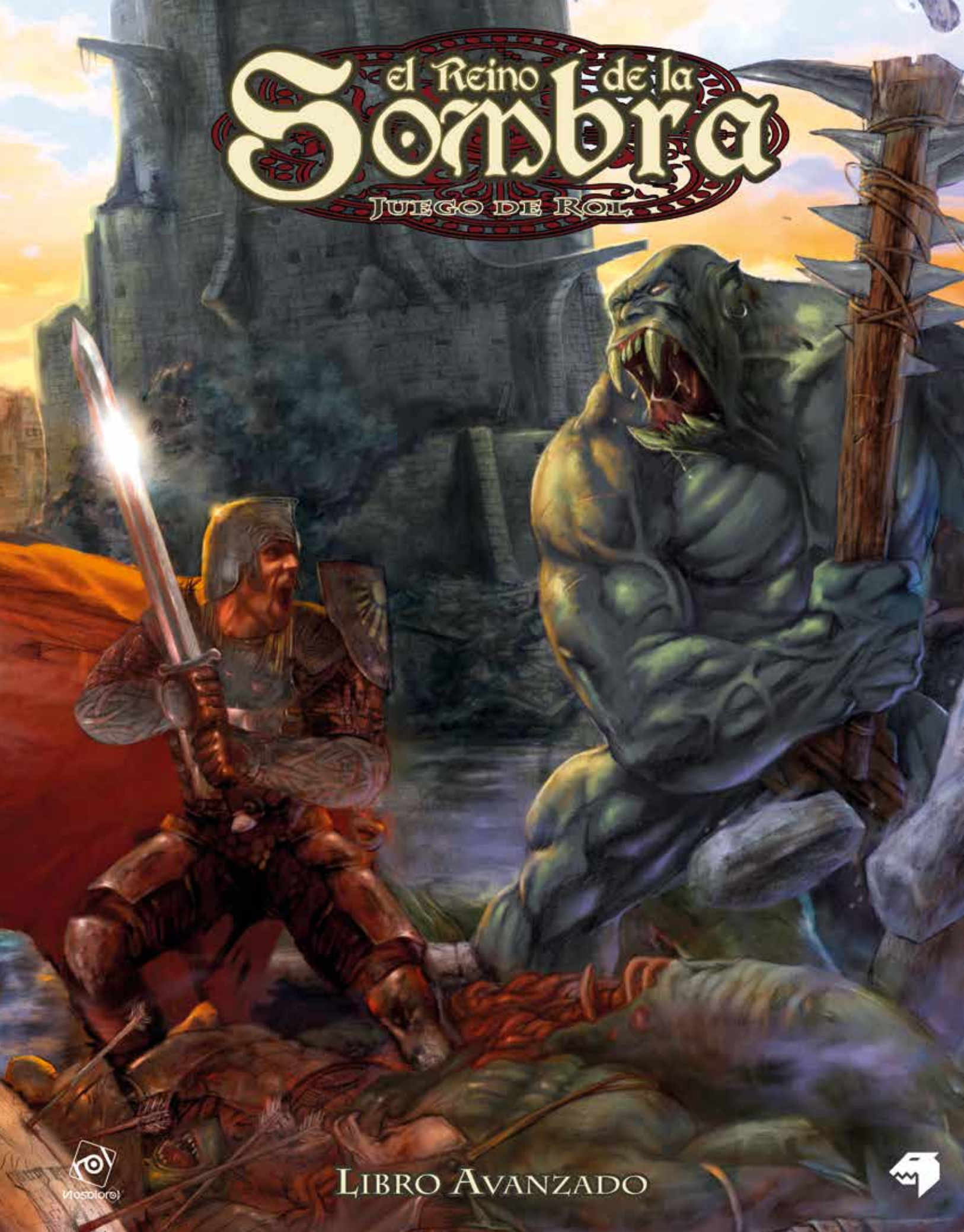

el Reino de la
Sombra
Juego de Rol
Libro Avanzado



Libro Avanzado

José Luis López Morales

Pablo sixto, Juan Sixto, Juan Carlos Rodríguez y Pedro J. Ramos

Créditos

Escrito por
José Luis López Morales

Con la colaboración de
**Pablo sixto, Juan Sixto,
Juan Carlos Rodríguez
y Pedro J. Ramos**

Ilustrado por
Xavier Tárrega Ratón

Cartografiado por
Javier Charro

Diseñado y maquetado por
Aránzazu Blázquez

Corregido por
Ana Navalón y Enrique J. Vila

Coordinado por
Sergio M. Vergara

El sistema NSd20 creado originalmente por
**Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro
e Ignacio López Echevarría**

Publicado por
Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32
28047 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en este libro se declaran Open Game Content. Todos los aspec-tos de ambientación trasfondo e ilustraciones se decla-ran Product Identity.

Contenidos

Introducción 5

Capítulo 1:
Regiones 6
Bantherth ... 7
Derior y las ciudades del lago ... 9
Islas de Doruor ... 10
Montañas Kehalas ... 12
Liandur y las ciudades del norte ... 13
Llanuras Grises ... 15
Los Océanos de Dunas ... 17
Shalanest Occidental ... 18
Shalanest Oriental ... 19
Stumlad ... 20
Terasdur ... 22
Viriandar y las ciudades del este ... 23

Capítulo 2:
Razas 24
Elfos ... 25
- Altos elfos ... 25
- Elfos de los bosques ... 26
- Elfos grises ... 27
- Elfos oscuros ... 28

Enanos ... 29
Humanos ... 31
- Bárbaros ... 31
- Hombres del norte ... 31
- Hombres del sur ... 32
- Hombres salvajes ... 33

Gigantes azules ... 34
Orkos ... 34

Capítulo 3:
Ocupaciones 36
Alquimista de sangre ... 37
Asesino ... 39
Bardo ... 40
Brujo ... 42
Caballero ... 44
Cazador ... 45
Chamán ... 46
Clérigo ... 48
Explorador ... 50
Guerrero ... 52
Ladrón ... 53
Mago ... 54
Marinero ... 56
Paladín ... 58

Capítulo 4:
Vida del aventurero 60
Viajes y peligros ... 61
- Fase 1: Preparación ... 61
- Fase 2: Marcha ... 66
- Fase 3: Campamento ... 69

Viajando por lo salvaje ... 70
- Clima ... 70
- Tipos de terreno ... 71

El refugio del aventurero ... 77
- El Hogar ... 77
- Tareas ... 77

Capítulo 5:
Dotes y Equipo 94
Dotes ... 95
Equipo ... 99
- Altos elfos ... 100
- Elfos de los bosques ... 101
- Elfos grises ... 102
- Elfos oscuros ... 103
- Bárbaros ... 104
- Hombres del norte ... 105
- Hombres salvajes ... 106
- Hombres del sur ... 107
- Gigantes azules ... 108
- Enanos ... 109
- Orkos ... 110

Pócimas ... 110

Capítulo 6:
Dioses y magia 112
Dioses de Valsorth ... 113
- Dios de la Montaña ... 113
- Dioses de la Naturaleza ... 114
- Dioses de los Pozos ... 115
- Gran Kraken, el Destructor de Ciudades ... 116
- Izz, la Dama Oscura ... 117
- Korth, el Salvador ... 118
- Orn, el primer gigante ... 119
- Rael, diosa de la Naturaleza ... 120
- Rey Dios ... 120
- Thorns enanos ... 121

Magia y conjuros ... 122
- Tipos de magia ... 122

Nuevos atributos sobrenaturales ... 129
Listados de conjuros por ocupación ... 130
- Canciones de bardo ... 130
- Conjuros de mago ... 132
- Milagros de chamán ... 136
- Milagros de clérigo ... 139
- Fórmulas de alquimista de sangre ... 142
- Pactos de brujo ... 145

Conjuros ... 154
Objetos mágicos ... 173
- Aptitudes Especiales ... 173
- Armaduras y escudos ... 173
- Armas ... 173
- Objetos mágicos de Valsorth ... 174

Capítulo 7:
Aventuras en Valsorth 178
- Aventuras ... 179
- Alternativas en las aventuras ... 179
- Seguimiento de las aventuras ... 179

Shalanest Occidental ... 182
- El bosque maldito ... 182
- Ciudad de Dalannast ... 185

Las Llanuras Grises ... 200
- Geografia y clima ... 200
- Fauna y flora ... 200
- Los poblados humanos ... 200

Tribus de elfos grises ... 211
- Organización ... 211
- Ley y vida ... 211
- Tribus de elfos grises ... 212
- Aventuras con los elfos grises ... 214

Cañón de Pokharhum ... 226
- La ciudad subterránea ... 235

Ciénagas de Hianta ... 237
- Geografía de las ciénagas ... 237
- Templo perdido ... 238
- Aventuras en las ciénagas ... 244

Eras-Har ... 247
- Historia ... 247
- Entrada a la ciudad ... 247
- Los barrios ... 247
- Aventuras en el Palacio de Invierno ... 252
- Fuerte de los Yelmos Negros ... 257
- Abadía de San Foint ... 262
- Organizaciones en Eras-Har ... 266
- El templo de los Monjes Oscuros ... 271
- Aventuras en el Templo Oscuro ... 275
- Encuentros en Eras-Har ... 277
- Acontecimientos en Eras-Har ... 278
- Personajes de Eras-Har ... 280

Agna-Anor ... 283
- Breve historia de la ciudad ... 283
- La ciudad en ruinas ... 283
- Destacamento de Stumlad ... 289
- Aventuras con los caballeros ... 291
- Aventuras en Agna-Anor ... 296
- Acontecimientos en Agna-Anor ... 297

El Bosque de la Araña ... 297
- Historia del bosque ... 297
- Habitantes del bosque ... 299

Montañas Kehalas, parte oriental ... 303
- Peligros en las montañas ... 303
- El dragon Herax ... 305
- Tribus de orkos ... 305
- No-muertos ... 305
- Rocavalle ... 305
- Fuertes humanos ... 316
- Fuerte Terain ... 316
- Ruinas de Pico Jiria ... 326

Galería de personajes secundarios ... 346

Capítulo 8:
Campañas 358
Historia de las Gemas de Poder ... 359
- El viaje de Hirael ... 359
- La maldición de las gemas ... 359
- El ritual ... 360

La guerra contra el Rey Dios ... 360
- Guerra en el norte ... 360
- La búsqueda de las gemas ... 360

Los lugartenientes ... 360
La gema de la ciénaga ... 361
La defensa de Eras-Har ... 363
Las montañas de los muertos ... 365

Capítulo 9
Bestiario 368
Open Game License 384


Junglas de Slurk
Mar Cerrado
KEHALAS
STUMLAD
Junglas de Uskan
DERJOR
Terasdur
Llanuras Grises
DORUOR NORTE
Lago Darnes
Cienagas de Hianta
Mar de la Bruma
Shalanest Oeste
Shalanest Este
Viriandar
DORUOR SUR
Oceanos de Dunas
Selva Negra
Colinas de Samuani
BANTHERTH
Bosque Antiguo
Mar del Olvido

Introducción

Valsorth es un mundo de leyendas y hazañas, hogar de antiguas civilizaciones escondidas bajo la nieve y de criaturas horribles que jamás han visto la luz del sol. Sin embargo, las grandes historias que acontecen en Valsorth tienen como protagonistas a los héroes, a los aventureros que dejan atrás la seguridad de su hogar y emprenden un viaje hacia la aventura y lo desconocido.

El libro que ahora sostienes tiene como protagonistas a los aventureros y les otorga la importancia que han de tener en un juego de fantasía para que puedas crear un personaje único y memorable, digno de las hazañas que han de ser contadas.

El Reino de la Sombra Avanzado va mucho más allá de las descripciones que se dan en el libro básico de **El Reino de la Sombra**, pues desarrolla en profundidad todos los aspectos de los aventureros y ofrece una infinidad de posibilidades para escoger cómo es tu personaje y cuáles son sus peculiaridades. Se acabó el caballero de Stumlad que es un guerrero encorsetado por un férreo código de honor, en Valsorth también hay caballeros que jamás han luchado en el campo de batalla y que han conseguido una posición de privilegio gracias a sus artes para la política y las alianzas en la corte de Solak. De igual modo, no todos los exploradores serán viajeros solitarios que guían caravanas por regiones salvajes, ya que puede haber un explorador experto en el tiro con arco a larga distancia que se mueve con habilidad por las calles de una gran ciudad y trabaja como asesino para el gremio local de traficantes.

Por ello, para cada ocupación que puede escoger un personaje se dan diferentes *kits* de especialización. Así, un chamán puede elegir entre ser un sabio que habla con los espíritus para buscar conocimiento, un sanador local o un chamán de guerra que utiliza sus plegarias en medio del combate. Por otro lado, se ofrecen nuevas ocupaciones para ampliar aún más las posibilidades del libro básico. Estas ocupaciones son alquimista, bardo, brujo, marino y oráculo, todas ellas completamente desarrolladas con sus propios *kits* de especialización.

Además del capítulo de ocupaciones, este libro trata en detalle las diferentes razas de Valsorth que los jugadores pueden elegir para sus personajes. Aparte de profundizar en su descripción (con aspectos como la forma de vida, las costumbres, los nombres habituales o la religión), en este apartado se presentan también tres razas nuevas. Se trata de los altos elfos, los orkos y los enanos, razas que otros pueblos de Valsorth consideran apenas una leyenda, pero que con el devenir del Reino de la Sombra pueden volver a tener una gran importancia en el destino del mundo.

Otro capítulo importante de esta guía es el que se ha dedicado a las diferentes regiones de Valsorth. Se trata de una descripción de todas las regiones que componen el continente, desde las frías tierras del norte a las islas elfas de Doruor o las desérticas tierras centrales. Aquí encontrarás información general que los jugadores pueden consultar y que representa lo que sabe un personaje normal, sin necesidad de ser un erudito sobre el mundo en el que vive. Además, en este capítulo se dan diferentes ideas de historiales y antecedentes para aventureros, por si el jugador quiere darle un toque adicional a su personaje.

Por último, y para completar la creación de personajes, se incluye el capítulo de **Dotes y equipo,** con nuevas dotes y objetos diferenciados según la cultura de la que proceden, ya que no es igual la espada de obsidiana de un elfo oscuro que las redes que usan los hombres del sur en el desierto. A su vez, se amplían las posibilidades de la magia con la incorporación de medio centenar de nuevos conjuros y milagros que pueden aprender los personajes.

Los jugadores tienen en este libro una herramienta más detallada para la creación de héroes y aventureros de Valsorth para que sus personajes sean únicos, adaptados a su origen y entorno, para que la experiencia de recorrer las tierras de **El Reino de la Sombra** sea mucho más divertida y edificante. Ya no queda más que elegir qué es lo que quieres ser, ya sea una bruja vidente que cruza los pantanos acompañada de su cuervo o un marino que se dedica a piratear las rutas comerciales en el gran lago Darnes, ¡y lanzarte a la aventura!



CAPÍTULO I
REGIONES

Acércate, viajero, no temas conocer las maravillas y los misterios que se ocultan en las tierras de Walsorth. No temas enfrentarte a razas y criaturas que creías que solo eran leyendas. Si tu corazón es valeroso, lograrás alcanzar los confines del continente y pisar las regiones remotas por las que pocos se han atrevido a pasar. Solo los intrépidos se ganarán el derecho de escribir su nombre junto a los de los mejores guerreros.

Introducción

Valsorth es un continente con grandes diferencias entre sus distintas regiones, tanto en clima como en la gente que los habita. Para completar el manual básico de **El Reino de la Sombra** es imprescindible describir las regiones principales que forman el mundo, explicando sus características básicas y las ciudades más importantes, así como aquellos aspectos más significativos. Esto no pretende ser un estudio exhaustivo de cada región (para eso ya están los manuales básicos), sino una descripción que cualquier aventurero de Valsorth un poco versado puede saber sobre los reinos y regiones que forman su mundo.

Por ello, los jugadores pueden consultar la información que aquí se da, al igual que la del resto de esta guía, sin correr el riesgo de descubrir detalles o acontecimientos exclusivos para el director de juego.

Además, en cada una de las regiones encontrarás dos antecedentes, ideas de historiales particulares de una región en concreto que los jugadores pueden otorgar a sus personajes si así lo desean, dándoles una historia y unas motivaciones.

Bantherth

El extremo sur de Valsorth alberga la región de Bantherth, que se extiende entre la frontera natural que son la colinas de Samuani y la costa meridional del continente. Esta región está habitada por hombres del norte, quienes se establecieron aquí hace más de doscientos años huyendo de la guerra en el norte y de los esclavistas del desierto.

Conocimiento General

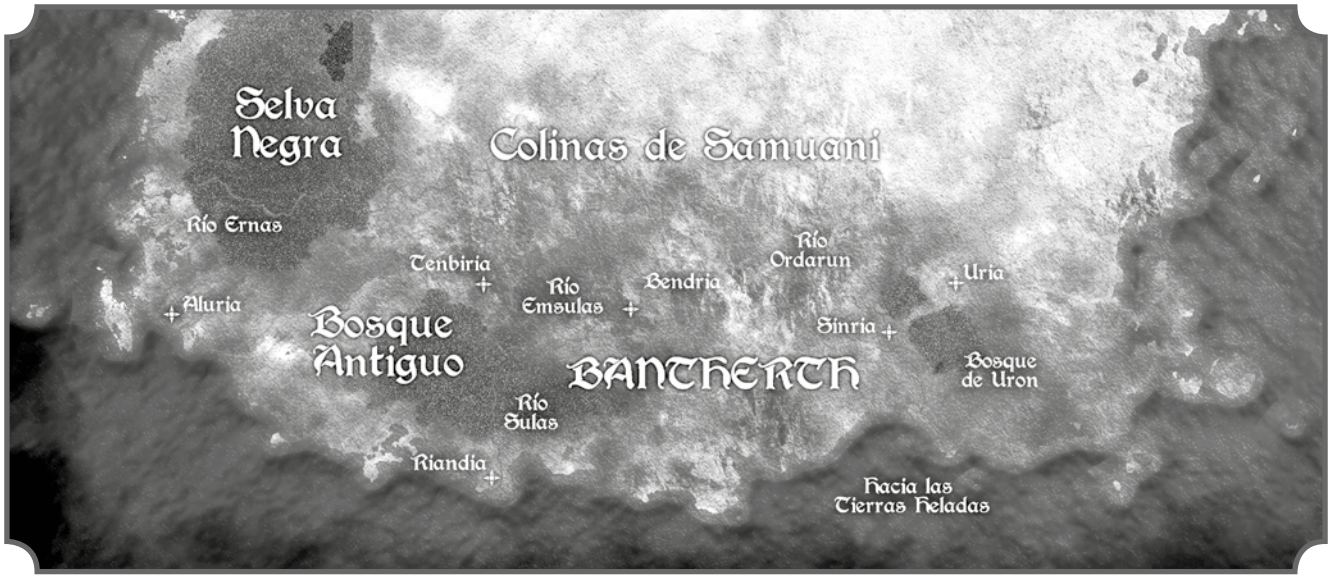
Bantherth es una región de campesinos y pescadores, pueblos humanos que colonizaron estas tierras, edificaron ciudades y pueblos, y establecieron un sistema de transporte y comercio. A pesar de la gran distancia que les separa de Stumlad, los humanos de Bantherth aún consideran al reino del norte como su verdadero hogar y rinden pleitesía al Rey Edoar.

Aunque en su mayoría Bantherth está poblado por humanos, otras razas han llegado hasta este remoto lugar, por lo que, aunque no es habitual, se pueden encontrar elfos de los bosques y otras razas en las poblaciones humanas. Por lo demás, debido a su lejanía con los territorios del norte, para su habitantes los rumores de una nueva guerra o del posible regreso del Reino de la Sombra no son más que noticias menores y sin importancia.

