enano típico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	61	31	4	5	9	31	2	31	61	31	61	51	21

Habilidades

Desarmar; Escalar; Esquivar golpe; Forja; Golpe poderoso; Golpear para aturdir; Golpear para herir; Lenguaje secreto; Batalla; Minería; Orientación (sólo bajo tierra); Pelea callejera.

Equipo

Cota de malla con mangas, yelmo y escudo (2 PA en cabeza/torso/brazos y 1 PA en las demás localizaciones); arma de mano; cuerda de 9 metros con gancho.

Nota: además de lo anterior, dos soldados en cada pelotón dispondrán de ballesta (Alc 32/64/300, FE 4, Tcd 2) y carcaj con 20 dardos.

• EL EJÉRCITO DE MENDRI •

El ejército de Mendri es una fuerza militar mucho más poderosa que la expedición monárquica, pero carece de expertos como Sundrim y sus especialistas. Está formado por un centenar de soldados enanos organizados en pelotones de diez bajo el mando de un sargento. A todos los efectos, los soldados y sargentos enanos son idénticos a los de la expedición monárquica, lo que pasa es que los superan en proporción de dos a uno. Además de las tropas, también están los siguientes personajes:

Grumdin, comandante en jefe, Caballero de Fortuna, ex Capitán Mercenario

Grumdin es un enano de aspecto rudo y robusto, pero no tanto como Brogar, y más comunicativo y avispado que éste. Se le conoce como la mano derecha de Mendri, y es un oficial experimentado y competente: "¡Vaya, el Señor Craneg, qué sorpresa tan agradable! ¿Qué tiene ahí? ¿Tal vez algo para nuestro querido rey?"

Kazran, Clérigo de Grungni, nivel 3

Las diferencias entre Kazran y Craneg van más allá de su pertenencia a bandos opuestos. Mientras que Craneg es egoísta y maquiavélico, Kazran está totalmente comprometido con su causa. En lo que a él respecta, Mendri es el rey legítimo, y los que no opinen lo mismo son traidores a la raza enana y se merecen lo peor en este mundo y el otro. La Corona de Hargrim pertenece por derecho a Mendri, y ningún maldito traidor o hereje impedirá que la obtenga mientras a Kazran le quede un hálito de vida: "En nombre de Grungni y de nuestra raza os conmino a que no os opongáis a nuestra justa y gloriosa causa. ¡Entregad la Corona, confesad vuestra herejía y rezad para que seáis perdonados!"

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	43	30	4	5	11	43	1	41	77	52	69	80	40

Habilidades

Conciencia de la magia; Hablar en público; Historia; Identificar no muertos; Idioma arcano: mágico, enano; Lanzar hechizos: ver debajo; Leer/escribir: khazalid; Meditación; Metalurgia; Minería; Saber de pergaminos; Sentido mágico; Teología.

Hechizos

27 Puntos de Magia

Magia Vulgar

Don de lenguas; Luz resplandeciente; Alarma mágica; Llama mágica; Cerradura mágica; Fuegos fatuos; Abrir; Reforzar puerta; Sueño; Sonidos; Zona de silencio; Zona cálida.

Magia de Batalla

Nivel 1: Aura de resistencia; Curar herida leve; Bola de fuego; Robar mente; Fuerza de Combate; Golpe de viento.

Nivel 2: Aura de protección; Causar frenesí; Causar pánico; Impedir huida; Relámpago; Niebla mística; Aplastar; Zona de firmeza.

Nivel 3: Invulnerabilidad a las flechas; Causar cobardía de retirada; Causar miedo; Causar inestabilidad; Causar estupidez; Puente mágico.

Magia Elemental

Nivel 1: Asalto de piedras; Zona de escondite.

Nivel 3: Desmenuzar piedra.

Equipo

Túnica de Resistencia +2; cayado; hacha; daga (I +20, D -2, P -20); pergamino con tres hechizos de Asalto de piedras; Joya de Poder (10 puntos de magia).



APÉNDICE

• UN NUEVO MONSTRUO: POLTERGEIST •

Un Poltergeist es una criatura etérea no muerta, similar a un Fantasma o a un Fuego Fatuo. Igual que muchos no muertos etéreos, un Poltergeist es la fuerza vital desencarnada de una criatura que ha muerto en circunstancias inusuales o traumáticas, o que no ha sido enterrada adecuadamente.

En general están apegados a un lugar determinado (normalmente el sitio donde murieron), y no están dispuestos a abandonarlo a menos que se les obligue mágicamente.

Su capacidad de mover objetos (y así atacar lanzándoles cosas a los enemigos) está también limitada a una zona concreta, y normalmente no son capaces de manipular objetos que se encuentren fuera de su lugar propio (a menos que se les haya obligado a salir de allí). Lo que sí pueden hacer es coger objetos en su zona de influencia y lanzarlos fuera de los límites de ésta.

Físico: Los Poltergeists son siempre invisibles en el mundo material. Otras criaturas etéreas pueden ser capaces de verlos como siluetas humanoides nebulosas o rostros inmateriales distorsionados. Nunca hablan y no se puede entablar comunicación con ellos.

Rasgos psicológicos: Están sujetos a *inestabilidad* fuera de los límites de su lugar propio, pero son inmunes a los demás efectos psicológicos y no se les puede obligar a abandonar el combate. Inspiran *miedo* a todas las criaturas vivas cuando atacan (ver las *Reglas especiales* a continuación).

Reglas especiales: Los Poltergeists no pueden recibir heridas de armas no mágicas; los personajes o criaturas que no los vean no pueden atacarlos en absoluto. No obstante, no hace falta verlos para lanzar un hechizo contra no muertos como *Destruir no muertos* o *Aniquilar no muertos*; estos hechizos afectan a todos los Poltergeists que estén dentro de su radio de acción.

De manera similar, un Poltergeist puede ser destruido si se lanza un hechizo de *Zona de santuario*, *Zona de vida* o *Zona de pureza* que afecte al área a la que está confinado; la criatura puede hacer una prueba de *I* para salir de la *Zona*, suponiendo que le quede sitio para retirarse dentro del lugar al que está apegado. Si un Poltergeist es destruido por un hechizo de los anteriores, la *Zona* (del tipo que sea) se deshace al mismo tiempo.

Los Poltergeists se pueden controlar de la misma forma que los Esqueletos y Zombis; de hecho, ésta es la única manera de que abandonen su lugar. Si en efecto un Nigromante obliga a uno de ellos a salir de su área, éste puede intentar una prueba de *FV* cada turno para librarse del control del Nigromante: los lazos que lo unen al lugar de su muerte son muy poderosos.