Riandia y los Pueblos Humanos

La capital de la región es Riandia, una ciudad portuaria que se encuentra en la desembocadura del río Sulas, en el límite del enorme Bosque Antiguo. Se trata de una ciudad amurallada alrededor del gran puerto de la ciudad, cuyas embarcaciones de velas blancas siembran el mar como una miríada de gaviotas.

El gobierno de la ciudad y de la región lo ostenta el Precepto, un cargo nombrado por Stumlad, pero que suele tener plena autonomía. En la actualidad, esta persona es el Precepto Gadrark, hijo de un antiguo explorador famoso por haber recorrido el río Sulas y haber vuelto con una gran fortuna. El precepto gobierna la ciudad y los



pueblos del sur, más preocupado por asegurar las rutas comerciales que de los rumores sobre una guerra que llegan del norte. En las últimas décadas, la falta de presencia de los Caballeros de Stumlad en la región ha fomentado un fuerte sentimiento separatista y son muchos los que piden escindirse definitivamente de la corona del norte.

El ejército de Riandia está formado por las Hermanas del Acero, una organización militar ramificada de los Caballeros de Stumlad. Se trata de guerreras que defienden los territorios, aunque muchas veces sus métodos son demasiado expeditivos, lo que hace que se las tema y se las respete.

Aparte de la capital, una infinidad de pueblos humanos siembran este territorio, siendo los más importantes aquellos situados en las calzadas de comunicación, como Uria, Sinria, Bendria, Tenbiria y Aluria. Son poblaciones que comercian entre ellas y con la capital, y que dependen de esta para protegerse de las amenazas que surgen de los bosques o las colinas.

Las Colinas de Samuani

Es una cordillera de abruptas colinas que atraviesa de este a oeste el continente, separando los Océanos de Dunas de la región de Bantherth. Son unas estribaciones yermas y áridas donde viven pueblos primitivos de hombres, temidos por ser caníbales y por sus rituales y sacrificios. Esta zona es también el hogar de todo tipo de criaturas, desde colonias de goblins hasta salamandras de fuego, que habitan en las cuevas y grutas. Lo peligroso de estas colinas obliga a que los habitantes de Bantherth se internen pocas veces en ellas y prefieran tomar las calzadas de la costa para viajar al norte.

Otras Peculiaridades

Además de las colinas, los bosques son el otro peligro de la región. El principal es el Bosque Antiguo, un lugar rodeado por el misterio y la leyenda. Se trata de un inmenso bosque, atravesado por los ríos, pero cuyos árboles milenarios, senderos abruptos y caminos plagados de enredaderas hacen de cruzarlo toda una aventura. En su interior no habitan más que monstruos solitarios, tales como arañas gigantes y ogros, aunque también se rumorea que hay un sabio que se refugió en su interior en busca de soledad.

A pesar de que esta remota región ha permanecido ajena a las guerras entre hombres y elfos, últimamente aparecen criaturas del norte e incluso se dice que se ha visto algún dragón en los cielos. Pero la mayoría considera que no son más que rumores interesados y que Bantherth no debe preocuparse por las disputas entre Stumlad, Litdanast o aquello que se oculte en las montañas Kehalas.

Por último, mencionar la Tierras Heladas, una miríada de islas de hielo en el mar del sur que los pescadores de Bantherth suelen evitar, pues son muchos los que han encontrado la muerte entre sus aguas congeladas.

Aventureros

Bantherth es el hogar de gran cantidad de aventureros, cazarrecompensas y mercenarios que parten hacia el norte en busca de fama y dinero. Al no ser una de las grandes regiones de Valsorth, estos aventureros se ven forzados a ir a Stumlad, Derior o Viriandar si quieren conseguir riquezas, pues en el sur solo podrán servir a señores menores, lejos de las proezas y leyendas que llegan del norte.

Ejemplos de Antecedentes

- *Naciste en una humilde familia de comerciantes de la ciudad de Sinria y aprendiste el oficio de tu padre. Sin embargo, toda tu vida has soñado con ser un Caballero de Stumlad y servir al reino con tu espada. Por ello dedicaste las tardes a aprender el uso de las armas y demás habilidades del guerrero, hasta que un día te presentaste ante tu padre y le dijiste que te marchabas al norte con la intención de entrar en la Orden de Caballeros de Stumlad.*
- *Naciste en el lindero norte del gran Bosque Antiguo, en una familia de leñadores, por lo que pasaste tu adolescencia recorriendo el bosque y aprendiendo el arte de la caza y la trampería. Así discurría tu vida, hasta una noche en la que un grupo de ogros salido del bosque arrasó vuestro pueblo y mató a tus hermanos. Tus padres, apenados, abandonaron su casa y partieron hacia la ciudad de Tenbiria, pero no fuiste con ellos, pues estabas decidido a cazar a los ogros y vengar a tus hermanos.*



Derior y las Ciudades del Lago

La costa occidental de Valsorth, entre el reino de Stumlad y los desiertos del sur, es conocida como Derior. Se trata de una región donde los humanos del norte han construido una serie de ciudades alrededor del enorme lago Darnes. Bajo el gobierno de Stumlad, su situación estratégica entre las ciudades del norte, las regiones orientales y los desiertos del sur convierten estas ciudades en el centro comercial más importante de todo Valsorth.

Conocimiento General

Derior es una región totalmente colonizada por los hombres del norte, que expulsaron hace siglos a los orkos y mantienen alejadas a las tribus de elfos grises de las llanuras. Alrededor del gran lago Darnes erigieron una serie de ciudades y puertos, dedicándose al comercio entre los diferentes reinos humanos.

Portblau y las Ciudades Humanas

La principal ciudad de esta región es Portblau, una gigantesca urbe de comerciantes y mercaderes. Al ser el puerto más importante del golfo de Deszark, la urbe creció y creció gracias al boyante comercio marítimo, hasta convertirse en un centro de reunión de gentes de todas las regiones para hacer negocios y ganar dinero.

Esta caótica urbe, con más de cien mil habitantes, acoge a todo tipo de viajeros, aventureros y comerciantes, sin importar la procedencia. Sus calles son un crisol de razas, donde conviven hombres del norte, comerciantes del sur, aventureros elfos de los bosques e incluso esclavistas llegados de los océanos de dunas. Portblau es también famosa en todo Valsorth por el macabro espectáculo que se celebra cada año, el Desafío del Guantelete, en el que aventureros temerarios se adentran en sus subterráneos en busca de oro y fama. Esta competición se ha celebrado durante casi cien años sin que nadie haya logrado salir con vida de las alcantarillas de la ciudad.

Las otras ciudades importantes de la región son Ventandal, que flanquea la desembocadura del río Durn, y Camral, en la costa norte junto a la desembocadura del río Ruun. Todas las ciudades humanas están dirigidas por un gobernador que se nombra desde Stumlad y que gobierna bajo el amparo del gran reino humano.

Lago Darnes

Las caudalosas aguas de los ríos Durn y Ruun desembocan en el lago Darnes, formando el lago más grande de todo Valsorth. El Darnes es como un mar cerrado en el centro de esta región, con más de 500 kilómetros de amplitud, lo que hace que una serie de puertos llenen sus costas, pues es la manera más rápida de viajar entre las diferentes ciudades. Sus aguas son calmadas, aunque de gran profundidad, sembradas de pequeñas islas en su parte central. En general navegar el lago es seguro, a pesar de que últimamente bandas de salteadores atacan los envíos comerciales y desaparecen a su refugio sin que nadie sepa dónde se ocultan.

Mencionar también que, a través del río Durn, bajan al lago las barcazas que vienen de las regiones más meridionales de Liandur. Así, mientras los hombres del norte bajan sus productos por el río, el comercio río arriba es bastante menos frecuente debido a la intensidad de la corriente a partir del tramo medio del Durn. Por el contrario, el río Ruun es de aguas mucho más rápidas, con saltos y cascadas que hacen casi imposible su navegación.

Otras Peculiaridades

Más allá de Portblau se abre el Mar de la Bruma, el océano que separa el continente de las míticas islas elfas de Doruor. Sin embargo, ningún navío se adentra en el océano, pues temen perderse en sus bancos de niebla y desaparecer como tantos otros en el pasado. Las rutas marítimas principales van hacia el norte, a Stumlad, aunque también es frecuente el comercio con las regiones del sur.

El Mar de la Bruma

Debéis saber que no hay mayor peligro en todo Valsorth como el que se oculta entre las nieblas del Mar de la Bruma. Más allá de las aguas someras de la Costa del Rey, se encuentra este mar temido por todos los marinos y mercantes que jamás han puesto un pie en la cubierta de un barco. Pocos estudios hay sobre la distancia que abarca este mar, puesto que una vez en su interior, la bruma oculta el cielo y es imposible seguir las estrellas de navegación. Algunos afirman que bastan un par de días con buen viento para alcanzar el otro lado, donde se encuentran las islas de Doruor, mientras que otros aseguran que han recorrido el mar durante semanas hacia el este, sin encontrar jamás las famosas islas de los elfos. Lo que es seguro es que son muchos más los que han intentado atravesar la bruma y no han vuelto, que los que regresan con tan solo noticias de su fracaso. A pesar de todos los rumores que se comentan en los mentideros de Portblau, no hay ninguna prueba fidedigna de que ningún barco humano haya llegado al otro lado.

Las viejas crónicas elfas explican en sus escritos que el Mar de la Bruma puede parecer un lago de aguas calmadas, en el que el vigía del barco apenas puede ver su mano ante su rostro, para un momento después, encontrarse en la peor de las tempestades, con olas altas como torres capaces de partir la quilla por la mitad. También hay anotaciones sobre criaturas salidas del mar, mitad hombre mitad pez, armados con tridentes herrumbrosos, que atrapaban a los marineros para llevárselos a las profundidades del mar.

Poco es seguro de todos estos rumores, leyendas y misterios, pero este escriba se decanta por creer que algo de cierto habrá en ellos, más si consideramos los siglos que han pasado sin que un solo barco haya regresado del viaje con una prueba de haber alcanzado el otro lado del Mar de la Bruma.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

Aventureros

Derior es una fuente inagotable de aventureros, ya que la mezcla de razas que habita sus ciudades favorece el que surjan gentes inconformistas y con hambre de aventuras. Los hombres del norte son mayoría en la zona, aunque muchos elfos y hombres de otras regiones han nacido aquí y se consideran derianos de pleno derecho. Esta región acoge aventureros de todos los tipos y las razas, desde marinos que navegan el lago Darnes protegiendo su barco de los ataques de los piratas, hasta el elfo gris que sobrevive en las calles de Portblau gracias a su habilidad para el robo.

Ejemplos de Antecedentes

- *Eres descendiente de Lianor, el gobernador de Portblau, quien tuvo el dudoso honor de instaurar «El Desafío del Guantelete» cuando, acompañado de su guardia, se adentró en las alcantarillas de la ciudad para acabar con el mal que allí anida. Así, lo que antes era un apellido respetado es ahora motivo de chanzas, además de que tu familia malvive gracias a la mendicidad. Dispuesto a devolver el honor perdido a tu familia, emprendes el camino del aventurero para ganar oro y experiencia con los que presentarte al desafío y salir victorioso de las alcantarillas con el Guantelete de tu antepasado.*
- *Vienes de una familia de marinos. Pasaste tu infancia navegando por el lago Darnes y los ríos que en él desembocan, hasta que un navío pirata de elfos renegados asaltó vuestra embarcación y mató a los tuyos. Al ser tan solo un niño, los elfos te acogieron como mascota y te llevaron a su guarida en una de las pequeñas islas centrales del lago. A medida que creciste y te hiciste un adulto, te ganaste tu puesto dentro del grupo de forajidos gracias a tus habilidades. Sin embargo, tu grupo fue arrasado por un batallón de caballeros enviados desde Stumlad para acabar con los piratas. Como único superviviente, huiste en solitario aunque con la promesa de vengar a tus camaradas.*

Islas de Doruor

Más allá del Mar de la Bruma se encuentran las islas de Doruor, el antiguo reino de los elfos. La mayoría de los pueblos de Valsorth desconoce esta región, pero en ella aún habitan los altos elfos, aquellos nacidos de la luz, los cuales nunca fueron corrompidos por el Rey Dios ni debilitados por la guerra contra los humanos. El halo de misterio que envuelve a las islas se debe a las dificultades que conlleva atravesar el Mar de la Bruma para alcanzar las islas, ya que aquellos que lo intentan acaban perdidos en los bancos de niebla para no regresar jamás. Sin embargo, los pocos aliados de los elfos que han sido invitados a las islas antiguas cuentan que son un lugar de maravilla y esplendor, dos islas de altos acantilados, playas de arena blanca y frondosos bosques tropicales. O al menos eso se rumorea en los mentideros de Portblau, aunque otros dicen que esas historias son más falsas que la honradez de un marinero.

Conocimiento General

La región de Doruor consta de dos islas principales, nombradas como Doruror Norte y Doruor Sur, así como una serie de archipiélagos e islotes más pequeños. Ambas islas están muy próximas, tan solo están separadas por un estrecho de unos 50 kilómetros, que se puede atravesar en bote sin demasiadas dificultades, excepto si hay temporal, pues las fuertes corrientes pueden lanzar a las embarcaciones contra los peñones de roca.

Doruor Norte

La isla norte es una abrupta sucesión de montañas y acantilados que se alzan en todo su esplendor en la zona meridional en los llamados Picos Grises. Toda la isla está cubierta por una vegetación exuberante y de un verdor embriagador, con bosques de hoja perenne y árboles altos como torres. En el centro de la isla se encuentra la legendaria ciudad de Eleanast, el primer hogar de los elfos, un lugar envuelto en el misterio, pues se cuenta que se trata de una urbe de torreones de piedra blanca que se alzan entre inmensos árboles. Según las leyendas que han llegado a Valsorth, en la capital es donde vive la Reina Madre Tianul Aurealuna, la regente suprema de las naciones elfas, de quien se cuentan historias desde los primeros días, por lo que se le supone la inmortalidad.

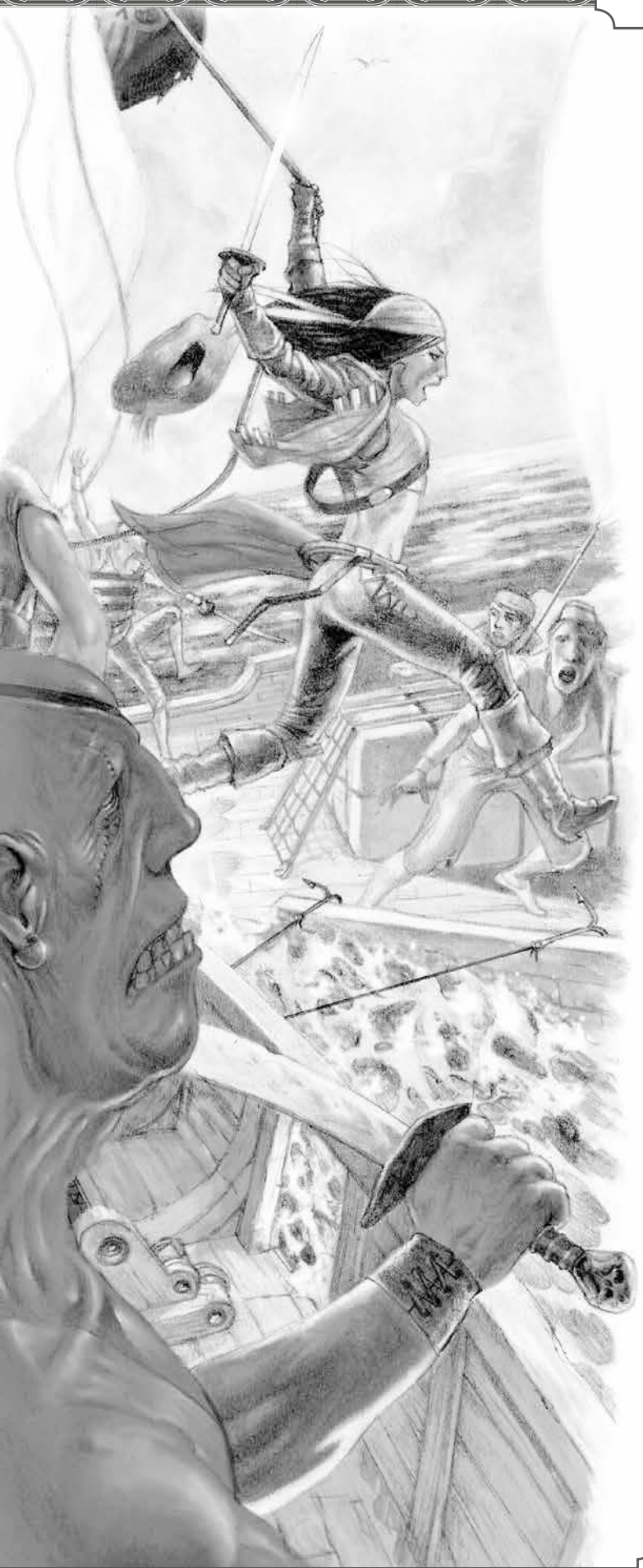
En la costa oriental se encuentra la población de Puerto Alto, el gran puerto elfo donde permanecen amarrados los grandes veleros. Sin embargo, el mito cuenta que, desde que la oscuridad cayó sobre Valsorth, la Reina Madre prohibió partir ningún barco más, por temor a que el mal del continente llegara a la bella isla.

Doruor Sur

Más pequeña que la isla norte, Doruor Sur es mucho más llana y regular, con una serie de bosques que salpican su territorio y una única ciudad, Allare, la ciudad de los magos. Se trata de una urbe que se esconde en lo profundo del bosque, al final de un laberinto de senderos y caminos por los que pueden acabar perdidos aquellos que no son invitados. Poco se sabe de este lugar, pero las leyendas explican que aquí se refugiaron los grandes sabios y estudiosos de la magia, que huyeron de la capital para, en la tranquilidad del sur, continuar con sus investigaciones, basadas principalmente en la devastadora alta magia. Sin embargo, también se rumorea que algo terrible ocurrió en sus pruebas, lo que provocó una tragedia sobre toda la isla y afectó incluso a Doruor Norte.

Otras Peculiaridades

El clima en las islas de Doruor es cálido y agradable durante todo el año, el invierno y el verano no son más que estaciones en el calendario, pero las temperaturas apenas cambian. Es casi como si las islas estuviesen sumidas bajo un poderoso hechizo que impide que la nieve, el frío y las tormentas puedan alterar su eterna primavera.



Las Guerras Perdidas

Pocos saben que los elfos habitaron Valsorth hace más de veinte mil años. Los altos elfos, los primigenios de entre las razas, reinaban en grandes comunidades que ocupaban los bosques que cubrían todo el centro del continente. En aquella época inmemorial, los elfos lucharon durante siglos contra el resto de habitantes de Valsorth, los karaz. Ambas razas habían vivido en el mundo de forma pacífica desde los primeros días, pero un conflicto menor que tuvo lugar en los alrededores de la ciudad enana de Pokharhum sembró la discordia. Un grupo de elfos se enfrentó con los enanos por una ofensa y se derramó la primera sangre. Como un incendio incontrolable, las disputas y las luchas se propagaron por el gran bosque, hasta llegar a una gran batalla en la que murieron miles de guerreros de ambas razas.

La guerra ya era una realidad y los elfos se fortificaron en sus ciudades de la costa occidental, donde resistieron el ataque de los karaz. Durante más de cien años, las batallas se sucedieron sin que hubiese un vencedor claro, hasta que los elfos formaron un gran ejército para marchar a hacer frente a los enanos. La gran batalla tuvo lugar en algún valle del centro de Valsorth, pero allí los elfos fueron derrotados y los únicos supervivientes volvieron al oeste. Vencidos y debilitados, los últimos elfos montaron en sus barcos y abandonaron Valsorth con la promesa de volver algún día en busca de venganza.

En las islas de Doruor es donde los elfos encontraron refugio y pudieron curar sus heridas. Más allá de las nieblas del Mar de la Bruma, los elfos hicieron de las bellas islas su hogar, edificando sus ciudades entre los árboles, a imagen de las magníficas urbes que dejaron atrás en Valsorth, y siguieron con sus vidas. Las guerras perdidas contra los enanos cayeron en el olvido, el odio y el dolor fueron sanados, y los elfos permanecieron lejos de Valsorth durante más de seis mil años.

Así fue hasta que el príncipe Hariel, padre de Hirael, partió con un grupo de los suyos y llegó a la costa de Valsorth. Pero lo que allí encontró no tenía nada que ver con las viejas leyendas élficas que le habían explicado. El mundo estaba desierto, los karaz habían desaparecido dejando tras de sí tan solo un cúmulo de viejas ruinas. Los elfos habían regresado a Valsorth.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

A pesar de su aislamiento, hay cuevas en los bosques de Doruor que ni siquiera los altos elfos conocen y por las que de vez en cuando emergen criaturas de las profundidades. Incluso se rumorea que hay un gran pozo que lleva hasta la Infraoscuridad, pero no hay datos concretos de dónde puede encontrarse.

Aventureros

Las islas élficas son el hogar de numerosos altos elfos aventureros, aquellos que aún no han perdido la confianza en el mundo de Valsorth. A pesar del exilio, algunos de ellos lograron atravesar el Mar de la Bruma y llegar al continente, aunque saben que quizás no puedan regresar jamás a su hogar.

Ejemplos de Antecedentes

- *Eres un alto elfo de Eleanast que ha vivido durante siglos en Doruor Norte junto al resto de los tuyos. Sin embargo, desde hace unos meses, una serie de sueños recurrentes te visitan a través del Camino de los Sueños. En esas visiones aparecen unos fuegos que arrasan los bosques y una oscuridad que lo cubre todo. Convencido de que es una señal, emprendes el camino hacia Valsorth, decidido a ayudar en la lucha contra el avance de la sombra.*
- *Como hijo de una de las grandes familias de Eleanast, has dedicado tu vida al estudio y a la meditación. Sin embargo, un día tu padre te convoca en su salón para encomendarte una misión. Se trata de tu hermana, que partió hace más de diez años al continente de Valsorth y que acaba de enviar un mensaje pidiendo ayuda. Al parecer, cayó prisionera en la ciudad de Eras-Har por algún malentendido. Tu misión es liberar a tu hermana y traerla de vuelta. A pesar de que odias tener que relacionarte con los hombres y demás razas decadentes de Valsorth, emprendes el viaje en busca de tu hermana.*

Montañas Kehalas

Al norte de Valsorth se elevan amenazantes las montañas Kehalas, un lugar frío e inhóspito, hogar en su día del Rey Dios que asoló todo el continente con su Reino de la Sombra. A pesar de los siglos pasados desde entonces, las montañas siguen considerándose malditas y son pocos los que se aventuran en sus laderas cubiertas de nieves perennes y menos son los que regresan con vida para contarlo. Entre sueños febriles, los que lo lograron hablan de seres no muertos que vagan por los valles helados y espíritus malignos que persiguen a los vivos atraídos por su sangre caliente.

Conocimiento General

Esta impresionante cordillera montañosa es el lugar más inhóspito de todo Valsorth. Entre cumbres de nieves eternas, acantilados y desfiladeros traicioneros donde un paso en falso puede conducir a la muerte, ningún pueblo o ciudad se ha asentado aquí. Tan solo clanes de orkos y titanes pueblan esta región, aunque las leyendas hablan de gigantescos devorarroca que vagan por los valles de hielo o de tropas de muertos vivientes que vagabundean por la región en busca del calor de los seres vivos.

Dargore

El templo de Dargore es la principal fortaleza de la región, el palacio que sirvió de guarida al Rey Dios y donde fue encerrado por los Doce Arcanos tras su derrota ante la alianza de elfos y humanos. Según las leyendas, Dargore es una estructura hexagonal de muros oscuros como la noche, que alberga un laberinto de salas y bastiones en su interior que rodean el torreón central en el que vivía el traidor Rey Dios. Sin embargo, desde los días antiguos nadie se ha acercado a Dargore y ha vuelto con vida para contar cómo se encuentra ahora el palacio.

Fuertes Humanos

Ante la cantidad de peligros que acechan en estas montañas, el Reino de Stumlad ordenó erigir una serie de puestos de vigilancia a lo largo de su margen sur. Se trata de simples torres de vigía con una pequeña dotación, cuya principal función es alertar de las incursiones orkas y vigilar que el mal no renazca en el interior de las montañas. Por desgracia, la falta de soldados y las críticas políticas en la capital sobre el despilfarro de recursos que supone mantener estos fuertes han obligado a los caballeros a abandonar varios de los fuertes y reducir sus dotaciones a apenas unos pocos soldados.

De la Llegada del Rey Dios

Dejad que os cuente algo más sobre las imponentes montañas del norte, las temibles Kehalas, donde la sombra y la muerte extienden sus fríos dedos. Esta región era un lugar desolado y árido, ya que solo monstruos y aberraciones del mundo antiguo vagaban por sus riscos y lomas anegados de nieves eternas. Con la plaga de orkos que se extendió por Valsorth, numerosos clanes se refugiaron en las montañas huyendo de las guerras con los elfos. Aquí se establecieron en numerosas tribus y clanes, enfrascados en guerras internas y luchando simplemente por sobrevivir.

Pero todo esto cambió con la llegada del Señor de la Sombra. Una fría mañana de invierno, apareció un viajero ante la cueva del mayor clan de orkos. Se trataba de un simple vagabundo, de ropas harapientas y sucias, que con voz tranquila anunció que debía ver al líder del clan. Los orkos se rieron del viajero, le enseñaron los dientes y amenazaron con chuparle los huesos. Una decena de ellos saltaron sobre él, entre gritos y amenazas, pero el desconocido levantó simplemente una mano, pronunció una palabra y un relámpago cegador iluminó el nublado cielo de la mañana y el trueno retumbó en la montaña. Los orkos que habían osado atacar fueron fulminados y sus restos chamuscados quedaron humeantes sobre la nieve. El viajero insistió en que quería ver al líder de la tribu y esta vez nadie se le opuso, así que entró en la cueva con paso seguro para no volver a salir en los siguientes cien años.

El Señor de la Sombra se manifestó de nuevo cien años después, cuando al mando de un inmenso ejército de orkos, trolls y gigantes asoló Valsorth. Las montañas Kehalas se convirtieron en su reino, con la fortaleza de Dargore alzándose en lo más profundo de la región. Los ejércitos de la alianza asediaron aquí al nigromante en los últimos años de la guerra contra el Rey Dios. Según sus palabras, la torre hexagonal y de paredes angulosas de piedra negra se alzaba con aire funesto en el blanco omnipresente. A pesar de no parecer muy amplia desde fuera, en su interior albergaba un laberinto de salones de suntuosas riquezas, escaleras y cámaras selladas con puertas mágicas. La fortaleza fue saqueada tras la caída del Rey Dios y la lucha que se desató entre elfos y hombres convirtió las estancias en un improvisado campo de batalla. Al final, la torre fue abandonada y se cuenta que la nieve siguió cayendo hasta cubrirla por completo.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal



Liriam y los Poblados Humanos

La parte oriental de las montañas es también el hogar de diversos pueblos de hombres del norte. Liriam es la ciudad principal de esta región, una ciudad situada en la costa, pero que sirve de referencia a los numerosos asentamientos de leñadores que hay en los bosques de las montañas. Los Escudos de Liriam es el ejército de esta región oriental, que protege a la ciudad y los pueblos, a la vez que sirve a la corona de Stumlad.

Otras Peculiaridades

En las laderas más meridionales de las montañas Kehalas se encuentra un antiguo complejo minero, las Minas de Numbar, abandonado desde que hace siglos los orkos invadieron la región. Estas minas son famosas y veneradas por ser donde Korth fue esclavizado. De ellas se dice que son un entramado de galerías y pozos con vetas de oro y plata cuyas riquezas aguardan a aquellos con valor para internarse en ellas.

También son dignas de mención las selvas de Slurk, en el extremo norte del continente. Más allá de las montañas de nieves eternas, esta región selvática ha permanecido inexplorada, sin saber qué criaturas habitan entre su frondosa vegetación.

Aventureros

Las montañas Kehalas no albergan ninguna ciudad o población importante. Aun así, en su límite más meridional pueden encontrarse algunas poblaciones de leñadores que viven bajo la amenaza de la sombra y tan solo protegidos por los pocos Caballeros de Stumlad que vigilan los fuertes. Estas comunidades suelen ser cuna de aventureros, personajes que no desean que su destino sea trabajar para sobrevivir y que parten hacia tierras desconocidas para ganar reconocimiento y oro.

Ejemplos de Antecedentes

- *Eres el único descendiente de un antiguo noble de Stumlad que gobernó durante años los puestos fronterizos de las Kehalas. Criado entre guerreros, aprendiste de sus habilidades para defender tú el paso de las montañas en el futuro. Sin embargo, cuando apenas eras un adolescente, el fuerte fue atacado por unas criaturas fantasmagóricas mientras estabas cazando en el sur. Tu familia fue asesinada y el fuerte ardió hasta los cimientos sin que pudieras hacer nada por los tuyos. Sin un lugar al que llamar hogar, partiste al sur en busca de fuerza y poder con los que regresar a las montañas para destruir el mal que allí anida.*
- *Naciste en una humilde familia de leñadores en las montañas Kehalas. Cuando parecía que tu vida se limitaba a trabajar de sol a sol, tuviste un vívido sueño en el que una figura reluciente te indicaba que debías ir al sur y seguir el camino de Korth. La figura etérea te indicó que tu destino era mucho más que el que te imponía tu familia y tu luz debía brillar mucho más fuerte. A pesar de las miradas y reproches de tu familia y vecinos, que consideraban que tus sueños no eran más que los pensamientos de un loco, partiste hacia el sur para abrazar la religión de Korth y dedicar tu vida a su defensa.*

Liandur y las Ciudades del Norte

La región de Liandur ocupa el norte de Valsorth, donde las llanuras dan paso a estepas plagadas de placas de hielo y abruptos pasos barridos por el viento helador. Sometida a largos y gélidos inviernos, el verano aquí es corto y el sol apenas brilla unos pocos días. A pesar de lo duro de su clima, los humanos pueblan estas tierras desde hace siglos, negándose a ser expulsados por la amenaza del norte.

Conocimiento General

Eras-Har es el enclave más importante de Liandur, la gran ciudad que se erigió después de la destrucción de Agna-Anor, mientras que algunos pueblos de hombres siembran la región hasta el puerto de Lirian, en la costa este. Aunque se encuentra bajo la amenaza constante de las montañas Kehalas, se trata de una región relativamente segura, siempre que el viajero evite lugares como el Bosque de la Araña o las inmediaciones de las montañas.

Eras-Har

Se trata de la última ciudad humana que se alza ante la inmensidad de las montañas Kehalas. Lo que en otros tiempos fue un pueblo de paso en las rutas hacia el sur, se convirtió en un enclave fundamental tras la caída de Agna-Anor ante los ejércitos de gigantes azules del Rey Dios. En sus más de tres siglos de historia, numerosas han sido las batallas, escaramuzas y guerras

que ha tenido que librar la ciudad contra innumerables incursiones enemigas, sin que jamás los invasores hayan conseguido llegar al sur. Este estado permanente de guerra ha convertido a Eras-Har es una ciudad tomada por soldados y mercenarios, donde los Yelmos Negros, la milicia local, intentan mantener el orden en sus calles.

Ostenta el gobierno el Mariscal del Norte, cargo nombrado por el Rey de Stumlad, y que actualmente ocupa la misteriosa Ilvana Deror. Desde Eras-Har, destacamentos de Yelmos Negros y Caballeros de Stumlad parten a la red de fortificaciones que cruza las laderas de las montañas Kehalas, o bien se unen a la defensa de las ruinas de Agna-Anor.

Ruinas de Agna-Anor

Agna-Anor es desde hace casi un año el escenario de una batalla entre orkos y Caballeros de Stumlad por hacerse con el control del río que cruza de este a oeste dividiendo la ciudad en dos. Es en las ruinas de esta ciudad donde la lucha por el control del nacimiento del río Durn enfrenta a los Caballeros de Stumlad contra las hordas de orkos desde hace más de diez años. Según los viejos escritos, la ciudad también era conocida por su elaborada red de alcantarillado, una obra de ingeniería que dirigía las aguas al flujo del río Durn.

Bosque de la Araña

Escenario de múltiples leyendas e historias de desgracia y terror, el Bosque de la Araña es un lugar que los viajeros del norte evitan, pues se cuenta que arañas gigantes y otras criaturas terribles acechan entre los árboles. También existe la leyenda de que en lo profundo de su vegetación hay una red de cuevas, que son el acceso a Xil-liansa, una mítica colonia subterránea de elfos oscuros. Estos rumores explicarían la cada vez más frecuente aparición de grupos de elfos oscuros que asaltan y saquean en los alrededores del bosque, para luego retirarse de nuevo a la Infraoscuridad.



Aventureros

La región de Liandur ha sufrido tantas guerras y disputas que es un hervidero de guerreros, mercenarios y aventureros llegados desde todos los confines de Valsorth. Igualmente, gran cantidad de hijos de campesinos o mercaderes, dejan la tradición familiar por el sueño de fama y dinero fácil como guerreros, ya sea en las continuas luchas contra los orkos en los destacamentos al norte de Eras-Har, o defendiendo las ruinas de Agna-Anor o los puestos fronterizos. Además, la cercanía de las montañas Kehalas, con sus leyendas sobre minas abandonadas y tesoros por encontrar, son un aliciente más para aquellos que buscan la gloria.

La Infraoscuridad

De entre todas las leyendas y mitos que rodean el mundo de Valsorth, sin duda el mayor de todos se encuentra muy por debajo de la superficie: la Infraoscuridad. Aunque muchos sabios humanos la han negado, hay escritos antiguos que ya hablaban de la existencia de una inmensa red de cavernas y túneles que atraviesan las profundidades del mundo y que conectan lugares tan lejanos como Agna-Anor o Stumlad. Ya en las viejas crónicas elfas se menciona la huida de los elfos a las cuevas, donde dieron lugar a los elfos oscuros y crearon grandes comunidades lejos de la luz del sol. Otras leyendas, como las de inmensas ciudades excavadas en la roca por los kazad, son apenas una historia para niños, sin que se sepa cuánto de verdad hay en ellas.

Según la información recopilada en la biblioteca de Stumlad, la Infraoscuridad sería una eterna red de cavernas a varios kilómetros de profundidad. En este mundo subterráneo habitarían desde razas como los elfos oscuros a criaturas olvidadas de los días antiguos. No hay datos de ninguna entrada conocida, pero sí que hay anotaciones de diversos accesos a la Infraoscuridad, comentarios difusos sobre varias entradas en la región de Liandur, como en el Bosque de la Araña o en las alcantarillas de Agna-Anor.

Poco se sabe sobre qué hay más allá de las cuevas, pero si uno hace caso de los rumores y leyendas, se habla de inmensas cavernas que albergan en su interior una jungla del tamaño de Stumlad. También se explica que hay regiones de un frío eterno que son un laberinto de simas y hielo, mientras que otras zonas son atravesadas por pozos de calor infernal y enormes ríos de lava. Otras áreas están anegadas por aguas negras donde habitan una serie de horrores del mundo submarino que jamás han visto la luz del sol.

Pero todo esto no son más que leyendas y viejas historias, sin que se sepa cuánto de verdad hay en ello, aunque lo que se puede asegurar es que el mundo de Valsorth no se acaba en su superficie y que grandes secretos y misterios moran en los confines más profundos del mundo.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

Ejemplos de Antecedentes

- *Eres un elfo oscuro que abandonó las profundidades, después de ser acusado injustamente de matar a un noble y tener que salir huyendo de los deseos de venganza de sus parientes. Bajo amenaza de muerte si alguna vez regresas, te internas en las sociedades humanas del norte, donde a pesar de los prejuicios contra los tuyos, esperas poder sobrevivir a base de tus habilidades y quizás lograr volver algún día a tu hogar y demostrar tu inocencia.*
- *Naciste en Eras-Har, hijo de una prostituta que trabajaba para los mercenarios llegados a la guerra. Ya desde niño aprendiste a sobrevivir en las calles y a valerte por ti mismo. Sin embargo, un día tu madre murió asesinada por unos clientes que arrojaron su cadáver desnudo a la calle. Lo único que lograste averiguar es que el culpable era un hombre llamado Hagek y sus secuaces, que huyeron de la ciudad al día siguiente. Dispuesto a encontrar a los asesinos de tu madre, dejaste la ciudad en su búsqueda.*

Llanuras Grises

Las Llanuras Grises es una árida y desolada región que se abre en el centro del continente, entre los bosques élficos y las frías estepas del norte. Tierra de paso entre los diferentes reinos y pueblos de Valsorth, se trata de un paraje duro y hostil, reseco por los vientos del sur en su región meridional y helado en las estepas del norte por el frío viento que llega de las montañas. Las llanuras son extensiones de tierras muertas en las que solo crecen malas hierbas y árboles raquíticos, sin que se pueda cultivar o plantar nada más que piedra y tierra.

Conocimiento General

Las Llanuras Grises son uno de los lugares más inhóspitos de todo Valsorth. Se trata de extensiones de tierras áridas, kilómetros y kilómetros de llanuras donde no crecen más que matorrales en el polvo. En general los viajeros se contentan con atravesarlas y suspiran aliviados al dejarlas atrás, pero otros pueblos han hecho de este lugar su hábitat, un entorno duro e inclemente donde los débiles mueren y los fuertes sobreviven. A su vez, manadas de animales salvajes y carroñeros vagan por las llanuras en busca de alimento, atacando a los viajeros solitarios e indefensos.

Entre los habitantes más temidos de las llanuras están las tribus nómadas de elfos grises, que saquean y rapiñan a las caravanas de comerciantes. También hay asentamientos de hombres del norte, instalados en poblados en permanente lucha contra los asaltos, al igual que en las zonas más abruptas se esconden clanes de orkos y goblins, así como criaturas temibles que habitan en cavernas perdidas en medio de la desolación total que es esta región.

Tribus de Elfos Grises

Los elfos grises, o tehanar en lengua élfica, son los dueños de las Llanuras Grises. Agrupados en diferentes tribus, las guerras fratricidas por el control del territorio son constantes, así como los ataques a los poblados humanos o a los enclaves de goblins. Cada tribu se divide en partidas de caza, que suelen ser de unos cientos de elfos, aunque algunas pueden llegar al millar de miembros. Sin un enclave permanente, viajan por las llanuras en busca de pillaje o forman grandes caravanas de esclavos hacia el sur. Rara vez se establecen en un lugar de forma permanente, pero sí que pasan temporadas en valles o cañones ocultos entre las áridas llanuras.

De la Aparición de los Tehanar

Pocas veces se ha dado en la historia de Valsorth un hecho tan vergonzoso como la invasión de Dalannast por parte de los Caballeros de Stumlad. Los elfos del bosque fueron masacrados sin piedad, cuando aún se recuperaban de la guerra contra el Rey Dios. Los caballeros arrasaron la ciudad y los elfos supervivientes huyeron al norte, dejando atrás su bello bosque para ocultarse en las inmensas Llanuras Grises. Divididos en pequeños grupos, los elfos vagabundearon por la región, buscando refugio en los valles y llanuras, sin establecerse de forma definitiva en ningún asentamiento.