Estas criaturas atacan arrojando objetos. Un Poltergeist puede mover mediante telequinesis objetos que estén a un máximo de tres metros de distancia de donde se encuentra. Su valor de *A* refleja el número de objetos que puede tirar en un asalto, no necesariamente al mismo blanco.

Puede arrojar cosas del tamaño de una mesita o más pequeños, pero los objetos con más de 300 puntos de estorbo incurren en una penalización de -10 HP por cada 50 puntos de estorbo en exceso. Los Poltergeists nunca sufren penalización de *HP* por usar proyectiles improvisados, pero estos proyectiles se pueden esquivar o parar como si fueran golpes en combate cuerpo a cuerpo.

Los proyectiles lanzados por un Poltergeist hacen daño normal. Cuando un personaje sufre el impacto de un objeto arrojado por una de estas criaturas, debe pasar una prueba de *Fr* (*Identificar no muerto* +10, Nigromante +10/nivel, Clérigo de Mórr +10/nivel) o salir huyendo inmediatamente de la zona del Poltergeist. Si el personaje vuelve a ser golpeado tendrá que repetir la prueba, pero sólo hace falta superarla una vez contra un Poltergeist determinado.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	0	45	3	3	7	50	3	-	18	6	40	40	0

• NUEVO HECHIZO •

• CORROER •

Nivel del hechizo: 3 de Magia de Batalla

Puntos de magia: 6

Alcance: 48 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un pequeño imán y una pizca de polvo de los restos de un Mago (o un hueso del esqueleto de un Mago)

Este hechizo se puede lanzar contra una criatura o contra un grupo. Todos los objetos no mágicos de hierro, acero o bronce que los objetivos lleven encima quedan completa-



mente corroídos e inutilizables. Las armaduras de metal quedan inservibles, las armas se convierten en polvo (las que tienen mangos de madera y puntas/hojas de metal cuentan como armas improvisadas), etc. Las armas y armaduras mágicas son inmunes a este hechizo.

• UTILIZACIÓN DE LOS DOCUMENTOS •

Los documentos para entregar a los jugadores, que aparecen a continuación (también hay otros correspondien-

tes al epílogo, en las páginas 85-87), se pueden recortar o fotocopiar (sólo para uso personal). Para dar más ambiente puedes manchar el papel de forma que parezca pergamino (con té frío, arrugándolos y manchándolos con limón y metiéndolos un rato en la nevera quedan muy bien).

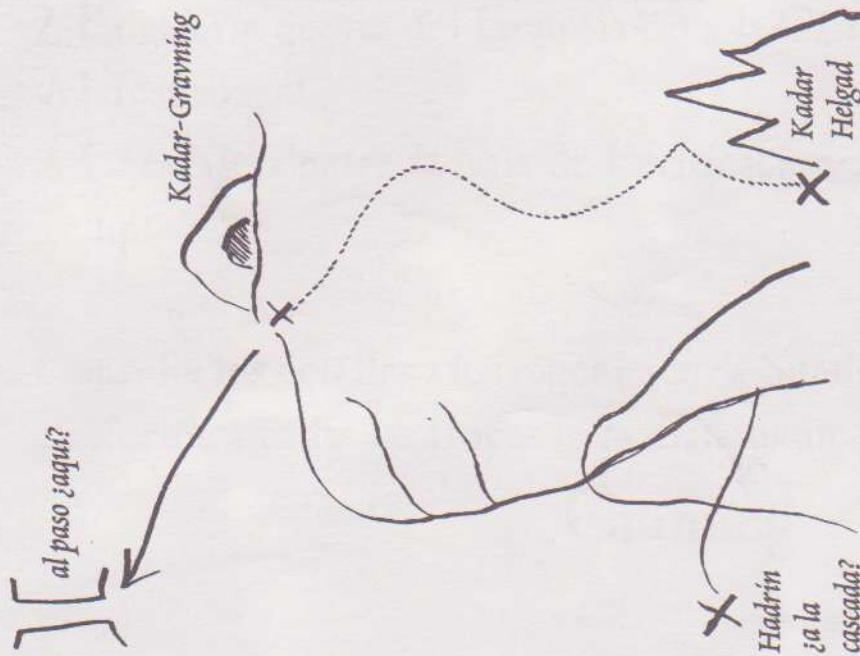
Los documentos no son una excusa para jugar sin pensar. Deja que los jugadores les echen un vistazo pero no conviertas el juego en una versión de fantasía del veoveo. Cuéntales qué aspecto tiene el resto de la zona: quién hay allí, qué hace y cómo es el ambiente, la temperatura y el olor. Procura darle vida... es mucho más que un simple dibujo.



los pieles verdes podrían alcanzarlos. En verdad no pueden faltar muchos días ya, pues Kadar-Helgad seguramente habrá caído y no deben de estar lejos de Kadar-Gravning.

Cuando me disponía a dormir para después entender de nuevo la marcha, me di cuenta de algo raro. La carga que me ha sido encomendada comenzó a brillar, como si percibiera la presencia cercana de uno de sus hermanos. Lo primero que pensé fue que teníamos encima a los pieles verdes, pero los centinelas me aseguraron que no estaban a la vista. ¿Podría ser que hubiera otro Cristal en Kadar-Gravning? El del Fuego y el del Agua se han perdido, pero sabemos que los orcos tienen uno. Hadrin me pidió que no le dijera a nadie que llevo el Cristal del Aire, así que no pude enterarme de la verdad. Ciertamente, los enanos de Kadar-Gravning parecían ignorar que tuvieran tan cerca un objeto con tal poder.

Ojalá Hadrin estuviera aquí para aconsejarme. Debería seguir el plan y salvar un Cristal, o compartir lo que se y correr el riesgo de que los cuatro caigan en las manos equivocadas



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 1



Quinto día de ocupación

De: *Jefe de la Expedición*

A: *Oficial al mando de las tropas*

Acerca de: *Programa de reactivación de trampas*

Le comunico que han sido activadas las trampas de los siguientes lugares:

1. La galería al este del Gran Salón desde la antigua Sacristía hasta el pie de las escaleras;
2. La galería que va del Gran Salón a la Cámara del Tesoro;
3. La escalera entre la Sala de Purificación y el Templo.

Consulte los detalles a los ingenieros de Sundrim e informe a todas las tropas inmediatamente.

Cranneg



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 2



Kadar-Gravning, quinto día

¿Qué tumba es la de Hargrim? Siguen apareciendo tumbas... ¿cuándo sabremos que las hemos encontrado todas? Es probable que sea la que está junto al trono, pero abrirlas todas supondría un desperdicio de tiempo y vidas, y Craneg insiste en la importancia de ambos. Y todavía no hemos encontrado la trampa principal.