Pero la bella raza había habitado siempre bajo la frondosidad de los bosques y estaba poco acostumbrada a vivir a la intemperie, por lo que bastaron unos pocos años bajo el azote del sol y los vientos calientes del oeste para que los cambios se manifestaran en sus rasgos. Es por ello que sus pieles blancas y níveas se apergaminaron y sus rasgos se endurecieron, al igual que sus ropas y utensilios. Imbuidos por un odio imperdonable hacia aquellos que les atacaron, pero también hacia sus hermanos del bosque que no acudieron en su ayuda, los elfos grises se convirtieron en una versión macabra de lo que fueron. Atrás quedaron las canciones y los festivales, pues poco tiempo hay para la diversión y el ocio cuando la supervivencia pasa a ser una necesidad. En el duro hábitat de las llanuras, los elfos grises tuvieron que pelear por obtener agua y comida, dedicándose al saqueo y al pillaje y volviéndose un conglomerado de tribus nómadas que deambulaban por la región.

Temidos y odiados por los demás pueblos, los tehanar han sobrevivido durante doscientos años en el más duro de los entornos. Los Caballeros de Stumlad, con la intención de poner fin a los saqueos de sus rutas comerciales, hicieron un tímido intento de expulsarlos de las llanuras. Pero el destacamento fue masacrado en lo más profundo de las llanuras y con ello se acabaron los intentos de acabar con esta raza. Temidos y odiados por los otros pueblos, los tehanar siguen asaltando las caravanas y capturando esclavos, convirtiendo el centro del continente en su hogar y su particular campo de batalla y caza.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

Los tehanar viven de la caza y el pillaje, ya que no cultivan ni recolectan alimentos y prácticamente no elaboran bienes, a excepción de las armas que utilizan: exóticas espadas de cantos angulosos, arcos y boleadoras para atrapar a sus víctimas. Su único comercio es la captura de esclavos, ya sean orkos, hombres o elfos, siendo estos últimos los más valorados. Los tehanar forman caravanas de jaulas para vender los esclavos a los Señores de las Dunas del sur, que les pagan con armas y otros objetos de valor.

Poblados Humanos

A pesar de la dureza de la vida en las Llanuras Grises, una serie de hombres del norte se han establecido en estas tierras, formando pequeños asentamientos en continua lucha por sobrevivir ante el ataque de los elfos grises. La corona de Stumlad no reconoce a estos pueblos, por lo que rara vez los caballeros acuden en su ayuda. Los que decidieron ir a vivir a las llanuras lo hicieron por voluntad propia y tienen la responsabilidad de proteger a los suyos. Los pueblos más importantes son Caridian, Ergadun y Teriador, que se suceden de oeste a este a través de la carretera que cruza el norte de las llanuras. Estos pueblos se crean y desaparecen según la evolución de las cosechas, el comercio y las incursiones de elfos grises, sin que ninguno de estos asentamientos se consolide más allá de unas décadas.

Ciénagas de Hianta

En las llanuras destacan también las ciénagas de Hianta, unas marismas de pantanos y lodazales que se extienden en la parte más occidental de la región, cerca del gran lago Darnes. Es un lugar traicionero y peligroso, habitado únicamente por monstruos y animales salvajes adaptados a la vida en el más duro de los entornos. Entre arenas movedizas y barrizales, el viajero que se adentra en las ciénagas debe avanzar por senderos que se pierden en un laberinto de caminos y aguas estancadas, donde se ocultan criaturas a la espera de una nueva presa. Además, mosquitos y nubes de insectos, portadores de enfermedades y otros males, pueblan las zonas más húmedas.

Este lodazal es también refugio de asentamientos piratas, bandidos que asaltan las embarcaciones comerciales que navegan el río Durn o el lago Darnes y que luego se ocultan en las ciénagas para escapar de los barcos armados.

Otras Peculiaridades

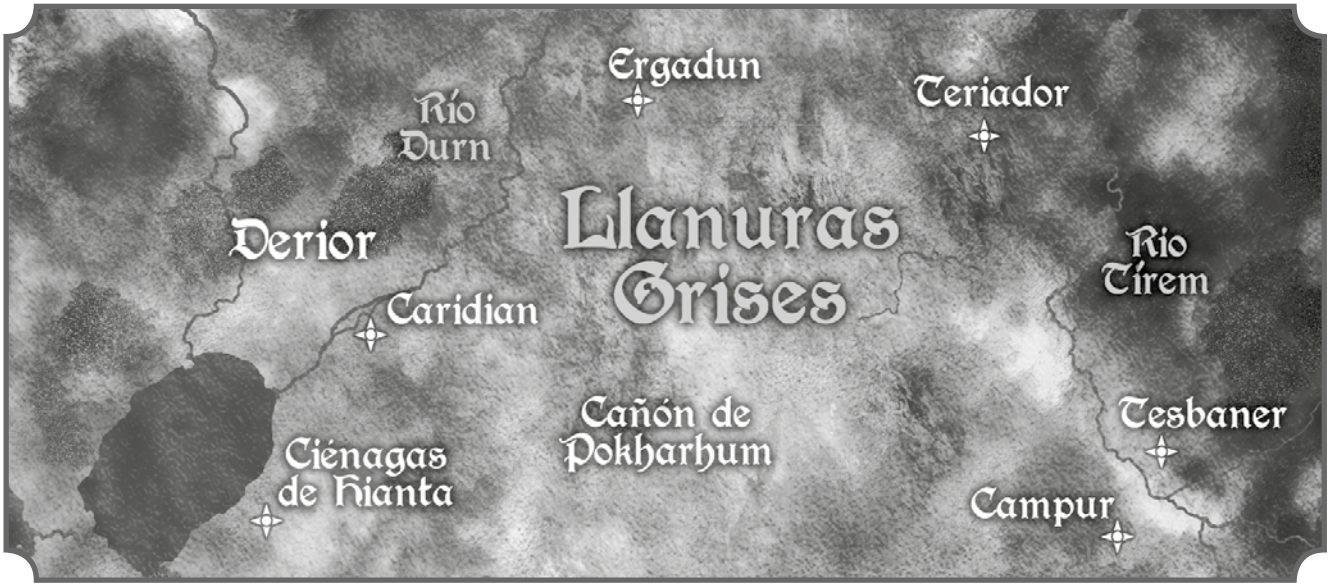
En esta región cabe mencionar también el cañón de Pokharhum, un laberinto de desfiladeros que se abre en la parte oriental de las ciénagas. Se trata de barrancos plagados de cuevas y grutas donde sobreviven pequeñas hordas de orkos y goblins.

Aventureros

Las Llanuras Grises son el hogar de gran cantidad de gentes que acaban convertidos en aventureros. Muchos son los que abandonan las llanuras y emprenden una vida de aventuras, desde los jóvenes elfos grises que son repudiados por los suyos y se ven forzados al exilio, hasta humanos que dejan su pueblo para buscar gloria y riquezas en las grandes ciudades.

Ejemplos de Antecedentes

- *Tu familia comerciaba a través de las llanuras, por ello solías cruzar esta tierra cada año con la caravana. Sin embargo, una emboscada de elfos grises acabó con los tuyos y fuiste tomado como esclavo. Cuando pensabas que tu destino estaba en los desiertos del sur, un golpe de suerte hizo que tus captores se encontraran con una tribu rival, momento en el que pudiste escapar. Desamparado, emprendiste tu camino hacia zonas civilizadas con el deseo de convertirte en alguien y quizás un día regresar en busca de venganza contra los elfos grises.*
- *Hijo bastardo de una elfa gris, desde pequeño fuiste marginado por los tuyos. Al llegar a la edad adulta, otro chico de la tribu te acusó de no ser un guerrero digno y te desafío a un duelo. Le venciste gracias a tus dotes, pero sin poder controlar tu poder, mataste a tu rival. Enojados, los familiares de este acusaron a tu madre de bruja y la ejecutaron. Antes de ser quemado también, huiste de la región y te enfrentaste a vivir para siempre como un paria sin un lugar al que llamar hogar.*



Los Océanos de Dunas

Al sur de los bosques élficos empiezan los Océanos de Dunas, una serie de desiertos de extensión infinita, gobernados por los Señores de las Dunas, déspotas esclavistas que mantienen su poder con puño de hierro, oprimiendo a los pocos pueblos que habitan estas tierras.

Conocimiento General

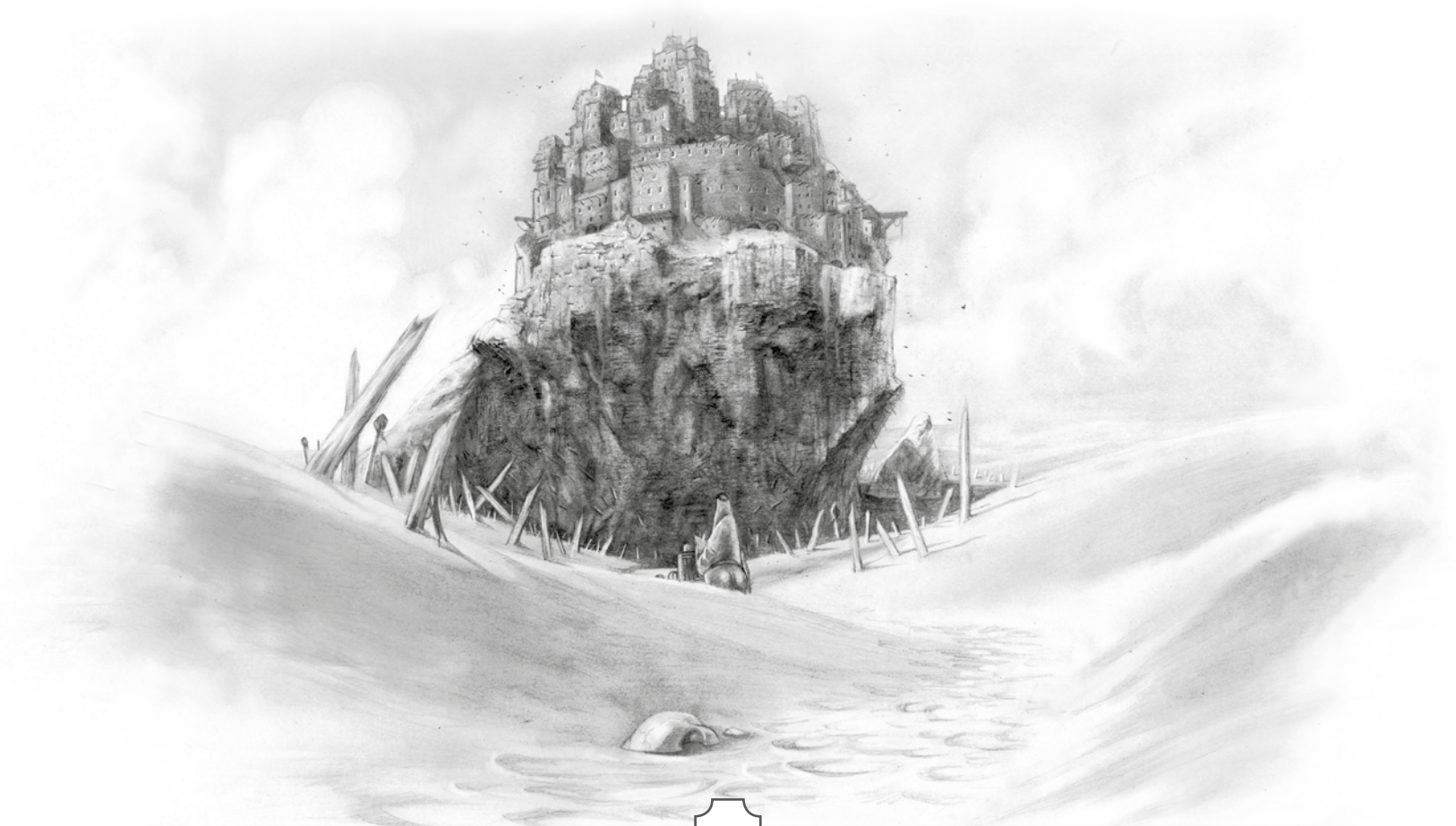
Océanos de Dunas es el nombre que recibe el gran desierto que ocupa el centro de Valsorth. Se trata de una extensión infinita de dunas, algunas de un relieve tan abrupto como montañas, que hacen de atravesarlas una auténtica hazaña. El clima es una constante de calor bajo un sol inmisericorde, solo roto por las salvajes tormentas de arena que se desatan sin previo aviso, cuya fuerza cambia incluso la configuración de las dunas, borrando los caminos y creando nuevos, así como sepultando a las caravanas o viajeros que se ven sometidos por una. El otro gran peligro de esta región son los devorarroca, gusanos gigantes que oran la tierra bajo las dunas y siembran de túneles el fondo del desierto, además de atacar a aquellos incautos que se adentran en su territorio.

Alartkan

Esta ciudad fortificada es el hogar de los Señores de las Dunas, que se establecieron aquí tras la destrucción de Il-solaz. Se trata de un conglomerado de casas de barro y paja que se alzan sobre un gran risco que surge entre las dunas. Protegida por una gran muralla de barro y estacas, Alartkan es la principal ciudad de la región, al ser el hogar de los grandes esclavistas. Sus mercados atraen a todos los terratenientes del sur, que buscan comprar mano de obra barata, a la vez que disfrutan de los espectáculos que ofrecen los Señores. En el foso que hay en el Barrio del Oro se realizan luchas a muerte y salvajes ejecuciones en honor del Gran Kraken. El gobierno de la ciudad lo ostenta Tiar-re, un viejo mercader cuya inmensa fortuna le otorga control sobre el resto de comerciantes y terratenientes.

Polatzar

Polatzar es la ciudad rival de Alartkan, con la que estuvo en guerra en el pasado y mantiene aún una tensa paz. Más pequeña que la gran plaza fuerte del oeste, Polatzar está regentada por una orden de fanáticos religiosos seguidores del Kraken que creen que la codicia de sus vecinos les llevará de nuevo a la destrucción. El miedo a los oráculos del sol mantiene a los habitantes sumisos ante los abusos de sus gobernantes, que conservan la disciplina gracias a un fuerte ejército de esclavos eunucos. Su líder es Jinria, un guerrero que desprecia a los mercaderes de Alartkan y espera el momento de asaltar la otra ciudad.





Las ruinas de Il-solaz

La que fue en su día la gran ciudad del sur de Valsorth es ahora una ruina abandonada desde hace más de tres siglos. Cuenta la leyenda que los señores de Il-solaz despreciaron al Gran Kraken cuando la hija del más poderoso de ellos fue elegida por los oráculos del sol como sacrificio. Enojado por su osadía, el Gran Kraken emergió en el centro de la ciudad y la arrasó con sus enormes tentáculos, engullendo a sus habitantes. Desde entonces Il-solaz ha permanecido suspendida en el tiempo, con un enorme cráter en el centro de la ciudad como recuerdo de lo que sucede cuando los hombres desafían a los dioses. A pesar de las riquezas que aún deben permanecer en las casas vacías, pocos aventureros se atreven a acercarse a las ruinas, pues el temor al Kraken sigue presente en el corazón de los hombres del sur.

Otras Peculiaridades

Aparte de las grandes ciudades de hombres del sur, otros pueblos consideran los Océanos de Dunas como su hogar. Hordas de goblins infestan los subterráneos que oran las tierras, asaltando a los viajeros y saqueando las poblaciones más débiles. También merece la pena destacar algunas ruinas de una civilización ya extinta, cuyos edificios de altas puertas y ventanas aparecen como huesos rotos cuando las tormentas sacuden las dunas. Nadie sabe quién habitó estas ruinas, pero se rumorea que son muy similares a muchas otras que siembran las regiones del norte de Valsorth.

Aventureros

Los Océanos de Dunas es una región dura y cruel, pero donde aquel que sea habilidoso puede convertirse en un señor gracias a la fuerza de su brazo. Es por ello que muchos jóvenes emprenden el camino del aventurero, ya sea para servir como mercenarios o para partir a la ruinas en busca de tesoros con los que comprar sus sueños.

Ejemplos de Antecedentes

- *Naciste esclavo en la ciudad de Alartkan y fuiste entrenado para luchar en el foso y divertir a la chusma durante los juegos en honor de los señores de las dunas. Durante más de dos años, luchaste a muerte para sobrevivir, hasta que un día, un golpe de fortuna te sonrió, cuando una concubina engatusó a su señor para que te comprara como esclavo. Fuiste llevado a la mansión del señor, donde aprovechaste la primera ocasión para huir y emprender una vida de libertad, aunque siempre bajo la amenaza de ser encontrado por los guardias del señor esclavista.*
- *Eres uno de los seguidores del Gran Kraken que viven en Polatzar y has dedicado toda tu vida a seguir los prefectos de tu religión. Pero un día recibiste un encargo de tu superior, con la misión de buscar reliquias sagradas en las ruinas del desierto, cuyo poder os será necesario para aplastar a los contrarios al Gran Kraken. De este modo, dejaste tu hogar y emprendiste el viaje, dispuesto a no regresar hasta encontrar un objeto divino de gran poder.*

Shalanest Occidental

En los albores de la historia, los bosques élficos eran un lugar de belleza y maravilla. Sin embargo, desde la invasión de los Caballeros de Stumlad que provocó el abandono de Shalanest Occidental, esta región se ha convertido en un lugar tenebroso, rehuido por los elfos, que murmuran temerosos que los muertos y los espíritus habitan ahora este lugar.



Conocimiento General

Las historias sobre el bosque de Shalanest Occidental cuentan que aún conserva la belleza de antaño, aunque enmascarada por una capa de tinieblas. Los caminos que antes eran amplios y agradables son ahora apenas senderos serpenteantes entre troncos caídos y raíces traicioneras, mientras que los árboles se comban sobre el camino como si quisieran apresar al viajero.

El Bosque Maldito

Los rumores explican que en la actualidad el bosque de Shalanest Occidental es un lugar maldito, solo habitado por los espíritus de aquellos que murieron en la guerra entre elfos y hombres. Los pocos que han vuelto después de adentrarse en el bosque explican que los caminos han desaparecido en la espesura o parecen cambiar como si una voluntad los modificase a su antojo. Nada más internarse entre los enrevesados árboles, la luz diurna queda oculta bajo un techo de ramas y hojas, una cúpula enmarañada que impide el paso de la luz solar, sumiendo

el bosque en sombras. La temperatura es mucho más fría en su interior y un silencio sepulcral reina en el ambiente, dando la sensación de estar rodeado de naturaleza muerta.

Las ruinas de Dalannast

La capital del reino era la ciudad de Dalannast, que al contrario de otras urbes élficas, fue edificada bajo tierra, en una red de galerías y estancias con las viviendas excavadas en la misma roca. La belleza de las mansiones de piedra, adornadas con miradores y balcones, se perdió con la caída del reino, que no es ahora más que una gran tumba. La perdición se adueñó del reino occidental de los elfos, sin que nadie se haya adentrado en las ruinas, ya que se rumorea que hay un gran mal que ahora gobierna el bosque. Aun así, las leyendas hablan de grandes tesoros que permanecen en los palacios subterráneos, reliquias de los antiguos elfos que esperan a los aventureros que osen enfrentarse a la oscuridad de Dalannast.

Otras Peculiaridades

Debido a llevar siglos abandonado y sin que ningún pueblo haya vuelto a instalarse en el bosque, Shalanest Occidental es una región deshabitada, por lo que no hay aventureros ni viajeros que hayan salido de esta región, razón por la que no se especifican aquí antecedentes para los personajes.

Shalanest Oriental

La Locura del Rey Ahe

Tradicionalmente se explica que la caída de Dalannast se debió al ataque de los Caballeros de Stumlad, pero muy pocos saben que el mal ya había germinado en el bosque de los elfos mucho antes. En los años que sucedieron a la guerra contra el Rey Dios, reinaba en Shalanest Occidental el Rey Ahe, el Alto Cazador, tercer y último rey de Dalannast. Cuentan las crónicas que fue un monarca justo y benevolente durante los primeros años, pero todo eso cambió con la llegada de una misteriosa dama elfa a la corte de Dalannast. La mujer ofreció como regalo al rey una diadema dorada que este no tardó en adaptar como su corona y que no se quitó desde ese momento. A partir de ese año, el reinado de Ahe se convirtió en una época oscura y de desesperanza. Nadie supo en realidad quién era la elfa que le dio la diadema, ni qué poderes escondía esa tiara, pero el Rey se sumió en la obsesión y sus súbditos rumoreaban que la locura se había apoderado de su monarca. Fueron años aciagos para los elfos de Dalannast, pues el rey, obsesionado con la muerte, ordenó construir un enorme complejo subterráneo que debía ser su sepulcro. Los elfos no entendían esta obra, pues tan solo enterraban a los suyos en criptas de piedra a causa de enfermedades o plagas, pero durante diez años trabajaron sin descanso para escavar la tierra y construir la mayor cripta élfica jamás vista. Una vez completada la tumba, el rey ordenó encerrarse en su interior a sí mismo junto a su guardia real y su mujer Elis, sellando la puerta de piedra con un ritual mágico.

En este momento de confusión y vacío de poder fue cuando se produjo el ataque de los Caballeros de Stumlad. Los elfos buscaron ayuda en sus hermanos de Shalanest Oriental, pero los ejércitos de Litdanast nunca llegaron. Al mando del príncipe Dorahuor, los caballeros atacaron el bosque de Shalanest Occidental y arrasaron a los elfos, convirtiendo en ruinas la ciudad de Dalannast. Los pocos supervivientes de la matanza huyeron a las Llanuras Grises, donde sobrevivieron alimentando su odio contra los humanos, pero también contra los elfos de Litdanast, a los que culparon por no socorrerles en aquel momento de necesidad.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

Altos y majestuosos árboles forman el bosque de Shalanest Oriental, una de las maravillas de Valsorth y el último gran reino de los elfos. La armoniosa vegetación del bosque permite avanzar con facilidad por sendas y caminos entre robles y olmos de troncos tan anchos como torres. Por desgracia, lo que antaño era un pueblo abierto y amigable, se ha ido recluyendo en lo profundo del bosque, fatigado por las guerras y las traiciones. En la actualidad, pocos elfos se aventuran fuera del reino y las fronteras permanecen cerradas a los extranjeros, a menos que sean aliados de probada confianza.

Conocimiento General

Una eterna primavera reina en estos bosques, un clima agradable donde los árboles siempre están rebosantes de frutos. Por desgracia, el lento declive de los elfos les ha obligado a dejar grandes extensiones de sus bosques descuidados, lo que ha producido que todo tipo de malas plantas y criaturas se apoderen de esos parajes.

El Bosque

Una infinidad de sendas recorren el bosque formando un laberinto por el que las patrullas de elfos se mueven con rapidez, emboscando a los enemigos que se adentran en su territorio. La región es una sucesión de parajes boscosos con algunos claros por los que discurren las aguas del Tirn, un caudaloso río que desciende desde el norte y cruza el bosque hacia las costas orientales. Por desgracia, el número de elfos disminuye con los años y grandes partes del reino están abandonadas, dando lugar a enclaves habitados por bestias y monstruos. En el bosque destacan las figuras de las sacerdotisas elfas, unas enormes estatuas de piedra blanca que se alzan sobre las cúpulas de los árboles, recuerdo de la época gloriosa de los elfos.

Litdanast

Shalanest Oriental aún muestra la belleza de antaño, con su capital Litdanast como prueba y último vestigio del antiguo señorío de los elfos. Palacios de madera, edificados en lo alto de

las arboledas, cubren el techo del bosque entre las copas de los árboles y están unidos por numerosos puentes y pasarelas que comunican las viviendas.

Litdanast es una ciudad estado, gobernada por el rey elfo Gerahel. Se trata de una urbe de puentes colgantes y mansiones de madera suspendidas entre las ramas de olmos gigantescos de más de cincuenta metros de altura. Por la noche, candiles y lámparas iluminan las pasarelas, en las que resuena la música de los artistas y trovadores elfos. Numerosos pabellones y porches cubren el terreno entre los árboles, aunque principalmente los elfos viven en los edificios de los árboles, en los cuales se refugian cuando se produce un ataque.

El Gran Árbol se alza en el centro de la urbe y es la residencia del rey y su familia. Bajo sus raíces se abre una red de mazmorras y sótanos que en tiempos fueron un complejo subterráneo pero que en la actualidad solo se utiliza como prisión.

Otras Peculiaridades

El lento deterioro que sufre el bosque queda patente en la aparición de zonas de podredumbre como Las Charcas, unas ciénagas donde las aguas del río Tirem han formado una red de pantanos y barrizales. También mencionar las cada vez más frecuentes incursiones de hordas de orkos que saquean lo que encuentran a su paso hasta que las patrullas de elfos los detienen.

Aventureros

Los bosques élficos de Shalanest son la cuna de gran número de aventureros, elfos en su mayoría, que dejan su hogar para emprender un viaje y una nueva vida. Puede que algunos partan en busca de reestablecer la posición que su raza tuvo antaño, mientras que otros simplemente abandonan a su pueblo para buscarse un destino en los reinos humanos.

Ejemplos de Antecedentes

- *Naciste en la capital de Litdanast y pasaste tu juventud en esta burbuja aislada del resto del mundo, tan solo oyendo rumores y leyendas sobre el resto de reinos de Valsorth. Así, al llegar a la edad adulta, decidiste dejar el bosque y descubrir esos territorios y regiones que los elfos han evitado durante los últimos siglos. Tu intención es descubrir esas maravillas que aún persisten en el mundo y quizás volver a tu hogar para relatar lo que está sucediendo en realidad más allá de las fronteras de los bosques élficos.*
- *Como hijo menor de una gran familia de Litdanast, tu destino era servir a tus hermanos y ostentar una posición de poca importancia. Sin embargo, decidiste abandonar tu familia y tu pueblo para partir hacia la aventura y forjarte tu propio destino en los reinos del norte, conseguir riquezas y honor con los que regresar y poder convertirte en un alto señor en tu propio hogar.*

Stumlad

Stumlad es el reino más poderoso de todo Valsorth, tanto económica como militarmente, con un fuerte estado centralizado que impide la división de sus regiones y está apoyado por la fuerza de su ejército. Desde la capital de Solak, la influencia del reino se extiende por todas las regiones humanas del norte que rinden pleitesía a Stumlad y a quien acuden en busca de auxilio cuando tienen problemas. Stumlad tiene un clima frío y duro en las montañas, aunque en las tierras centrales del reino es mucho más cálido y propicio para la agricultura.

Conocimiento General

Stumlad se extiende hacia el oeste, flanqueado por las cordilleras de Kordun, con praderas y campos por donde discurre el río Taras, que se divide en la presa de Solak en dos brazos que van al mar. En las dos desembocaduras del río (los Brazos del Taras, como son llamados) se hallan otras ciudades de importancia, puertos desde donde Stumlad comercia con las regiones del sur. Eradun es la entrada al reino, ya que esta fortaleza se alza en el único paso a través de las montañas, protegida por un destacamento de caballeros, y es la segunda residencia de la familia real.

El Reino

La creación del reino se remonta a la huída de los hombres ante la masacre provocada por el Rey Dios. Los refugiados se establecieron en la región de Stumlad, fortificando las ciudades para hacer frente al señor de la sombra. Con el paso de los siglos y la creación de la Orden de Caballeros, Stumlad se convirtió en una potencia militar y económica, cuyo enfrentamiento con el reino de Shalanest les enemistó para siempre con los elfos de los bosques.

Stumlad es una monarquía autoritaria, donde el rey tiene poder absoluto sobre la justicia, la política y el ejército. El mandato es hereditario y en la actualidad lo ostenta el Rey Edoar. Desde la capital, Solak, el rey gobierna en todo el territorio comprendido entre la cordillera de Kordun y el Mar de la Bruma. A su vez, el reino se divide en diferentes condados, a cargo de los cuales hay un lord, un miembro de la realeza que gobierna en nombre del rey. El rey solo asume el mandato y mantiene una dirección firme sobre los condados en épocas de guerra u otra situación grave.

Stumlad basa su poder en su gran ejército, dirigido por la Orden de Caballeros de Stumlad. Los caballeros, además de proteger el reino, tienen destacamentos por todo el norte de Valsorth para mantener a raya a las hordas de orkos y trolls de las Kehalas. Sin embargo, el número de caballeros es insuficiente para defender todas las

fronteras, razón por la que últimamente el Rey Edoar se plantea abandonar los reinos más lejanos y priorizar la defensa de Stumlad.

La gran mayoría de los habitantes son hombres del norte, ya que la enemistad con los elfos todavía sigue presente. Aun así, miembros de otras razas pueden llegar a vivir en el reino, aunque siempre en la clandestinidad y mientras no se hagan notar. Últimamente, la política de apertura del Rey Edoar favorece la entrada de más extranjeros, por lo que poco a poco llegan otras gentes al reino.

Solak

Su capital es Solak, una ciudad fortificada que resistió los embates del Rey Dios en la guerra. Se trata de una impresionante fortaleza que se alza sobre una presa de piedra que divide las caudalosas aguas del río Taras, las cuales caen con estruendo flanqueando las empinadas rampas y escaleras que unen las diferentes calles de la ciudad. El palacio real se encuentra en la cúspide de la presa, una magnífica ciudadela de piedra blanca. Ante ella se halla la Plaza del Homenaje, donde se erige la estatua en honor del príncipe Heoran, que detuvo a los ejércitos del Rey Dios. Solak tiene una población de más de ochenta mil humanos y se divide en distritos donde se congregan los diferentes gremios y mercaderes. El gobierno de la ciudad lo ostenta lord Haylan, el cual proviene de una familia que ha gobernado la ciudad durante más de trescientos años, ya que son familia directa del rey.

Los Puertos

En la costa, junto a la desembocadura de los ríos, hay otras importantes ciudades, como Salast, Lasmer y Merasan, que viven más de la pesca y del comercio que de los campos. Salast es la más importante de las tres y, con su muralla que solo protege la costa marítima, muchos la consideran la verdadera capital del reino, pues aquí es donde viven las grandes familias de terratenientes. Por su parte, Lasmer es un puerto de pescadores y grandes marinos, con su gran mercado central que abastece a todo Stumlad. Merasan es el más pequeño de los puertos, que se cierra en una pequeña bahía protegida por una muralla que cierra las aguas.

Un gobernador dirige cada una de las ciudades, cargo que designa el rey, aunque suelen tener libertad para dirigir la ciudad. Solo en épocas de guerra u otra situación grave, el rey asume el mandato y mantiene una dirección firme sobre estas ciudades.

Aventureros

Stumlad es el gran reino humano de Valsorth y entre sus gentes hay muchos que optan por la vida aventurera, ya sea para conseguir riquezas, objetos poderosos o simplemente conocimiento y sabiduría. Sin duda, las motivaciones y los historiales de la infinidad de aventureros de Stumlad son de lo más diverso, un sinnúmero de viajeros dispuestos a todo con tal de obtener lo que desean.

Ejemplos de Antecedentes

- *Naciste en el barrio viejo de Solak, hijo de una prostituta, y creciste entre las chabolas y la pobreza más extrema. Al llegar a la edad adulta, tu madre fue asesinada por un cliente sádico y cruel, un noble llegado del extranjero que huyó de la ciudad. Decidido a vengarte de ese hombre, dejaste tu hogar para buscar alguna pista sobre él.*
- *Tus primeros recuerdos son de la abadía de Solak, donde los monjes, que cuidaban de los niños huérfanos como tú, te educaron. Una vez llegaste a la edad adulta, el abad te indicó que debías buscar tu lugar en el mundo, te entregó un medallón con un curioso símbolo y te dijo: «Esto es todo lo que dejó tu padre cuando te trajeron a la abadía». Tras pensarlo durante días, al final decidiste buscar a tu familia y descubrir por qué te abandonaron siendo apenas un recién nacido.*

La Biblioteca de Solak

De todos los centros de sabiduría de Valsorth, pocos se pueden comparar con la gran biblioteca de Solak, la capital de Stumlad. Su origen se remonta a los días de Menathor, fundador de la ciudad. El rey era un hombre de grandes inquietudes culturales, pues consideraba que solo el conocimiento podía iluminar el camino de los hombres a través de una época tan sombría como aquella. Este convencimiento se fraguó del todo con la muerte de su primogénito Heoran, que cayó en la batalla del Valle de Colanel. En honor al príncipe muerto, su padre Menathor erigió una gran estatua en la Plaza de la Victoria y ante ella mandó edificar la biblioteca.

Durante aquellos años, los mejores ingenieros y arquitectos del reino trabajaban en la presa de la ciudad, una obra que no se terminó hasta mucho después. Estos mismos arquitectos realizaron el proyecto de la biblioteca, un edificio de una belleza inigualable, con varios torreones que se inclinaban para acabar uniéndose en la gran cúpula del edificio. Sin duda, la historia de la construcción de la biblioteca daría para llenar varios volúmenes de estas crónicas, pero no es el motivo de esta entrada, pues al fin y al cabo, lo importante de la biblioteca no es lo magnifico de su edificio, sino la sabiduría que alberga en su interior. Y es que Menathor, consciente de que debía recopilar en ella todo el conocimiento posible, emprendió otra titánica misión. Así, confió en una veintena de sus mejores hombres el deber de viajar a los diferentes confines de Valsorth y regresar con los libros, escritos y volúmenes que encontraran, ya fuesen de historia, arte o ciencias, ya estuviesen escritos en stumlades, lirith o cualquier idioma conocido. Tras su muerte, su hijo Miznuhor continuó con su labor.

Así, durante los siguientes cincuenta años, mientras la guerra contra el Rey Dios llegaba a su punto culminante, los hombres del rey recorrieron hasta el último de los confines de Valsorth y regresaron con libros, enciclopedias, tratados y escritos de lo más diverso.

La muerte del Rey Miznuhor en la batalla de Dargore puso fin a esta búsqueda de conocimiento, pues sus hijos se preocuparon más por los incesantes enfrentamientos con los elfos que en continuar la obra de su padre y su abuelo. Aun así, la ingente cantidad de material archivado en la biblioteca y el trabajo de decenas de estudiosos de Korth convirtieron la biblioteca en el mayor centro de saber de todo Valsorth, tal y como el Rey Menathor deseó, aunque no vivió para verlo.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

Terasdur

Esta región, situada al norte de los bosques élficos y la ciudad de Teshaner, es una fría zona de abruptas colinas que se abre rodeando entre sus brazos las montañas Durestes y las junglas de Uskan. Cruzada por el río Tirem, Terasdur no tiene grandes ciudades, aunque las viejas historias hablan de una gran civilización que habitó este lugar en la antigüedad.

Conocimiento General

Se trata de una región salvaje, poco habitada debido a la nieve que cae durante casi todo el año y al frío viento del norte que azota sus lomas y acantilados.

Colinas de Terasdur

Una interminable sucesión de colinas nevadas forma Terasdur, una región atravesada por abruptos desfiladeros que suelen quedar sepultados por la nieve o los aludes, por lo que muy pocos se aventuran en esta región y las rutas comerciales prefieren rodearla.

Este es el hogar de bárbaros y gigantes azules, enemistados desde hace siglos y enfrentados por el control de la región, a la vez que hacen frente a hordas de orkos y trolls que descienden de las montañas.

En los límites meridionales de las colinas hay varios pueblos de hombres del norte, leñadores y cazadores que tienen lazos comerciales con Teshaner, pero que dependen de ellos mismos para protegerse de las invasiones de bárbaros y orkos. Candereen es el asentamiento más importante y uno de los pocos lugares hospitalarios de la región, al igual que algunas abadías erigidas por los clérigos de Korth.

Montañas Durestes

Según se avanza hacia el norte, las colinas dan paso a un macizo montañoso de impresionantes cumbres, que se abren como una corona alrededor de las selvas de Uskan. El misterio y la leyenda envuelven estas montañas, pues se rumorea que existe un valle en el que yacen las ruinas de una antigua civilización ya desaparecida. A su vez, también se cuenta la historia de un pueblo de grandes aves que vigilan la región desde lo alto de las montañas, sin intervenir en los grandes acontecimientos de Valsorth.

Selvas de Uskan

Uskan es una región selvática que se extiende como un oasis de verdor entre las nieves eternas de las montañas Durestes y donde reina un clima tropical que contrasta con el frío de las colinas. Esta selva ha permanecido aislada durante siglos del resto de Valsorth, ajena a sus guerras y tragedias. La habitan diferentes poblados de hombres salvajes, que llevan siglos en guerra con los hombres serpiente que infestan las antiguas ruinas y templos de épocas pasadas. Por otro lado, las leyendas locales hablan de grandes reptiles y en lo más profundo de la selva aún sobreviven monstruos de la antigüedad, seres que atemorizan a los habitantes de la región.

Aventureros

Terasdur y las montañas son una región de extrema dureza, desolada y donde solo los recios sobreviven. Por ello es habitual que muchos bárbaros, hombres salvajes o gigantes azules dejen sus hogares y partan en busca de riquezas y un futuro mejor para los suyos.

Ejemplos de Antecedentes

- *Naciste en un poblado en el que aprendiste las tradiciones y habilidades de los tuyos. Sin embargo, un día, al volver de una cacería, encontraste tu pueblo arrasado y a todos los habitantes asesinados, muchos con una cruz grabada en fuego sobre la frente. Después de enterrar a los tuyos, partiste en busca de los asesinos, dispuesto a obtener tu venganza.*
- *Después de años de vivir en las colinas, al llegar a la edad adulta, tuviste unas visiones y unos sueños en los que se te mostraba una ciudad de piedra con un río que caía en una gran cascada desde sus muros. Sin saber lo que significaba aquello, consultaste a un sabio de tu pueblo, que te dijo que esas visiones suelen indicar algo importante de nuestro pasado o del futuro. Dispuesto a descubrir qué significan esos sueños, dejaste tu hogar en busca de esa ciudad misteriosa.*



Viriandar y las Ciudades del Este

Viriandar, o la Costa del Amanecer, como es conocida en otras regiones, es la parte más oriental de Valsorth. Es una tierra de grandes planicies, bosques orientados al mar Negro y clima suave, aunque con algunos inviernos más duros en los que nieva durante días.

Conocimiento General

Esta región está habitada por hombres del norte, establecidos en diferentes ciudades y pueblos, que se dedican principalmente a la agricultura y a la ganadería. La principal ciudad es Teshaner, aunque los puertos de Portamar y Borasal tienen una gran importancia por su gran flota de barcos pesqueros. A pesar de ser una región de ciudades estado independientes, tienen una gran dependencia de Stumlad, que incluso decreta a los prefectos que gobiernan algunas de las ciudades.

Teshaner

Teshaner es una de las ciudades humanas más importantes de Valsorth. Situada entre los bosques de Shalanest y las colinas de Terasdur, es el único paso hacia el mar y las ciudades portuarias del este. Por desgracia, el esplendor de antaño solo se conserva en el centro de la ciudad, ya que el resto de la urbe ha sucumbido a la degradación y a la masificación. En su mayoría son humanos, aunque no es excepcional ver algún elfo llegado de los bosques del sur.

Es una ciudad estado independiente, aunque en realidad tiene fuertes lazos económicos con el reino de Stumlad, cuyos caballeros protegen estos territorios. El Consejo de la Ciudad es el órgano de gobierno, formado por los tres señores de la ciudad, representantes de las familias más importantes.

Una imponente muralla protege la ciudad, cuyos edificios son principalmente de piedra y están desperdigados sin orden en un laberinto de callejuelas adoquinadas, con una avenida que cruza de norte a sur la población. Las mansiones más lujosas ocupan el centro de la ciudad, junto a los edificios importantes y comercios, mientras que fuera de las murallas se extiende un entramado de chabolas, granjas y campos de cultivo.