3:2:1:1 Hargrim

6:4:12:26 Yala

4:3:8:31 Kadun

5:2:7:70 Jrenka

1:1:9:73 Fenni

6:2:7:

2:3

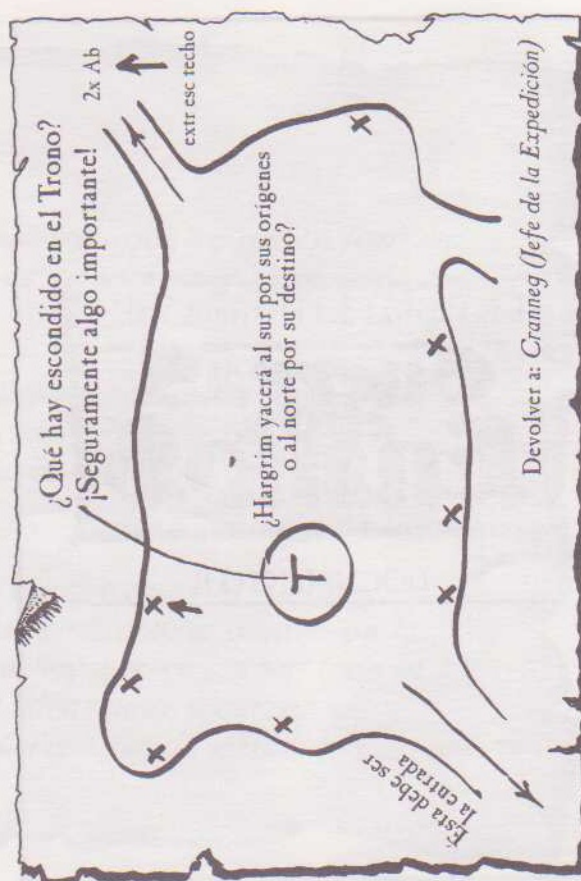
Kadar-Gravning, sexto día.

Craneg,

Hoy mis artesanos han puesto de nuevo en funcionamiento la trampa del corredor entre el almacén del taller inferior y la escalera de caracol que conduce a los aposentos reales. Cuando se activa, mediante una placa de presión a mitad de camino entre las puertas dobles y la escalera, dispara una salva de dardos al corredor.

Por favor, informe a todo el personal de que a partir de ahora esta zona se considera restringida.

Sundrim.



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$

DOCUMENTO 8

Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$

DOCUMENTO 5

Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$

DOCUMENTO 11

Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$

DOCUMENTO 10



Kadar-Gravning, tercer día.

Traducción de un fragmento hallado durante la inspección preliminar:

"El rugido del león inspira temor hasta en el corazón del más audaz.

Todos quedan maravillados ante el canto de los pájaros.

Caer en las tinieblas es un viaje sin fin, y allí retornarán todos los que crucen su camino."

Kadar-Gravning, séptimo día

Confirmado: hay tres pergaminos, que se deben leer en un orden determinado. Tenemos el primero y el tercero, y nos falta el segundo.

Conjetura: entrar en la ~~zona~~ cualquier tumba sin haber completado primero el ritual es peligroso. La interpretación de las inscripciones parece aludir a un posible derrumbamiento.

Conclusión: es esencial que encontremos el tercer pergamino. No es lógico que esté escondido dentro de las tumbas, o cerca de ellas, pero hay que registrar todo el resto de la Ciudadela. No nos atrevemos a correr el riesgo de destruirla y que la Corona quede enterrada.



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$

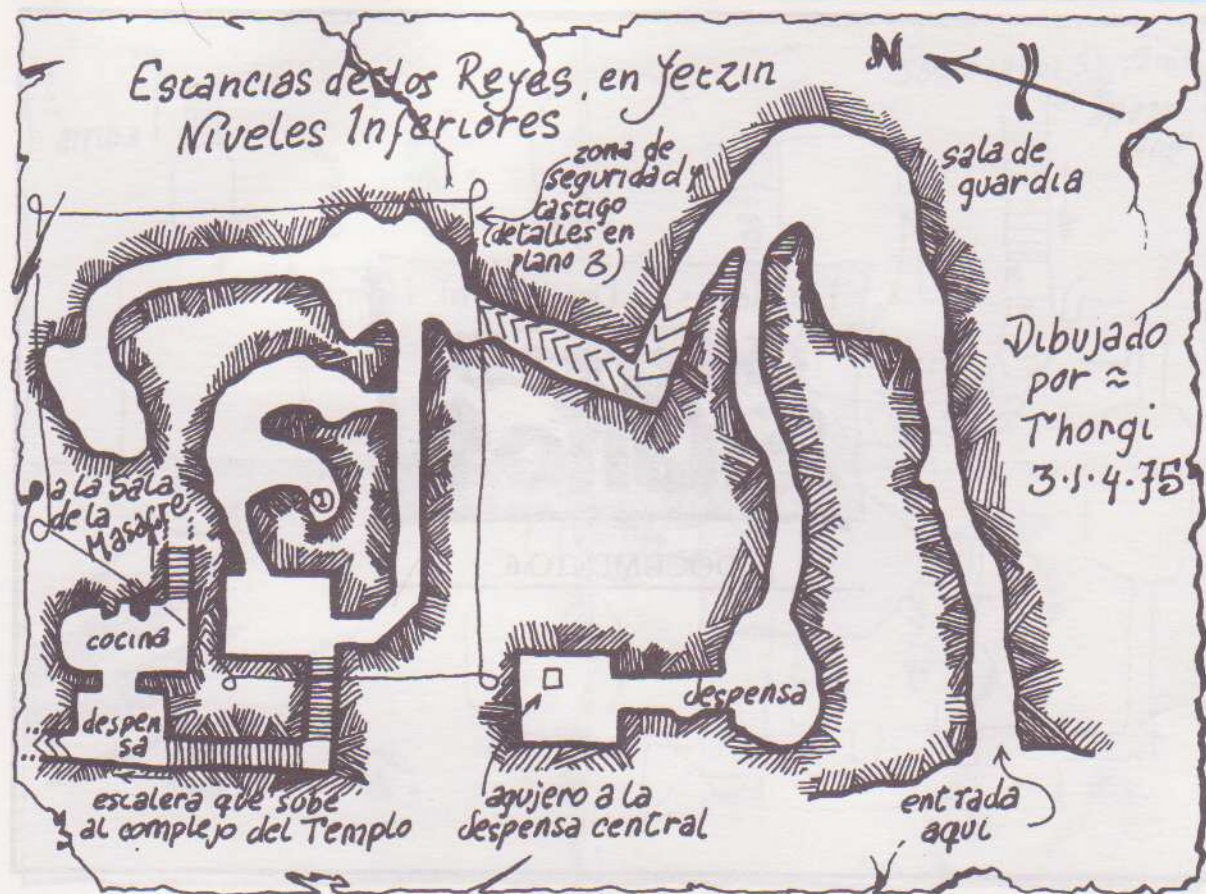
DOCUMENTO 3

Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerra\$ entre Enano\$

DOCUMENTO 4





PRONUNCIA LAS RUNAS, Y CON LAS
MANOS IMPOLUTAS, TOCA LOS
SÍMBOLOS SAGRADOS QUE CIÑEN
LAS PALABRAS.

ASÍ, INMACULADO E INDEMNE,
PODRÁS FRANQUEAR EL UMBRAL DEL
LUGAR SAGRADO.



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 6

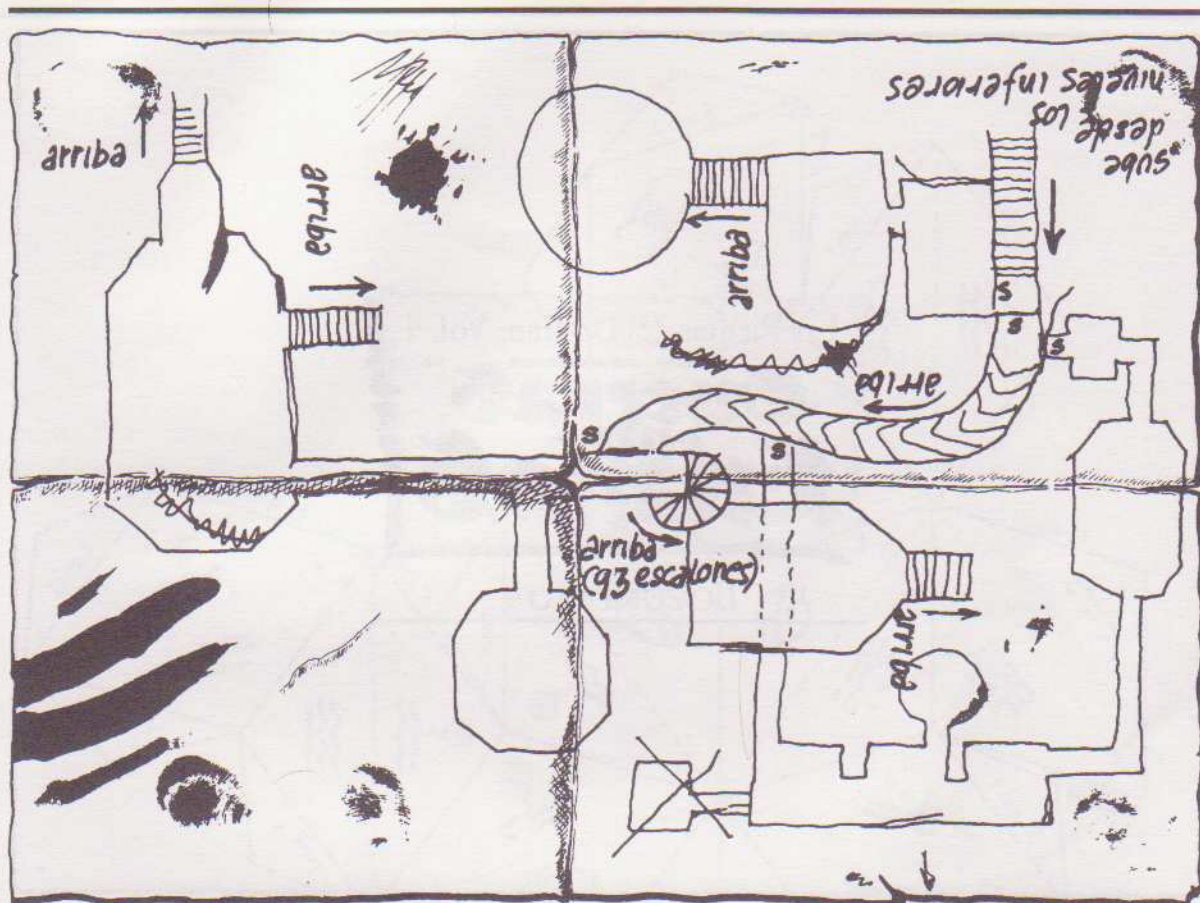
Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 7