Portamar

Portamar nació como un pequeño asentamiento en la desembocadura del río Tirem en el mar Negro, para convertirse con los años en el puerto más importante de la costa oriental.

La ciudad, encaramada sobre un risco que se alza sobre las aguas del mar Negro, está dividida en dos zonas bien diferenciadas. Por un lado está el barrio que corona el acantilado, donde viven los nobles en mansiones y edificios de cuidada elaboración, con el palacio del gobierno en lo alto, gobernando la ciudad y el mar. Por el contrario, el barrio portuario es un laberinto de chabolas y callejones embarrados, donde abundan las tabernas, los prostíbulos y las posadas de mala fama.

El mando de la ciudad lo ostenta el Precepto, una figura establecida por el reino de Stumlad para controlar la ciudad y, lo que es más importante, su puerto.

Otras Peculiaridades

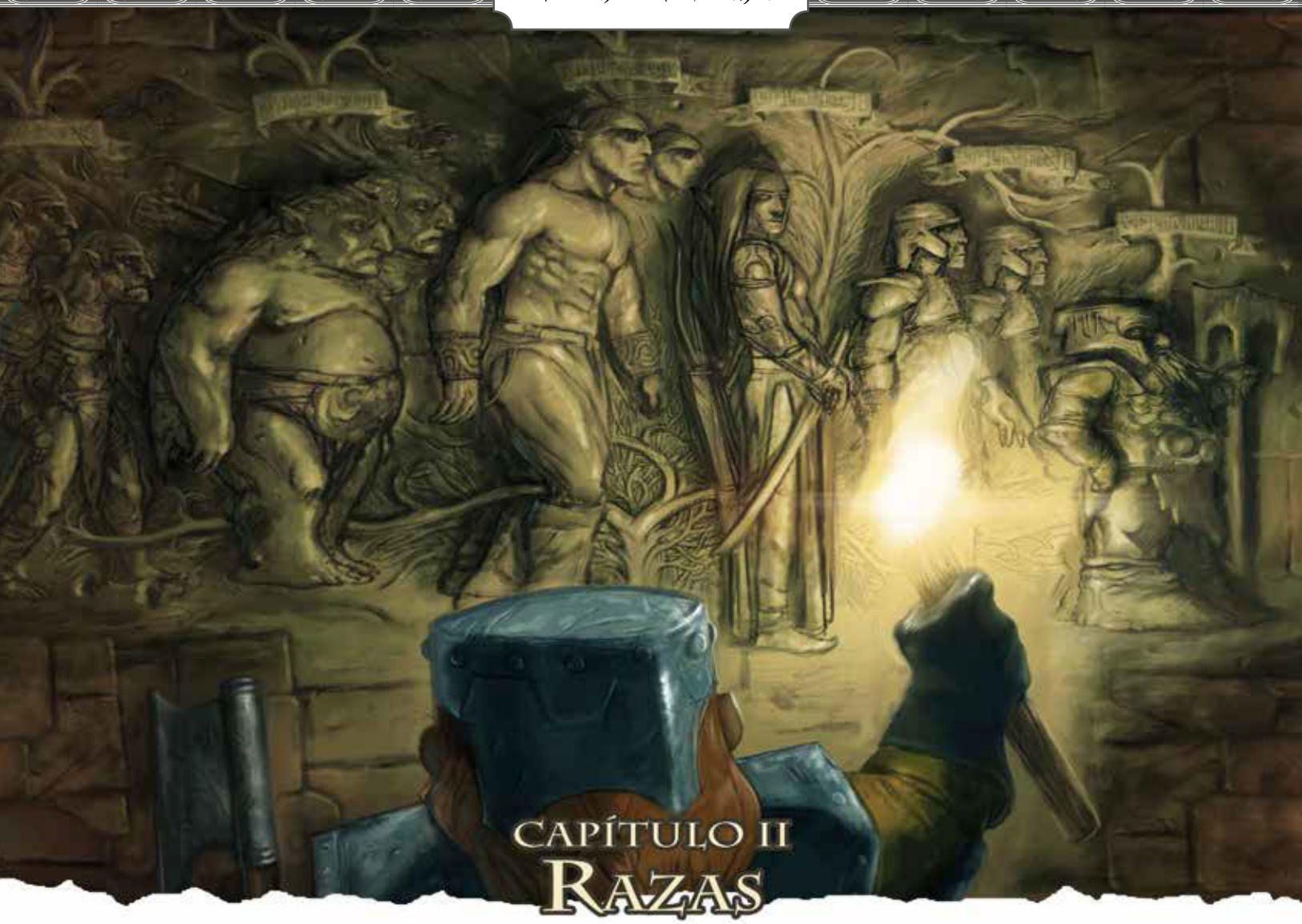
Borasal es la otra gran ciudad portuaria de la región, aunque menos importante que Portamar. Hay multitud de pueblos de pescadores por toda la costa, que dependen de la ciudad más cercana y donde se refugian en caso de peligro. Ante las cada vez más frecuentes incursiones orkas en las poblaciones del norte de Viriandar, sus habitantes protestan, pues Stumlad no dedica tantos esfuerzos a protegerles como a otras regiones de Valsorth.

Aventureros

Las ciudades humanas del este son una tierra donde los humanos se establecieron no hace muchos siglos, colonizando toda esta región. Son gentes acostumbradas a buscarse su propio destino, sin importarles si han de dejar atrás su hogar para lograrlo. Es por ello que sus ciudades y pueblos son la cuna de multitud de aventureros que parten hacia otras regiones para hacerse con su propia gloria.

Ejemplos de Antecedentes

- *Naciste en un pequeño pueblo cercano al mar, donde creciste en una familia de pescadores. Sin embargo, un día tu padre desapareció, dejando tan solo una nota en la que explicaba que debía ir al norte en busca de una nueva esperanza para vosotros. Pasaron los años y tu padre no regresó, por lo que al final decidiste seguir sus pasos y descubrir qué había sido de él, así como encontrar esa esperanza por la que os abandonó.*
- *Como hijo de uno de los terratenientes de la región, tu vida parecía solucionada hasta que un noble rival tendió una trampa a tu padre y lo asesinó, quedándose con sus posesiones. Por suerte, conseguiste escapar, y viviste como refugiado en Teshaner, casi mendigando en la calle. Al llegar a la edad adulta, dejaste la ciudad y emprendiste la búsqueda del traidor que mató a tu padre.*



CAPÍTULO II
RAZAS

Muchas son las razas que pueblan Walsorth. Elfos, hombres y orkos son las principales, no obstante, muchas otras habitan en el continente. Desde que llegaron a estas tierras, el paso de los siglos y las guerras se han encargado de remarcar sus diferencias y de distanciar a estas razas aún más. Mas alguna vez han debido dejar a un lado sus diferencias para luchar contra un mal mayor.

Introducción

Hombres, elfos y orkos pueblan los grandes reinos de Valsorth, siendo las principales razas del mundo, tanto en número como en influencia. Sin embargo, otras muchas razas habitan el continente, quizás no sean tan numerosas como las primeras, pero son igual de importantes. En este capítulo del libro se describen en profundidad todas las razas que los jugadores pueden escoger para crear sus personajes, desde los legendarios altos elfos de más allá del Mar de la Bruma hasta razas como los enanos, apenas un mito del que muchos dudan de su verdadera existencia. Aquí encontrarás sus historias, rasgos distintivos, puntuaciones y características. Al igual que en el libro básico, cada plantilla de raza tiene un coste de 10 Puntos de Personaje.

Elfos

Los elfos son una de las primeras razas llegadas a Valsorth, mucho antes que los hombres o los orkos. Con el paso de los siglos y las guerras, han dado lugar a diversos pueblos muy diferenciados entre ellos y que guardan viejos rencores y enemistades del pasado.

Altos Elfos

Los alei, o altos elfos en stumlades, son una antigua raza nacida en el despertar del mundo y para las otras razas no es más que una leyenda. Los altos elfos viven en las islas de Doruor, donde han permanecido aislados durante milenios de los acontecimientos de Valsorth.

Historia

La historia de los alei se remonta al principio de los tiempos, cuando habitaron en los grandes bosques que cubrían el continente de Valsorth. Por desgracia, su enemistad con los kazad los empujó a una serie de guerras en las que salieron derrotados y se vieron forzados a exiliarse a las islas de Doruor. Los altos elfos se refugiaron en las islas y allí edificaron las grandes ciudades de Eleanast y Allare. Durante milenios, se mantuvieron ajenos al devenir del mundo, hasta que el príncipe Hirael llevó a los suyos de regreso a Valsorth, mientras que la mayor parte de esta nación élfica se opuso a volver al continente. Así, mientras el mundo ha seguido viviendo innumerables guerras y luchas, los altos elfos han pasado los últimos cuatro mil años aislados en su reino, desvinculados por completo del devenir del resto de razas.

Descripción

Los altos elfos son personajes fuertes y tenaces, precisos en sus movimientos y de una elegancia que puede resultar altiva para los otros pueblos. Tienen los rasgos afilados de los demás elfos, pero sus pieles son aún más pálidas, con unos ojos de color translucido que casi parecen blancos.

Visten elegantes túnicas de aspecto solemne, capas largas y voluminosas armaduras. Sus armas tienen el mismo aire orgulloso y antiguo, con grandes espadas de largo filo azulado.

Los altos elfos son un pueblo honorable que valora la tradición y el respeto a las normas por encima de todo. Debido a su antigüedad y conocimiento, se muestran desconfiados con las otras razas, desconfiada provocada por el recuerdo de las antiguas guerras y su expulsión del mundo de Valsorth.

Rasgos Destacados

Los altos elfos tienen largas vidas que pueden llegar a los mil años. También tienen la capacidad de ver en la oscuridad tenue, así como una resistencia al sueño y los conjuros relacionados.

A pesar de su aislamiento, sus miembros son expertos en el uso del arco alto, siendo los mejores tiradores que se han visto jamás en Valsorth.

También destacan por ser más fuertes y robustos que sus hermanos de los bosques, al igual que mucho más resistentes a las enfermedades, ya que se dice que los altos elfos no han sido debilitados por el contacto con los humanos y otras razas menores. Por el contrario, son menos ágiles y rápidos que los elfos de los bosques.

Mención aparte merecen los altos magos elfos, aquellos que aún conservan el conocimiento de la alta magia. Se trata de personajes dotados de un poder mágico sin comparación, pero, aun así, este no puede equipararse al que tuvieron en los días antiguos.

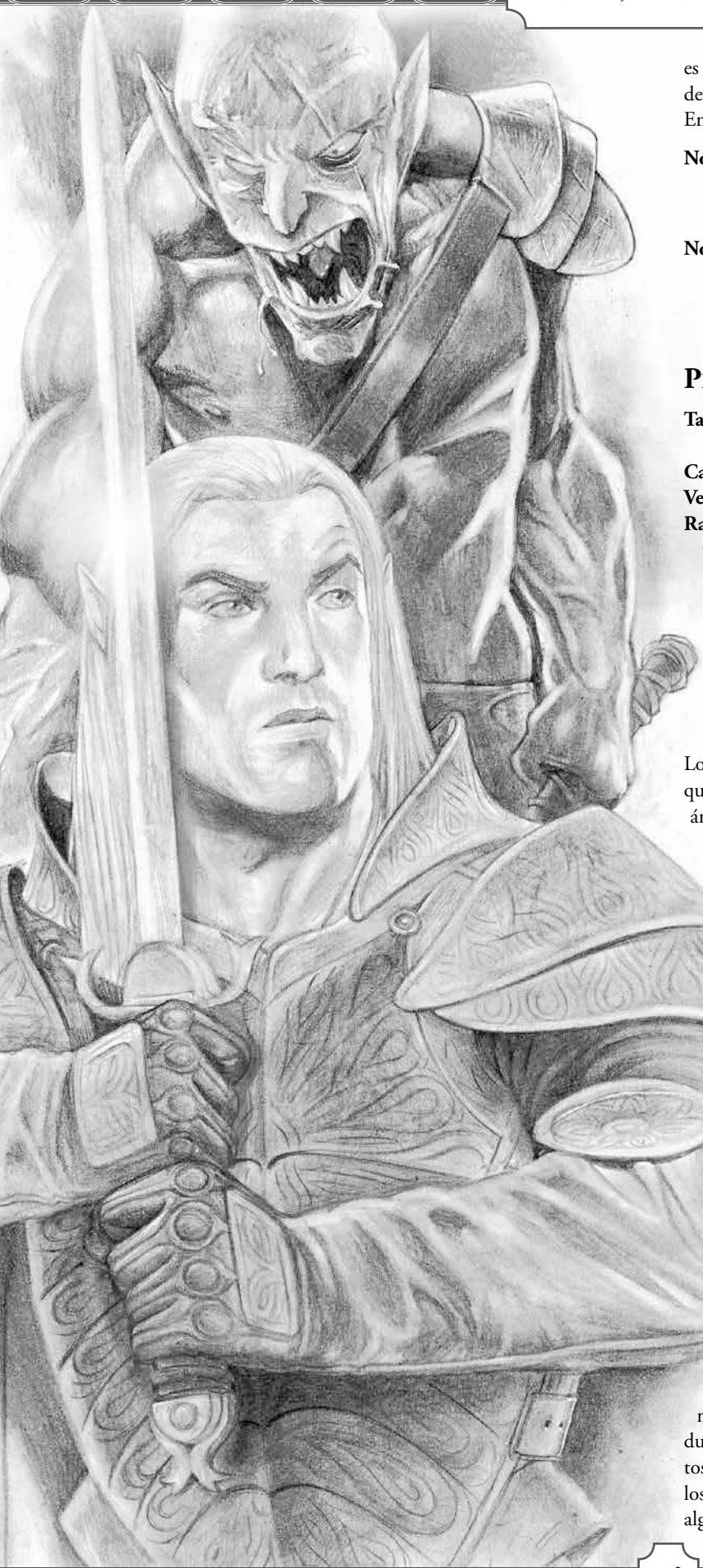
Los altos elfos hablan vealar, el élfico antiguo, y también dominan el lirith de sus primos de los bosques.

Religión

Los altos elfos veneran a la gran diosa de la naturaleza, Rael, a la que rinden culto desde los días antiguos. Sin embargo, su religiosidad se manifiesta de una forma mucho más solitaria e introspectiva, ya que los altos elfos dedican largas horas a meditar y a rezar en silencio ante las grandes estatuas que tienen en sus islas. Las sacerdotisas de las islas de Doruor ofrecen sus cánticos en honor a la diosa en las celebraciones señaladas durante las que todos los elfos se reúnen para rezar en su honor.

Nombres

Los altos elfos tienen nombres muy antiguos, de linajes que se remontan milenios en la historia. Son nombres compuestos, recargados y de bella sonoridad, nombrando primero el nombre de la familia y luego el nombre propio. Así, por ejemplo, Nurmeran Geral



es un miembro masculino de la familia Nurmeran. Otros nombres de importantes familias de altos elfos son: Lisianaran, Geasovaran, Enrinaranz o Bansaraz.

Nombres masculinos: Son nombres cortos, de dos sílabas y que suelen acabar en «-or» y «-er». Algunos ejemplos de nombres son Ganor, Goner, Binor, Biler, Heror, Hirel.

Nombres femeninos: Son nombres más largos que los masculinos, de cuatro sílabas y que suelen acabar en «-al», «-el» y «-ul». Algunos ejemplos son Minabanel, Miravinel, Arnamanul, Unamanal, Enemirul, Seneluna, Benelader.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 185 cm de altura, 75 kilos de peso).
Características (1): Inteligencia 12, Carisma 9.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (9): Énfasis en habilidad (+2 a Saber: Naturaleza y +2 a Saber: Arcano), Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión 1 (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Memoria eidética, Resistencia a las enfermedades.

Elfos de los Bosques

Los elfos originarios viven recluidos en los pocos grandes bosques que aún sobreviven en Valsorth y su capital es la ciudad de los árboles de Litdanast. Antiguamente, su reino abarcaba todo el bosque, pero desde la caída de Shalanest Occidental hace más de un siglo, se han ido retirando a lo más profundo del bosque, dejando el resto abandonado a la vegetación salvaje y la podredumbre.

Historia

Los elfos fueron los primeros habitantes de los que se tiene registro en Valsorth y llegaron desde más allá del Mar de la Bruma. Después de vagabundear por las diferentes regiones, los elfos presenciaron el surgir de los orkos, con los que se vieron obligados a luchar debido al salvajismo y la crueldad que impulsaba a estos últimos. A pesar de matar a muchos orkos, estos se propagaron por todo Valsorth como una plaga, obligando a los elfos a refugiarse en los bosques de Shalanest.

Durante siglos, los elfos permanecieron en los bosques del sur, donde crearon la bella ciudad de Litdanast. Años después, el príncipe Bieldor guio una gran expedición que atravesó el continente, sin encontrar más que orkos y otras criaturas malignas, hasta que llegaron a las cordilleras montañosas de Kordun, lugar donde vieron a los primeros humanos, seres primitivos, toscos e ignorantes. A pesar de la hostilidad inicial de los humanos, los elfos les enseñaron el uso del fuego, el arte de la caza e incluso algo de su idioma y convivieron con los hombres durante años.

La tradición elfa se mantuvo durante el paso de los siglos, hasta que la sombra se apoderó de uno de los suyos, un nigromante elfo que, siguiendo los rastros de las leyendas de los días antiguos, liberó a los dragones y, autoproclamándose Rey Dios, asoló Valsorth con el fin de exterminar a los hombres.

Durante la larga guerra contra el Rey Dios, los elfos de los bosques firmaron la Alianza con los hombres, mediante la cual derrotaron al enemigo y le encerraron en un círculo mágico de piedra. Sin embargo, una vez terminada la contienda, el odio y el rencor sembraron la enemistad entre elfos y hombres, sentimientos que se han mantenido hasta la actualidad y se traducen en que los elfos se retiran cada vez más al interior de los bosques y abandonan Valsorth a su propio destino.

Descripción

Como el resto de sus congéneres, los elfos de los bosques son personajes estilizados, de facciones alargadas en las que destacan sus grandes orejas puntiagudas de forma triangular. Suelen tener cabellos rubios como el oro, que les caen en largas cabelleras sedosas, y ojos felinos de tonalidades azules y grises. Su piel es pálida como la nieve, sin que se refleje en ella el paso de los años o la edad, de modo que a simple vista es difícil adivinar la edad de un elfo. Acostumbrados a la vida en el bosque, visten ropas de cuero verde, lo que les permite moverse con agilidad y pasar desapercibidos en la espesura.

Rasgos Destacados

Los elfos destacan sobre el resto de razas por su longevidad, ya que viven entre 600 y 700 años, aunque algunos de alto linaje pueden sobrepasar los 1000 años.

La destreza es la gran cualidad de los elfos, ya sea para elaborar armas, objetos y joyas, como para empuñar arcos y espadas. Los elfos son personajes de gran habilidad, capaces de realizar proezas y movimientos que están más allá de las capacidades de las otras razas. Es reseñable también su increíble capacidad de visión, ya que pueden ver perfectamente en la penumbra, aunque su visión se limita mucho en la completa oscuridad.

Por último mencionar que, a pesar de que no requieren tanto descanso como los hombres, los elfos también duermen por las noches. Durante el reposo, tienen sueños muy vividos en los que se entremezclan aspectos de su pasado, presente y futuro. El Camino de los Sueños, como es conocida esta capacidad de ver augurios o recuerdos durante el descanso, es un arte que algunos elfos dominan y mediante el cual pueden encontrar consejo que guíe sus pasos ante un problema.

Los elfos de los bosques hablan lirith, el idioma de sus antepasados que no les fue enseñado a los hombres. A su vez, también suelen hablar el idioma común, la lengua que enseñaron a los hombres en los días antiguos y que es ahora conocida como stumlandes.