DOCUMENTO 9



DOCUMENTO 12



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

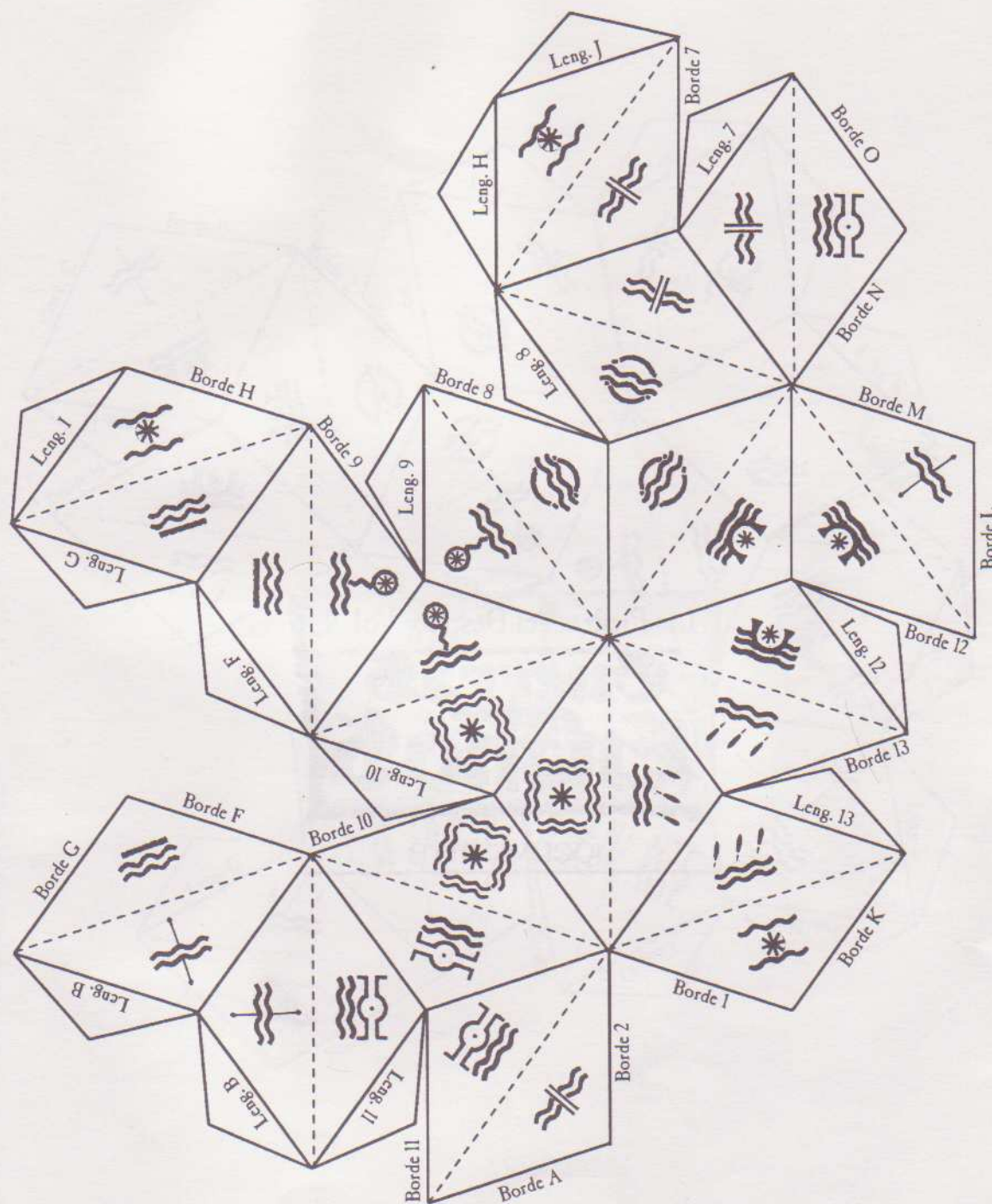
DOCUMENTO 9

Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 12





CÓMO FORMAR EL CRISTAL DEL AGUA

Pega o fotocopia las páginas 77 y 79 sobre cartulinas que tengan más o menos el grosor de una postal. Escribe en el interior de cada borde, con lápiz y sin apretar (de forma que después puedas borrarlos con facilidad), la letra o número que lo identifica. Recorta los dos esquemas siguiendo la línea exterior.

Pliega las líneas discontinuas interiores formando aristas convexas ("montañas"), y todas las líneas continuas

para formar aristas cóncavas ("valles"). Para que los pliegues sean más limpios usa una cuchilla para marcar las aristas, por delante para las montañas y por detrás en los valles. ¡Es importante hacer todos los pliegues antes de empezar a pegar la figura!

Pega las lengüetas 3 a 14 a la parte inferior de los bordes 3 a 14 respectivamente. En este momento el Cristal todavía estará dividido en dos partes. Cuando se seque el



Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 13





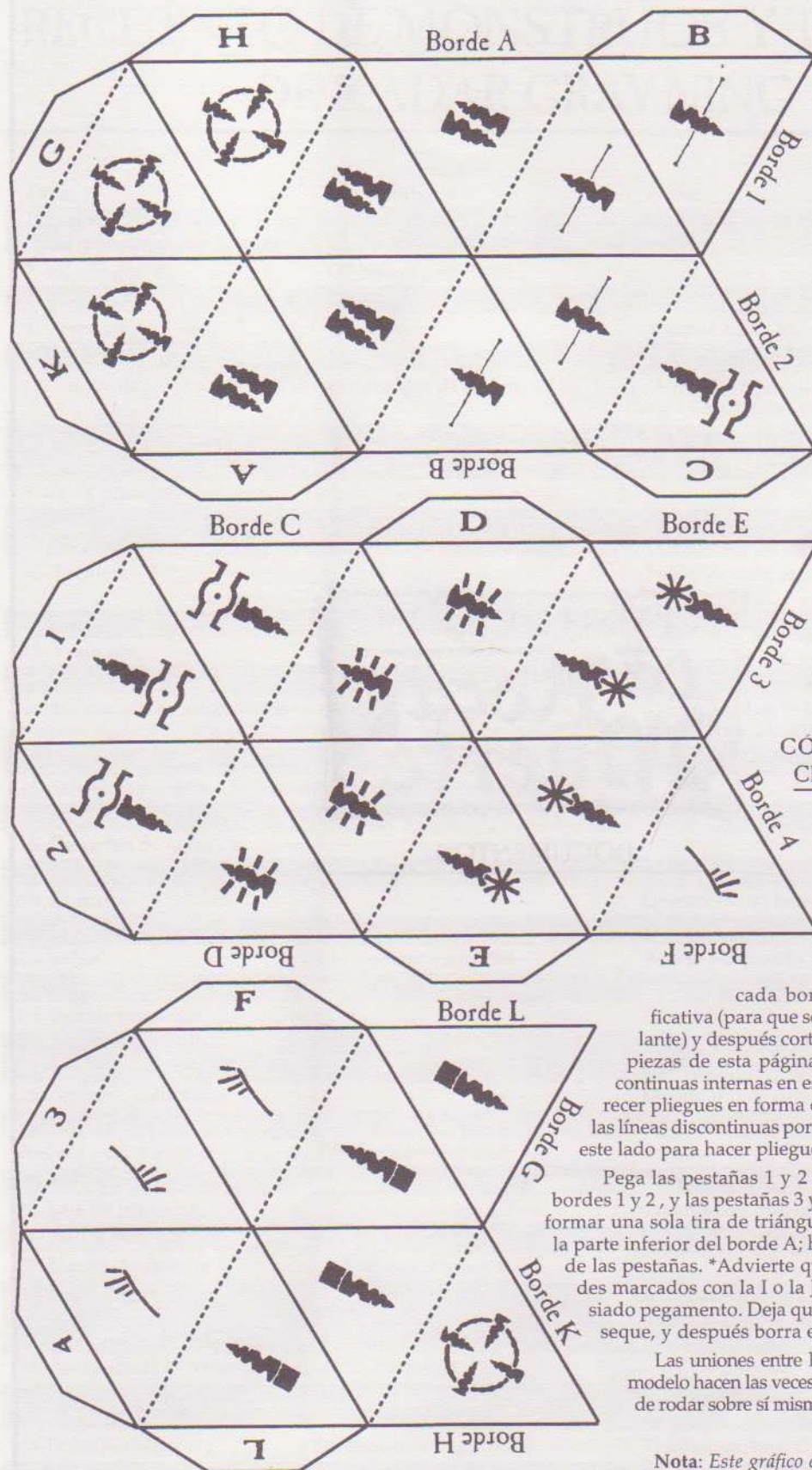
Este es el recortable más difícil de montar de la **Campaña de las Piedras del Destino**, así que no intentes terminarlo apresuradamente. Con paciencia y fijándote en la ilustración de la página 57, lograrás un resultado perfecto.

Las Piedras del Destino: Vol. 4

Guerras entre Enanos

DOCUMENTO 13





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 pliégalas 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.

Nota: Este gráfico corresponde al aparecido en la página 80 de *La Roca de la Muerte* que carecía de las referencias a los bordes del cristal del aire.



Las Piedras del Destino: Vol. 3

La Roca de la Muerte

DOCUMENTO 9



39. Cuarto de Guardia		
40. Santuario		Agujero debajo del altar da a 45. <i>Documento 7</i> en la escalera.
41. Antesala		
42. Entrada superior	2-3 soldados enanos	
43. Derrumbe		Rocas impiden el paso: postrado al cruzarlas
44. Cuarto de guardia	7-10 soldados enanos	
45. Salón de los sacerdotes	<i>Documento 8</i> en la mesa	
46. Vestíbulo de los sacerdotes		
47. Aposentos de sacerdotes	Kadri y Dern (25%)	
48. Aposentos de sacerdotes	Yanni y Bradni (25%)	
49. Antecámara del sumo sacerdote		Trampa con dardo en puerta secreta
50. Aposento del sumo sacerdote		Tesoro y <i>Documento 9</i> escondidos en escalera de caracol
51. Pasillo		Trampa cierra las puertas a 58 y libera nube de esporas
52. Almacén	Objetos religiosos	
53. Cuarto de guardia		
54. Antesala		Escalera a 10 que puede romperse; ver texto principal.
55. Sacristía	Túnicas y cayados, 1 erudito enano (25%)	
56. Galería sin salida		Pergaminos escondidos al fondo: ver texto principal
57. Sala de purificación		Ver texto principal. Trampa en escalera a 58.
58. Templo		Ver texto principal
59. Descansillo		
60. Saliente este		Suelo resbaladizo
61. Saliente oeste		Suelo resbaladizo. Galería a 29 bloqueada por rocas
62. Pasillo	D3+1 ingenieros enanos (60%)	Trampa de ballestas
63. Antesala	D3+1 artesanos enanos	
64. Galería	D3+1 artesanos enanos	Trampa de rastrillos, <i>Documento 10</i> entre fragmentos de piedra
65. El lago	2D6 artesanos, D4 eruditos, D4 ingenieros enanos, Cranneg y Sundrim	Trampa de derrumbamiento: ver Puesta en escena de las Estancias, inundado con profundidad variable
66. Entrada de tumba falsa		Trampa de derrumbamiento
67. Entrada de tumba falsa		Trampa de fuego
68. Galería		Trampa de inundación
69. Entrada de tumba		Estalagmitas peligrosas
70. Tumba pequeña	Cadáveres enanos descompuestos	
71. Entrada de la tumba de Hrada		Trampa de relámpago
72. Tumba de Hrada	Joyas surtidas	Trampa de viento
73. Entrada de la tumba de Fenni	Elemental de Tierra (ver texto)	
74. Tumba de Fenni	Espectro, hacha mágica	
75. Entrada de la tumba de los tres reyes		
76. Tumba de los tres reyes		Derrumbada
77. Entrada de la tumba de Darbli		Trampa de lanzas
78. Tumba de Darbli	Mohos diversos	Muy húmeda
79. Entrada de la tumba de Hargrim		Trampa de relámpago en la puerta, trampa de derrumbe en el pasadizo, trampa de rastrillos y serpientes en la escalera.
80. Pasadizo inferior	6 Espíritus	
81. Puerta falsa		Trampa de bloque de piedra
82. La tumba de Hargrim	ver texto principal	ver texto principal



EPILOGO

Donde nuestros héroes empiezan a comprender por qué los Cristales del Poder se denominan "Las Piedras del Destino"



hora que los personajes se han hecho con los cuatro Cristales del Poder, podrían suponer que su aventura épica ha concluido. En realidad, no han hecho otra cosa que morder un anzuelo deslumbrante y tremendamente afilado. Cuando un personaje se sintonice con el último de los cuatro Cristales, habrá llegado el momento de tirar del anzuelo.

Los personajes probablemente se habrán estado sintonizando con los cristales conforme los han ido obteniendo, por lo que en este caso el cristal del agua será la fatídica piedra final, pero tampoco importa si la última es otra. Lo más probable es que un miembro del grupo se sintonice con el cristal a la primera oportunidad, cerca de la tumba de Hargrim. Sin embargo, no te preocupes si tu grupo es más precavido que las partidas normales de aventureros. Cosas interesantes y terribles sucederán en el momento en el que alguien se sintonice, sin importar cuándo lo haga.

• COLISIÓN VIOLENTA •

Desde que, alarmados, los enanos separaron los cristales hace cuatro mil años, éstos nunca han vuelto a estar sintonizados a la vez. Como te habrás imaginado, su sintonización puede significar el final del Viejo Mundo tal como lo conocemos. Por supuesto, los personajes tendrán que reparar lo que de forma tan irreflexiva han ocasionado, o contemplar horribles cosas como todo lo que conocen y aman es destruido.

Cuando alguien se sintonice con el cuarto cristal, las cuatro piedras saldrán volando, atravesarán como una exhalación la distancia que los separa y se encontrarán. En el momento del choque se producirá un destello cegador y un estruendo ensordecedor. Las restricciones que impedían que elementos opuestos se tocaran han desaparecido, y eso no es nada bueno.

Es poco probable que los personajes se encuentren muy lejos unos de otros cuando esto ocurra, y tampoco importa si lo están: el tiempo y el espacio no suponen nada para la magia maligna que acecha en cada cristal. Si es necesario, pueden viajar por el aire kilómetros y kilómetros hasta que se reúnan para cumplir su destino, con consecuencias desastrosas. Si un personaje aferra uno de los cristales cuando éste sale disparado por el aire, puedes someterlo a enormes cantidades de daño o improvisar una salvación milagrosa, según te parezca.

• BARRUNTANDO LO PEOR •

Una vez que los cristales se hayan reunido, cada personaje que haya jugado un papel importante en la aventura, y que siga vivo y activo en la campaña, tendrá una terrible premonición del futuro. No importa si el personaje está sintonizado con un cristal o no.

Ten preparadas de antemano fotocopias de las siguientes páginas. Cuando los cristales se reúnan, entrégaselas a los jugadores. Cada uno debe recibir un documento diferente, que describe el efecto de la confluencia de las piedras sobre el personaje.

Para decidir a quién le das cada documento, mira sus hojas de personaje. Cada uno corresponde a una característica; por ejemplo, la primera corresponde a la Empatía, así que busca al personaje con la Empatía más alta y entrégale el documento, y así sucesivamente. Cada personaje sólo puede recibir un documento, y si dos personajes están empatados en una característica, decide al azar quién se queda con él.

Si tus jugadores están usando los personajes pregenerados, al lado de la característica y entre paréntesis aparece el nombre del personaje al que corresponde cada documento.