Religión

Los elfos veneran a Rael, diosa de la naturaleza y de los bosques. Fue la primera deidad que se manifestó en Valsorth, los elfos la trajeron desde más allá del Mar de la Bruma y todos los elfos de los bosques le siguen rindiendo culto. Sus adoradores muestran su culto de forma discreta, portando su símbolo, la hoja estrella, en colgantes y adornos de madera.

Los elfos viven el culto a su diosa de una manera alegre y jovial, pues cantan a la belleza del bosque, de la naturaleza y de todas las cosas vivas. Los seguidores de Rael realizan sus ritos de forma espontánea, siguiendo los preceptos de respetar la naturaleza y celebrar la vida sin preocuparse mucho más por este aspecto.

Nombres

Los nombres de los elfos de los bosques suelen ser muy musicales y de varias sílabas, prolíficos en vocales en contraste con otros pueblos como los hombres o los orkos. Tras el nombre, estos elfos colocan el de la familia a la que pertenecen, en caso de tener una familia lo suficientemente importante (Ilari Soldeverano) o, si no, utilizan su lugar de nacimiento (Elal de Litdanast), la estación del año en que nacieron (Gerael, Río del Verano) o algún otro detalle distintivo como segundo nombre (Eleanth el Estudioso).

Nombres masculinos: Tienen sonoridades muy recargadas y suelen acabar en «-el», «-ri» o «-th». Algunos ejemplos de nombres son Gadanel, Goranel, Biendel, Bildari, Hirath, Hirnael.

Nombres femeninos: Acostumbran a ser más cortos que los nombres masculinos y suelen acabar en «-al», «-el» y «-ul». Algunos ejemplos son Minal, Ibel, Ariul, Unial, Mirul, Elun, Erisal, Enel.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 180 cm de altura, 70 kilos de peso).
Características (0): Destreza 12, Constitución 8.
Velocidad (1): 12 metros.
Rasgos raciales (9): Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión 1 (ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansar 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Elfos Grises

Los elfos grises, o tehanar como son conocidos en lengua élfica, son una raza que habita las Llanuras Grises. Se agrupan en diferentes tribus nómadas que asaltan y atacan a aquellos que atraviesan sus territorios. No tienen un enclave permanente, sino que viajan por las llanuras en grupos más pequeños en busca de pillaje o forman grandes caravanas de esclavos. Al frente de cada tribu está la Helasta, una mujer que por derecho dirige al clan con puño de hierro.

Historia

Los elfos grises son un pueblo de desheredados que huyeron de la caída de Dalannast y se refugiaron en las inhóspitas llanuras centrales para sobrevivir. Marginados por hombres y elfos de los bosques, durante décadas los tehanar aprendieron a sobrevivir en el duro hábitat de las llanuras, separándose de los suyos y convirtiéndose en una raza de seres crueles y sanguinarios. Rencorosos con los hombres del norte y los elfos del bosque, los tehanar llevan casi dos siglos moviéndose por las llanuras en grupos y tribus nómadas que asaltan a los viajeros y atacan las pocas poblaciones limítrofes con sus territorios. A su vez, las grandes tribus de elfos grises permanecen enzarzadas en continuas luchas entre ellas por el control de los caminos y los territorios de las llanuras.

Descripción

Los elfos grises son más bajos que sus hermanos de los bosques y de aspecto desgarbado. Tienen pieles apergaminadas curtidas por el sol y rostros duros plagados de cicatrices en los que destacan unos ojos oscuros como la noche. Sus cabellos, sucios y enmarañados, les caen en trenzas y coletas, adornados con cintas de tela. Sus ropas se componen de una mezcla de pantalones de cuero desgarrados, camisas y vestiduras hechas jirones y desgastadas por dormir al raso. Sus armas también se diferencian por lo tosco de su fabricación, con espadas de cantos angulosos, puñales de piedra y todo tipo de boleadoras y otras armas de lo más extravagante.

Rasgos Destacados

La dureza de su hábitat ha convertido a los tehanar en una raza resistente, acostumbrada a vivir en las peores condiciones. Son personajes muy duros, capaces de sobrevivir en las desérticas llanuras gracias a sus habilidades. Sin embargo, esta adaptación al duro hábitat les ha llevado a perder parte de la elegancia y destreza de sus hermanos de los bosques, al igual que ya no conservan la capacidad de ver en la oscuridad. Sí que mantienen la larga vida de los elfos, aunque debido a las continuas luchas y guerras, pocos elfos grises llegan a morir debido a la edad.

Por último, señalar que los elfos grises han perdido con los años la capacidad de adentrarse en el Camino de los Sueños. Su descanso es un duermevela en el que permanecen sumidos en un ligero sueño con los ojos abiertos, aunque sin ver ni sentir nada.

Los elfos grises hablan lirith, aunque en un dialecto más duro y brusco. También conocen el idioma común, aunque prefieren no utilizarlo.

Religión

Los elfos grises rendían culto a la diosa Rael cuando habitaban en Dalannast, pero tras la caída de su civilización, el odio les llevó a abandonar a la señora de la naturaleza y pasaron a venerar a criaturas desconocidas y seres oscuros. Muchas tribus de tehanar ofrecen sus sacrificios a algún monstruo o ser de las llanuras, criaturas de las profundidades que habitan pozos o cuevas. Estos seres oscuros y sin nombre son deidades del viejo mundo, anteriores a la aparición de los elfos, y responden a los sacrificios de los tehanar dando favores a sus chamanes. Algunos de estos milagros nada tienen que ver con la respuesta de los otros dioses, pues mientras que Rael o Korth se basan en la curación o la fuerza y el valor, los dioses de los tehanar responden con maleficios y desastres para sus rivales.

Nombres

Los nombres de los elfos grises son similares a sus primos de los bosques: no son muy largos y tienen una bella sonoridad. Sin embargo, los elfos grises carecen de nombre de familia, pues sus linajes se perdieron con la destrucción de Dalannast, así que solo se llaman entre ellos por el nombre de pila.

Nombres masculinos: Los elfos grises varones tienen nombres que suelen empezar por «ji-» o «li-» y acaban en «-ar». Algunos ejemplos son Jiodar, Linodar, Jiralar, Lilusar o Jisudar.

Nombres femeninos: Son nombres similares a los de las elfas de los bosques, pero suelen acabar en «-ora», «-ana» o «-ada». Algunos ejemplos son Hayana, Hiora, Miora, Nurana, Meriada o Jiara.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 60 kilos de peso).

Características (0): Destreza 11, Carisma 9.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (9): Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Desierto o Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Elfos Oscuros

Los elfos oscuros forman otra familia escindida de los habitantes de los bosques. Se trata de una raza temida y desconocida, pues pocos de sus miembros abandonan las ciudades subterráneas donde habitan desde hace milenios.

Historia

El origen de los elfos oscuros se remonta a los días antiguos, cuando se produjo la primera escisión entre los elfos. Así, mientras la gran mayoría de los elfos se estableció en los bosques de Shalanest, muchos otros optaron por quedarse en las montañas y se refugiaron en las profundidades de la tierra, desapareciendo de la historia de Valsorth dando lugar a los elfos oscuros.

Los elfos oscuros abandonaron la superficie para esconderse en lo más profundo de la tierra y su existencia fue olvidada por la mayoría de los pueblos de Valsorth. Durante todos estos siglos, crearon un reino subterráneo que muy pocos miembros de otras razas han contemplado, aunque en sus corazones siguen albergando el odio contra sus primos de la superficie, a los que acusan de cobardes y traidores.

Descripción

Los elfos oscuros son altos y de pieles negras como la noche, tienen cabellos plateados o de tonos azulados que contrastan con sus ojos rojos que brillan con ansia y odio. Sus ropas son también negras para confundirse con las sombras y suelen usar largas capas con capucha para protegerse de la luz si se aventuran en la superficie. En su ansia por diferenciarse de los elfos de los bosques, los elfos oscuros despreciaron el uso de los arcos y se entrenaron con las armas de filo hasta convertirse en expertos espadachines, los más rápidos y letales de todo Valsorth.

Rasgos Destacados

Los elfos oscuros comparten con el resto de elfos su larga vida y han desarrollado una gran capacidad para ver en la oscuridad. En cambio, son extremadamente sensibles a la luz del sol, razón por la que se cubren con largas capas.

Destacan por tener una gran habilidad con las armas ligeras, así como son maestros del arte del engaño y la treta para derrotar a sus enemigos. De todos los elfos, estos son los más dotados para la magia, ya que tienen aptitudes sortílegas innatas. Así, un elfo oscuro puede cambiar su aspecto a voluntad o invocar una oscuridad total a su alrededor sumiendo en la negrura a sus enemigos.

Por último, comentar que los elfos oscuros aún son capaces de adentrarse en el Camino de los Sueños, lugar onírico al que va su mente durante el descanso y donde rara vez se encuentran con sus primos de los bosques.

Los elfos oscuros, a pesar de conocer el lirith y stumlandes, hablan entre ellos en siss, una lengua desconocida por los otros pueblos y difícil de aprender y aún más de dominar.

Religión

Los elfos oscuros rinden culto a Izz, una diosa cruel e injusta que favorece al fuerte y castiga al débil. Sus seguidores llevan como símbolo la daga con la que su diosa intentó asesinar a Rael. Su culto se centra en la realización de rituales masivos en los que se entregan a orgías y sacrificios en honor a su diosa, despreciando los valores de Rael y burlándose de los simples ritos de los elfos de los bosques.

Nombres

Los nombres de los elfos que se ocultaron en los confines del mundo son muy diferentes a los del resto de pueblos elfos. Son nombres muy cortos, de sonoridad fría y tajante. Asimismo, suelen usar el apellido de la casa a la que pertenecen, ya que indica su estatus social dentro de la clasista sociedad de los elfos oscuros. Entre las grandes familias de la capital Xi-liansa destacan las siguientes: Nor-ardan, Sis-armen, Erizz-dom y Nemeriss.

Nombres masculinos: Los elfos oscuros tienen nombres que acaban en «-es». Algunos ejemplos son Kiles, Nules, Cares, Pares, Ledes o Kures.

Nombres femeninos: Utilizan nombres acabados en «-ir», como Neshir, Kalsir, Eslir, Alshir, Unlir o Jeshir.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 65 kilos de peso).

Características (–1): Destreza 12, Constitución 9, Carisma 8.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (10): Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno Predilecto (Subterráneos), Infravisión 2 (Ver en oscuridad), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Sensibilidad a la luz (Deslumbrado por luz de sol o brillante, –1 a Ataque y pruebas que requieran vista, –1 punto), una Aptitud sortílega de Magnitud 2 a elegir: Alterar el propio aspecto, Oscuridad o Inmovilizar persona.

Enanos

Los karaz, o enanos en idioma stumlades, son una raza casi desaparecida en Valsorth, que ha permanecido durante más de diez mil años recluida en las profundidades de la tierra, después de haber gobernado el continente en la antigüedad. Esta peculiaridad hace que sean poquísimos los enanos que han alcanzado la superficie, ya sea mediante algún ritual o por pura fortuna. Por ello, el hecho de que un personaje escoja un enano como personaje debe ser aprobado por el Director de Juego.

Historia

La historia de los karaz se remonta a muchos milenios atrás, cuando ni elfos ni hombres habían pisado jamás Valsorth. Durante siglos, esta raza de seres duros y resistentes dominó el mundo, edificando una serie de fortalezas y ciudades subterráneas. Sin embargo, hace más de diez mil años, algo terrible sucedió en el mundo y los karaz desaparecieron sin dejar rastro, dejando únicamente como vestigio de esa época grandes ruinas y mitos de viejas guerras con los elfos (ver «Las Guerras Perdidas», página 11). Cuenta la leyenda que tan solo algunos karaz quedaron recluidos en las profundidades de la tierra, encerrados por una maldición en los confines de la Infraoscuridad. Los cuentos populares explican que allí han permanecido durante milenios, sin poder regresar a la superficie, al menos hasta que se rompa el maleficio. A pesar de estas historias y leyendas, los karaz son un misterio para el resto de pueblos de Valsorth, sin que apenas se sepa de ellos más que por rumores y cuentos antiguos.

Descripción

Los karaz son más bajos que los hombres, no superan el metro y medio de altura, aunque son robustos y sólidos como la roca. Tienen rasgos duros, narices grandes y chatas, y ojos profundos bajo espesas cejas. Además, destacan las grandes barbas que adornan sus rostros, tanto en los hombres como en las mujeres. Los enanos suelen recogerse estas barbas en trenzas y coletas y cuidan con esmero de ellas, pues no hay mayor afrenta para un enano que cortarle la barba.

Los enanos visten ropas pesadas y funcionales que les protegen de golpes y roces, además de estar decoradas con runas y símbolos. También suelen usar pesadas armaduras y cascos de formas cuadradas que buscan la solidez por encima de la estética.

Rasgos Destacados

Si hay un aspecto en que destacan los karaz es en su increíble resistencia, pues un enano es capaz de soportar todo tipo de castigo físico, el cansancio y la capacidad de cargar con un gran peso. Este aguante legendario se ve incrementado por su resistencia innata a la magia, ya que los conjuros y hechizos tienen un efecto menor sobre ellos. Además, soportan mejor las enfermedades y otros males comunes. Esta gran resistencia hace que los enanos tengan unas vidas increíblemente longevas, por lo que pueden llegar a vivir más de dos mil años, aunque pocos alcancen esta edad.

Por el contrario, sus formas rudimentarias y toscas hacen que sean poco carismáticos, con muchos problemas para relacionarse con los demás y una capacidad de empatía nula. Es por tanto una raza poco amigable y que puede tener muchas dificultades para trabar amistad con otras gentes.

Otro aspecto en el que son muy hábiles es en el trato de la piedra, ya sea para crear galerías y complejos subterráneos, así como para tallar la roca en estatuas u otros ornamentos.

Los karaz no hablan el idioma común, ya que han estado alejados de la superficie durante milenios. Su idioma es el kuzdur, una lengua rudimentaria y difícil de pronunciar, profusa en consonantes y con más de diez mil términos para los diferentes tipos de roca, grava y tierra.

Religión

Los thorns son los dioses de los enanos. Se trata de una rica cosmología de dioses, cada uno de los cuales representa los valores fundamentales de los karaz, a los que rinden culto diferentes grupos o clanes. Esta diversidad de dioses significó luchas y guerras entre los enanos en la antigüedad, aunque la aniquilación de los karaz significó que estas luchas terminaran.

Los enanos celebran rituales complejos en honor de su thorn, dedicando días enteros a la celebración, durante los que cantan y beben un alcohol fuerte hasta caer inconscientes. Los clérigos dirigen estas fiestas y con los cantos y ofrendas esperan satisfacer los preceptos de su thorn. Los karaz representan a su dios con runas y símbolos en sus ropas y armas.

Nombres

Los karaz tienen nombres muy largos, llenos de sonidos duros y cortantes y que, en muchas ocasiones, suelen acortar en un diminutivo más manejable. Además, utilizan apodos y motes entre su nombre, el cual puede variar durante sus largas vidas según los acontecimientos importantes que les hayan sucedido. Los nombres de las familias karaz más conocidas son Pakarum, Ipkerebe, Quatkatem o Dekotakebe.

Nombres masculinos: Son nombres que acaban en «-um», «-ed» o «-uro». Algunos ejemplos son Kurumarum el Afilador, Quatkatem, Horurarek Mentón de Hierro, Pakarum.

Nombres femeninos: Las mujeres tienen nombres más cortos y todos acabados en «-a». Algunos ejemplos son Kurumara Ojos de Cielo, Hokura, Tres Pies de Alto.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 150 cm de altura, 70 kilos de peso).

Características (0): Fuerza 11, Constitución 12, Inteligencia 9, Carisma 8.

Velocidad (–1): 6 metros.

Rasgos raciales (11): Aguante, Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Artesanía: Albañilería y +2 a Saber: Arquitectura e ingeniería), Entorno predilecto (Subterráneo), Firme, Infravisión 2, Mula de carga, Resistencia a las enfermedades, Resistencia mágica 2.



Humanos

Los humanos tienen vidas cortas, pero intensas. Como si algo en su interior les animase a aprovechar cada momento, intentan disfrutar cada minuto, cambiar en cierto modo el mundo que les rodea y tener descendencia que llegue aún más lejos que ellos. Ninguna raza ha alcanzado tanta variedad como los humanos y seguramente ninguna lo haga jamás. El verdadero potencial para que Valsorth cambie para siempre está en manos de estos seres de mente inquieta y temperamento variable.

Bárbaros

Salvajes y violentos, numerosos clanes de bárbaros habitan en la fría región de Terasdur. Se trata de un pueblo nacido para la guerra y el combate, que lleva siglos enzarzado en batallas y luchas entre sí mismo por el control de los territorios en las colinas y montañas. Siempre han visto al resto de pueblos de Valsorth como débiles y cobardes que se refugian en su concepto de civilización.

Historia

Los bárbaros descienden de los hombres que llegaron a Valsorth en los días antiguos y que aprendieron de los elfos las leyes de la vida. Poco se sabe sobre cómo acabaron viviendo en las montañas, pero se desarrollaron como un pueblo tenaz y resistente que ha sobrevivido en un territorio duro y hostil. Durante siglos, las luchas entre los clanes de bárbaros han sembrado de muertos las colinas de Terasdur, ignorantes del gran poder que tendrían si se uniesen como pueblo en vez de matarse entre ellos.

Descripción

Los bárbaros son hombres altos y musculosos, de cabellos claros como el sol, grandes barbas y ojos oscuros. Visten ropas y botas de pieles, y van armados con grandes armas a dos manos, como hachas de batalla o grandes espadas.

Rasgos Destacados

Los bárbaros son fuertes como gigantes entre los hombres, capaces de resistir el dolor y las adversidades sin desfallecer. Esta fortaleza los convierte en personajes capaces de aguantar los castigos físicos sin protestar y de levantarse de nuevo a pesar del dolor. Además, el fervor por la guerra que sienten los bárbaros se desata cuando entablan combate, ya que la rabia les impulsa a luchar sin sentir dolor o duda.

En general, los clanes bárbaros son poco hospitalarios con los extranjeros que se adentran en su territorio. Odian a los gigantes, pero tampoco se muestran muy amables con el resto de pueblos de Valsorth.

Los bárbaros hablan el idioma común, aunque de una forma tosca y cortante.

Religión

Los bárbaros siguen al Dios de la Montaña, un ser divino inmisericorde que juzga a los bárbaros desde su trono, sin prestar ayuda a no ser que sus súbditos demuestren ser dignos. Así, aquel que demuestre su valor y valía, al morir se reúne con su dios en el templo de la montaña, mientras el resto recibe tan solo su desprecio.

Los bárbaros no realizan ni rezos ni proclamas a su dios, pues lo consideran una debilidad. La religión es algo personal y cada uno será juzgado por el Dios de la Montaña cuando llegue el momento. Tan solo los chamanes realizan ceremonias en determinadas situaciones, como antes de iniciar una cacería o una batalla o para rendir las almas de los muertos.

Nombres

Los nombres bárbaros son cortos y bruscos, con muchas consonantes, lo que les da una sonoridad dura. En general cada padre pasa a su hijo su nombre, añadiendo «-ena» al final si se trata de una niña, o «-lf» si se trata de un niño. No tienen apellido, ni nombre de familia ni nada que se les parezca, aunque algunos de los bárbaros que dejan su pueblo y se adentran en territorios civilizados utilizan su lugar de origen como sobrenombre. Así, pueden llamarse Ulf de los Picos del Norte o Huna del Río de Hielo.

Nombres masculinos: Tienen nombres cortos que empiezan en vocal y acaban en «-lf» o «-alk». Algunos ejemplos de nombres son Olf, Olulf, Enalk, Uralk, Rulf, Rialk.