Todos los personajes tendrían que recibir un documento, pero si hay más de nueve en tu grupo, algunos se quedarán sin ninguno. Esos personajes verán cómo sus compañeros se quedan con la mirada perdida y sufren convulsiones durante un momento, y se preguntarán qué sucede.

Tus jugadores no tienen obligación de contarles sus premoniciones a los demás, ni tampoco de mantenerlas en secreto, pero lo que no deberían hacer en ningún caso es enseñarse unos a otros sus documentos.

Habilidad de Armas (Klaus Treuer) *Mik*

Estás forcejeando, resistiéndote y peleando. Un viejo te está sujetando y estás tratando de luchar contra él, pero parece que está en todas partes. Su cuerpo es tan decrepito e infecto que es imposible distinguirlo de la tierra, de la madera o del acero. Cada vez que le golpeas, se derrama tu sangre o la de tus compañeros. Las piedras son las que lo han hecho tan poderoso, las piedras. Él te habla al oído, te agradece lo que has hecho por el caos.

De repente, todo vuelve a la normalidad. El choque de las piedras, eso debe haber sido lo que te ha provocado esta visión insólita y aterradora. Tratas de disimular tu miedo ante tus compañeros, pero por fortuna parece que están sumidos en sus propias meditaciones.

Frialidad (Rogni Grimsson) *Teo*

Te quedas ciego. Todo está oscuro. Eres un líquido. Eres los pensamientos de Tzeentch. Estás siendo destilado para convertirte en licor. Hierves y goteas en las tuberías. Tzeentch es eterno. Alguien espera para beberte. Hace mucho tiempo que se ha sentido lo bastante fuerte como para beberte. Tzeentch es insoslayable. Lo que le da fuerza es lo que han hecho esos aventureros, allá lejos. La fuerza para beber de Tzeentch. Tzeentch comienza un proyecto en un siglo, y lo



termina cuarenta siglos después. Las piedras, cuando se reúnan, culminarán su plan. Mitigarás la sed del hombre, su sed de Tzeentch. Quizá Tzeentch no planea nada en absoluto. Tal vez simplemente está ahí, y los hombres como este destilador de caos, el que está a punto de beberte, son los que hacen que sucedan las cosas. La gente como él y la gente como tú, que reúnen piedras que nunca debieron ser reunidas.

Estás de vuelta, de vuelta en el mundo. ¿Se habrán dado cuenta tus compañeros de que te ha pasado algo raro? ¿Estás dispuesto a admitir ante ellos que por un momento creíste que eras la esencia destilada de Tzeentch?

Fuerza (Lars Mortensen) *Felipe*

Tu fuerza es aquello de lo que siempre has dependido. Siempre te salva cuando todo el mundo te ha fallado. Pero ahora estás sosteniendo una enorme columna. Estás sujetándola para salvar a tus compañeros, pero ellos no entienden. No entienden que tienen que apartarse antes de que un muro de líquido ardiente caiga sobre ellos. Se están riendo de ti porque no ves que los cristales están juntos. Se están riendo porque los cristales están en lo alto de la columna que estás sujetando, cuyo peso te está abrumando. Acabando con todo. Se están riendo porque saben que no hay esperanza.

¿Eh? ¿Qué? De repente estás otra vez en la realidad ¿Qué ha sido todo eso?

Empatía (Caillission Ojo de Plata) *Baja*

Cuando los cristales chocan, tienes una visión. Es más real que un sueño, más sólida. Es real e irreal al mismo tiempo.

Un terrible hedor invade tu olfato. Tu vista se oscurece y se vuelve borrosa. Tanteas alrededor para recuperar la orientación. Te das cuenta de que estás tumbado en una cama, con la ropa y las sábanas empapadas de sudor. Poco a poco comprendes que *tú* eres el que huele mal. Es el hedor de la enfermedad y de la muerte inminente.

De algún modo, igual que en un sueño, sabes que has ayudado a cumplir un terrible destino. Sabes que tú y tus amigos salvaréis Aguilera, pero después cometeréis un error que puede significar el final de todo.

Miras alrededor buscando ayuda. Con tus ojos enturbiados por la edad ves monjes a tu alrededor. Pides una pluma, tinta y pergamino. Te das cuenta de que has ido a parar al cuerpo de Yazeran, el monje que hizo la profecía que os llevó a salvar Aguilera. ¡Rápido, vamos, rápido! Debes garabatear una advertencia contra la maldición que os espera. Pero antes, antes tienes que recordar el maldito galimatías de la primera profecía, o si no te arriesgas a cambiarlo todo. Te devanas los sesos para recordar los rípios de Yazeran. La pluma resbala en tus dedos bañados en sudor. ¡Tienes tan poco tiempo! Finalmente recuerdas el malhadado poema. Lo escribes rápidamente porque estás deseando llegar al final para escribir la advertencia, la verdadera advertencia. "No sintonicéis con el último cristal —pretendes escribir—, porque... porque..."

La visión termina. Estás sentado en el suelo. Los cuatro cristales están juntos. No has podido evitarlo. Vuestro destino está sellado. Te pones a pensar. Ojalá te acordaras de la naturaleza exacta del destino que os aguarda...

Habilidad de Proyectiles (Giuseppi Tollucci) *Baja*

Todo depende de ti. Los otros te han fallado. Le han fallado a todo el mundo, reuniendo de nuevo a los cristales. Ahora sólo tú puedes salvarlos a todos. Tienes que colar los cristales por ese agujerito. Es como el ojo de una aguja, y está tan lejos. Y el viento te está despeinando, distrayéndote. El aire está enrarecido y cuesta respirar. Tienes frío, mucho frío, y los dedos parece que se te van a hacer pedazos como carámbanos golpeados con una barra de hierro. Pero tienes que hacerlo, tienes que lanzar los cristales

les a través del agujero. El agujero se acerca. Se acerca cada vez más. Y más. Y está lloviendo fuego a tu alrededor.

¡Huy! ¡Se te cayó!

Qué raro. Debe haber sido una alucinación. Confías en que tus compañeros no se hayan dado cuenta. Ves que todos tienen una expresión rara, pero no es por ti, gracias al cielo.

Heridas (Anders Gruber) *Teo*

¡Estás sangrando, sangrando! Todas las heridas que has infligido a tus enemigos han vuelto a por ti. ¡Estás hecho pedazos! Estás separado de todo.

Eres el mundo. Esos estúpidos hijos tuyos, esos aventureros, han reunido otra vez esos viejos cálculos biliares tuyos. Son ellos los que han abierto esta herida. Sólo ellos pueden cerrarla de nuevo, pero son tan pequeños, tan indefensos, tan similares a hormigas. Apenas pueden comprender las fuerzas movilizadas en su contra, fuerzas dirigidas por Tzeentch.

Así es. Sabías que Tzeentch te mataría algún día. Los aventureros fracasarán seguramente. Mientras todo se desvanece, te preguntas si Tzeentch sabrá siquiera que ha acabado contigo...

Meneas la cabeza. Qué alucinación tan chocante y tan vívida. O eso esperas. Sería una mala noticia si resultase ser una profecía o algo...

Resistencia (Oleg Kuryitsin) *Mik*

Cuando chocan los cristales, tus compañeros parece como si se encontraran mal durante un momento. Está bien. Así puedes ocultar el hecho de que sientes náuseas. Se supone que nunca deberías tenerlas. Tu madre, que tenía un tercer ojo en la parte de atrás del cuello y que prometió que algún día conseguirías la victoria definitiva del caos, te tenía en brazos cuando te encontrabas mal como ahora...

Vuelves en ti y te das cuenta de que tienes la parte de delante de la túnica manchada de vómito. ¿Qué era esa insensatez sobre tu madre? Te sientes azorado ante tus colegas, pero curiosamente parecen bastante distraídos...

Fuerza de Voluntad (Borgin Barbahendida)

Tratas de resistirte, pero no puedes. Algo está tirando de ti, arrastrándote...

Te has ido. Estás allí, en otro sitio.

Una gitana con un grueso velo está sentada frente a ti, al otro lado de una mesa con inscripciones de runas y símbolos místicos. El denso aroma del incienso te envuelve.

¿Recuerdas a esta mujer? Una parte de ti cree que sí. Otra parte de ti cree que no. Es tan difícil recordar quién eres, quién fuiste.

La mujer está enfadada contigo. Está chillando: "¡Idiota! ¡Idiota! ¿No ves el mensaje escrito para ti en las sagradas entrañas? ¿No ves los horrores que te esperan? ¡Mejor sería que tu infortunada madre no te hubiese traído al mundo! ¡Estás destinado a reunir las piedras, las piedras del destino! ¡Y entonces traerás el caos y la destrucción a todos nosotros!"

La visión termina tan repentinamente como empezó.

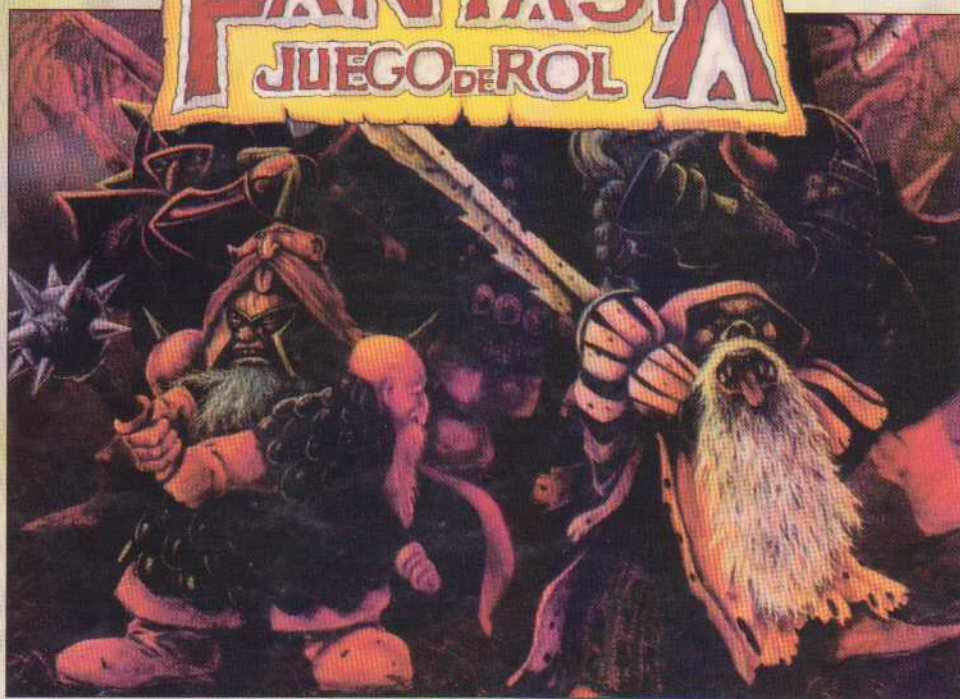
Liderazgo (Fiathiriel Aguacalara) *Lol*

Al chocar los cristales, parece como si tus compañeros se volvieran locos durante un momento. Se quedan con los ojos en blanco. Tiemblan y tienen convulsiones. Evidentemente se han vuelto locos. Ahora puedes quedarte con los cristales, con los cuatro, absorber su esencia. Lava, lava hirviendo circula por tu corazón. Para protegerlos, para proteger a todo el mundo, tal vez tengas que matarlos. Matarlos a todos.

La Campaña de las Piedras del Destino concluirá en "El Corazón del Caos"

GUERRAS ENTRE ENANOS

WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL



Borgin se dio una palmada en la frente.

*¡Kadar-Gravning! dijo con voz profunda y los ojos como platos ¡Piedra y acero!
¡Kadar-Gravning! ¡La Ciudadela de Hargrim!*

Vamos, Borgin La voz de Anders revelaba su impaciencia. Explícanoslo. ¿Qué es eso de Kadar-Gravning? ¿Otro santuario?

No, no, no respondió Borgin muy exaltado. ¡No lo entendéis! La Ciudadela de Hargrim desapareció hace más de un siglo... arrasada por completo. ¡Yazeran debe haber pasado por allí justo antes de su destrucción!

Guerras entre Enanos comienza inmediatamente después del desenlace de La Roca de la Muerte. Unos documentos de un siglo de antigüedad ponen a los aventureros sobre la pista de una Ciudadela Enana perdida y de la tumba del legendario rey enano Hargrim Mano de Hierro. Hay una indicación explícita de que el cuarto Cristal del Poder puede estar escondido en la ciudadela, pero, por desgracia para ellos, no son los únicos interesados en desentrañar los secretos de este lugar mítico.

Guerras entre Enanos es la cuarta parte de la Campaña de Las Piedras del Destino, una serie de aventuras para Warhammer Fantasía: Juego de Rol, que se desarrolla en las montañas de Las Cuevas.



La Factoría-LF313
ISBN-84-8421-994-1



Bajo licencia de Games Workshop Ltd.
Warhammer y Games Workshop
son marcas registradas de
Games Workshop Ltd.
©2000 Games Workshop Ltd.
Usadas bajo licencia.
Guerras entre Enanos es una
marca registrada de
Games Workshop Ltd.