Nombres femeninos: Acostumbran a ser más largos que los nombres masculinos y suelen acabar en «-ena», «-oa» o «-sak». Algunos ejemplos son Sorsak, Edena, Uloa, Munoa, Elsak.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 185 cm de altura, 90 kilos de peso).
Características (1): Fuerza 11, Constitución 11, Carisma 9.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (9): Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos o gigantes), Permanecer consciente, +2 Puntos de acción.

Hombres del Norte

Con el nombre de «hombres del norte» se conoce a los habitantes del Reino de Stumlad y de todas las ciudades humanas que hay al Norte de los bosques élficos. Enemistados con los elfos desde hace siglos, su fortaleza es la que mantiene a raya a las fuerzas oscuras que asolan las montañas del norte.

Historia

Los hombres del norte, descendientes directos de los primeros humanos que llegaron a Valsorth, edificaron ciudades y fortalezas de piedra en las que protegerse de los orkos. Con el paso del tiempo, su número fue creciendo y su poder militar se organizó en la Orden de Caballeros de Stumlad, que guio a la Alianza de elfos y hombres en la lucha contra el Rey Dios, aunque un gran odio contra los elfos se instauró en su cultura desde aquel momento.

Después de infinidad de guerras contra orkos y elfos, los hombres del norte se han hecho con el control del centro del continente,

convirtiéndose en la mayor potencia militar gracias al poder de la orden de Caballeros de Stumlad.

Descripción

Los hombres del norte son fuertes y robustos, de cabellos oscuros y rasgos severos. Muchos llevan bigotes o barbas que cuidan con esmero para darles apariencia señorial y les gusta vestir ropas de buena factura.

Rasgos Destacados

Los hombres del norte son hábiles en multitud de disciplinas y artes, desde el uso de las armas o el conocimiento. Además, son buenos comerciantes, habituados a la diplomacia y al uso de las monedas y a la economía.

Como personas habituadas a vivir en sociedad, son gentes que se sienten orgullosas de ser un pueblo civilizado y ordenado, con leyes y normas que hay que cumplir.

De este modo, los hombres del norte son hábiles en todas las disciplinas, pero a su vez no están especialmente dotados para ninguna. Esta versatilidad les convierte en un pueblo capaz de adaptarse a los continuos cambios y guerras que han asolado Valsorth en los últimos siglos.

Los hombres del norte hablan stumlandes, el idioma común que aprendieron de los elfos y que ahora conocen casi todas las razas de Valsoth.

Religión

Los hombres del norte veneran a Korth, aquel que les guio en el pasado y que orienta a los suyos por el camino del sacrificio hacia la salvación. Es una religión austera, de recogimiento, basada en la meditación individual, en la oración y en aceptar que los sufrimientos de la vida diaria son una prueba para obtener un bien más elevado. Los seguidores de Korth llevan la cruz de su dios como un colgante y le rinden culto en las misas y oficios que se realizan en las numerosas abadías que hay en las ciudades del norte.

Nombres

Los hombres del norte tienen una variedad increíble de nombres, de tal manera que prácticamente no hay dos personas con el mismo nombre. Eso hace que no haya unas reglas similares a las de elfos y enanos a la hora de construir los nombres y estos pueden variar desde nombres cortos y de sonoridades suaves a otros largos y recargados. También hay gente que suele lucir el nombre de su familia en su apellido, mientras que otros prefieren no utilizarlo.

Nombres masculinos: Algunos nombres son Fein, Iron, Perdeis, Jotse Delera, Portiosavan Venri.

Nombres femeninos: Algunos ejemplos son Iren, Belona, Mina, Ereliana, Yuri, Iholana Nerm, Kalena Mirat.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 80 kilos de peso).
Características (2): Constitución 11, Carisma 11.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (8): Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (A elegir), +3 Puntos de acción.

Hombres del Sur

Los grandes desiertos del sur de Valsorth son el hogar de una raza de hombres crueles y despiadados. Los hombres del sur, conocidos por ser grandes esclavistas y mercaderes, gobiernan un territorio temible en el que las tormentas de arena o los grandes gusanos devorarroca acaban con aquellos que no son aptos.

Historia

Los hombres del sur descienden de los primeros humanos que aparecieron en Valsorth, pero, al contrario que los hombres del norte, estos no tuvieron contacto con los elfos, así que aprendieron los secretos de la vida por su cuenta. Aislados en los grandes desiertos, estos hombres evolucionaron adaptándose a su entorno y creando grandes ciudades entre los océanos de dunas. Durante siglos, se han mantenido al margen de todos los acontecimientos del norte, desde la guerra contra el Rey Dios o el enfrentamiento entre elfos y hombres del norte.

Descripción

Los hombres del sur son más altos y estilizados que los hombres del norte. Sus pieles, cuarteadas por los rigores del desierto, tienen un tono oscuro sobre el que destacan sus ojos de iris grises o casi blancos. Tienen cabellos oscuros, aunque muchos suelen llevar la cabeza afeitada, independientemente de que sean hombres o mujeres. Visten suntuosos ropajes largos y repletos de filigranas, los cuales les gusta adornar con oro y joyas para ostentar su nivel económico. De su cinto cuelgan cimitarras plateadas y cuchillos curvos, también decorados con esmero.

Rasgos Destacados

Después de sobrevivir durante siglos en los desiertos al sur de Valsorth, estos hombres han adquirido una gran resistencia y capacidad para la supervivencia.

Son hábiles para el comercio y la elaboración de telas y joyas. Su sociedad se basa en el oro, pues todo se puede vender o comprar. De ahí proviene su fama como grandes esclavistas, ya que todo es susceptible de ser comprado o vendido en los reinos del sur, incluso la vida.

Los hombres del sur hablan marez, un idioma duro y cortante que solo se emplea en el sur, aunque muchos también hablan el stumlandes para poder comerciar con los reinos del norte.

Religión

Los hombres de los desiertos del sur rinden culto al Gran Kraken, una criatura divina que según sus leyendas habita bajo las dunas. El Gran Kraken gobierna desde las profundidades del desierto, aniquilando poblaciones enteras si estas no le rinden culto y desatando su ira sobre los enemigos de aquellos que le sirven. Los seguidores del Gran Kraken lo representan como un tentáculo enroscado y los clérigos se tatúan los cráneos con runas para atraer su favor.

Nombres

Los hombres del sur utilizan nombres cargados de consonantes, lo que hace que sean difíciles de pronunciar para otras razas. Son palabras en idioma marez, tienen significado y describen una imagen o hecho que sus progenitores quieren recordar. Al ser palabras de su idioma, no hay diferencias entre los nombres masculinos y femeninos.

Algunos ejemplos de nombres del sur, con su correspondiente significado, son Keleberek (viento del sur), Uktebike (sombra del desierto), Catere (ojos grises), Pterobak (sol que se oculta) o Truratza (mano del alba).

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 180 cm de altura, 80 kilos de peso).
Características (3): Fuerza 11, Constitución 11, Inteligencia 11.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (7): Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+2 a una Artesanía y +2 a Diplomacia), Resistencia a las enfermedades, Entorno predilecto (desierto), +3 Puntos de acción.

Hombres Salvajes

Los hombres salvajes viven en las junglas y bosques deshabitados, organizados en tribus que rinden culto a diferentes dioses de la naturaleza. Olvidados durante siglos por el resto de pueblos de Valsorth, se han mantenido ajenos al devenir de la historia, aunque quizás no puedan mantenerse al margen si la sombra renace en el norte.

Historia

La historia de los hombres salvajes se remonta a los tiempos en que los hombres primitivos huían de los orkos y luchaban por sobrevivir. Así, muchos de ellos se ocultaron en las selvas de los confines de Valsorth. Durante siglos, estos pueblos primitivos se dedicaron a la vida en comunión con la naturaleza en lo profundo de los bosques, viviendo de la caza y la pesca, y manteniéndose al margen de la evolución de los hombres.

En las selvas, los hombres salvajes tuvieron que luchar por sobrevivir, haciendo frente a monstruos de eras antiguas, a la vez que se establecían en pequeños poblados autosuficientes. Ajenos a las grandes historias de Valsorth, los hombres salvajes se limitan a luchar cada día por sobrevivir y solo en raras ocasiones se han unificado sus tribus para enfrentarse a algún mal mayor, como cuando se enfrentaron a los hombres serpiente en las selvas de Uskan. Por el contrario, durante la guerra con el Rey Dios, los hombres salvajes permanecieron al margen, pues no consideraron como suyos los problemas de los hombres del norte y de los elfos.

Descripción

Los salvajes son hombres poco evolucionados, tienen rasgos toscos y andares encorvados. Son de baja estatura y menos robustos que otros hombres, pero de musculatura ágil y rápida. Tienen pelos oscuros y enmarañados, que suelen llevar recogidos en trenzas y coletas. Sus ojos son oscuros como la noche y sus rasgos muy marcados, de dentaduras irregulares y gesto hosco. Por si esto no les diera un aspecto fiero, los salvajes se cubren el cuerpo con todo tipo de tatuajes, que reflejan imágenes de huesos, cráneos y llamas, llegando incluso a tatuarse con runas los rostros que ellos consideran que les protegen del mal.

Sus vestiduras se limitan a simples taparrabos de hojas o pieles y suelen empuñar lanzas de punta de piedra y arcos de factura irregular.

Rasgos Destacados

Los salvajes son personajes adaptados al entorno de las selvas y bosques, capaces de recorrer las sendas con agilidad y rapidez. También cabe destacar su habilidad y destreza, tanto con el arco y la lanza, como elaborando trampas u otros productos de artesanía. Tienen una gran capacidad para relacionarse con las bestias y los animales de la selva, ya que muchos salvajes pueden llegar a comunicarse con ciertos animales e incluso establecer un vínculo de sangre con alguno de ellos.

Mención especial merece la corta vida de la que están dotados los salvajes, ya que crecen con mucha rapidez y, de igual modo, la vejez les llega de forma prematura. Así, un muchacho salvaje de apenas 14 años es considerado un adulto, mientras que aquellos que llegan a pasar de los 30 son los ancianos del poblado, ya que pierden sus aptitudes físicas y pasan a dedicarse a los rituales o simplemente a esperar que les llegue la muerte. La corta vida de los salvajes se ve compensada con su alto índice de natalidad, ya que suelen tener partos múltiples, razón por la que las familias suelen ser muy numerosas.

Los hombres salvajes hablan un dialecto del idioma común, pero que es perfectamente comprensible para el resto de pueblos.

Religión

Los hombres salvajes, al contrario que otros pueblos humanos, no tienen una religión regulada y organizada. Los salvajes rinden culto a los dioses de la naturaleza, les agradecen que les permitan sobrevivir y que traigan alimento a los suyos. Por ello, cada poblado venera a un dios diferente, ya sea al dios del río, del sol, de la espesura o de la tierra.

Nombres

Los nombres que los salvajes ponen a sus hijos tienen una sonoridad muy cerrada y no tienen ningún significado, por lo que después del nombre añaden un apodo. Este apodo no se concede hasta que el niño salvaje alcanza la madurez, momento en que el señor del poblado le otorga un apodo en función de aquel aspecto en el que haya destacado, ya sea por su aspecto físico como por alguna habilidad especial. Por ejemplo, Muruz Piel de Roca, sería apodado así por su dureza a la intemperie o Munal Cabello de Plata sería una muchacha de pelo grisáceo, mientras que Umon Salta Árboles sería un salvaje famoso por su agilidad al trepar, o Bonunz Saqueador de Ruinas sería un explorador que haya destacado al recorrer los templos yahi.

Nombres masculinos: Son nombres de una o dos sílabas, con profusión de vocales como la «o» y la «u», además de acostumbrar a estar acabados en «-unz», «-un» y «-on». Algunos ejemplos son Mornunz, Aeron, Uronz, Eruun,

Nombres femeninos: Son nombres más largos que los masculinos y acaban en «-an». Algunos ejemplos son Uran, Imanan, Ammuran, Imusan.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 165 cm de altura, 65 kilos de peso).
Características (1): Destreza 11, Constitución 11, Inteligencia 9.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (9): Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Bosque o Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto), +2 Puntos de acción.

Gigantes Azules

Los gigantes azules son una raza de seres repudiados por el resto de pueblos de Valsorth. Los hombres y los elfos los desdeñan como estúpidos primitivos, mientras que los orkos y los siervos del Rey Dios los consideran unos traidores. Los gigantes azules, agrupados en pequeños clanes en las colinas y montañas, resisten en un mundo en el que otras razas se perdieron en el olvido.

Historia

Los gigantes azules fueron creados por las oscuras artes del Rey Dios, cruzando a los grandes gigantes con otras razas para crear una fuerza de choque dura y fanática. Sin embargo, después de siglos de esclavitud, se rebelaron contra su creador y huyeron a las colinas de Terasdur. En esta región lucharon contra los bárbaros y las hordas de orkos por un lugar al que llamar hogar. Tratan de sobrevivir y hacerse un hueco en el mundo.

Descripción

Los gigantes azules, más pequeños que los grandes gigantes, miden más de tres metros de altura y son muy musculosos, con una piel de un leve tono azulado. Tienen cabellos oscuros y rasgos duros que contrastan con sus ojos grises. Visten pieles confeccionadas de forma tosca, como taparrabos y capas cortas, y usan garrotes y martillos de piedra para cazar y defenderse de sus enemigos.

Rasgos Destacados

Los gigantes azules destacan por su fuerza descomunal, además de por su gran resistencia y capacidad para soportar los rigores de un lugar tan duro como las colinas. Sin embargo, son lentos en su razonar, por lo que suelen meditar las cosas varias veces antes de tomar una decisión.

También es destacable que, a pesar de no poseer ningún tipo de infravisión, los gigantes azules se encuentran cómodos en las zonas oscuras y las cuevas, donde habitan desde que se instalaron en las colinas.

Por último, los gigantes están afectados por un problema de natalidad, ya que los nacimientos son muy escasos y esto puede poner en peligro el futuro de esta raza.

Los gigantes azules utilizan un tosco dialecto del idioma común, parco en palabras y muy pobre de vocabulario.

Religión

Los gigantes rinden culto a Orn, el espíritu de aquel que les salvó de la esclavitud y que ahora anida en lo alto de la montaña. Orn representa a la naturaleza, cruel y despiadada a veces, pero también increíble y maravillosa a la vez. Los gigantes simbolizan a su dios con dibujos de la cúspide de una montaña, el cual se suele encontrar pintado en las paredes de las cuevas de los gigantes, en colgantes o gravados en sus armas. Los gigantes azules practican un culto simple, basado en oraciones a Orn y el respeto a la montaña y la naturaleza.

Nombres

Los gigantes azules solo tienen un nombre, que suele ser de una sola sílaba y que para otras razas suena más bien a un gruñido que a un nombre. No emplean nombres de familia o apellidos, razón por la que para identificarse utilizan el nombre del padre como segundo nombre. Por ejemplo, Gorm es conocido como Gorm, hijo de Tors.

Nombres masculinos: Suelen tener vocales como la «o» y la «u» y acaban en consonante. Algunos ejemplos son Urs, Gort, Urm, Omt, Turc, Dors, Cort, Kun, Unks.

Nombres femeninos: Están formados con las vocales «a», «e» o «i» y acaban en consonantes como la «n» o la «s». Algunos ejemplos son Dan, Am, Ters, Ern, Cirn, Insa, Aras.

Plantilla

Tamaño (1): Grande (aproximadamente 300 cm de altura, 400 kilos de peso).

Características (2): Fuerza 14, Destreza 8, Constitución 12, Inteligencia 8.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (7): Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Colinas), Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos o Bárbaros), Resistencia al daño 1.

Orkos

Como cucarachas en un sótano, los orkos sobreviven en Valsorth a pesar del paso de las épocas y las guerras. Son seres duros y resistentes que infestan las grutas de las montañas y abandonan sus hogares en hordas para asolar a las otras razas. El resto de pueblos los temen, especialmente por su crueldad y salvajismo.

Historia

El origen de los orkos se pierde en la niebla de los días antiguos, pues incluso los primeros elfos ya encontraron hordas de estos seres al llegar a Valsorth. Los orkos surgieron de las montañas del norte, dispuestos a arrasar y destruir todo lo que encontraban a su paso. Con rapidez, su número aumentó y se propagaron por todo el continente, forzando a los elfos a refugiarse en los bosques de Shalanest.

Durante siglos, los orkos fueron una raza salvaje, predispuesta al pillaje, pero con una organización muy simple que fomentaba las guerras internas entre los propios clanes. Esto fue así hasta la llegada del Rey Dios, que gobernó a los orkos del norte y los convirtió en una fuerza bélica imparable, organizada y despiadada. Bajo su mandato, los orkos masacraron a los hombres del norte y estuvieron a punto de exterminar a las otras razas, pero su organización se derrumbó al caer el Rey

Dios, pues los clanes se separaron y los orkos volvieron a sus guerras fratricidas, en las cuales han estado enfrascados hasta la actualidad.

Descripción

Son seres encorvados de brazos musculosos y piernas robustas. Su piel es de un oscuro tono grisáceo y aspecto reseco. Tienen rostros grotescos, con hocicos perrunos de colmillos amarillentos y pequeños ojos que brillan con un fulgor carmesí. Visten armaduras de latón y andrajosos ropajes. Van calzados con botas de suela metálica y armados con cimitarras y ballestas, aunque en ocasiones utilizan arcos de rudimentaria factura.

Rasgos Destacados

Los orkos son una raza que destaca por su dureza, pues están habituados a sobrevivir en las condiciones más duras, enfrentándose a los elementos y a sus propios congéneres. Gracias a su fuerza y constitución, los orkos pueden encontrarse en todas las regiones de Valsorth, abundando sobre todo en las zonas montañosas, pero son capaces de instalarse también en bosques o selvas.

Otro factor fundamental para su proliferación por todo el continente es su capacidad masiva para reproducirse, ya que las hembras orkas suelen tener tres o cuatro partos al año, dando a luz entre cinco y ocho retoños orkos. Por desgracia, la dureza de la sociedad orka hace que muchos de los niños no alcancen la edad adulta, que se considera a los diez años.

Esta alta mortandad es aplicable también a los adultos, ya que a pesar de que un orko puede llegar a vivir unos cien años, pocos son los que pasan de los veinte de vida sin morir por razones violentas.

Mencionar también la repulsión por la luz que tienen los orkos, ya que evitan el contacto de los rayos del sol y prefieren los subterráneos y las zonas sombrías. A pesar de ello, no les importa tener que luchar bajo el sol si es necesario.

Los orkos hablan orkan, una lengua pobre y rudimentaria que tiene infinidad de dialectos y variantes. A veces la comunicación puede ser difícil para orkos de regiones diferentes.

Religión

Los orkos practicaban una serie de ritos muy primitivos en la antigüedad. Ahora, sus chamanes rinden culto al Rey Dios, aquel que les guio en el pasado y cuya vuelta esperan. Se trata de una religión salvaje, que exige ritos con sacrificios y muerte para rendir homenaje a su señor. Este, a cambio, les otorga el poder para poder eliminar a sus enemigos.

Representan al Rey Dios con símbolos de un triángulo invertido con una llama roja en su centro, con el que suelen adornar sus armas, escudos y armaduras.

Nombres

Los orkos son un pueblo poco evolucionado y eso se refleja en sus nombres, que parecen un galimatías sin ningún sentido y hace difícil distinguirlos de cualquier palabra del escueto diccionario orkan. Son normalmente monosílabos, cortantes y feos, pero ellos consideran que son agresivos e infunden miedo a sus enemigos.

Nombres masculinos: Suelen acabar en «-uk» o «-ur», siendo algunos ejemplos Kuk, Ukr, Kurk, Osk o Qurs.

Nombres femeninos: Utilizan nombres que acaban en «-ek», como Kek, Quek, Ukek, Olek.

Plantilla

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 165 cm de altura, 80 kilos de peso).

Características (–1): Fuerza 12, Constitución 11, Inteligencia 8, Carisma 8.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (11): Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (A elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (A elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.

Los Orkos Como Personajes Jugadores

Con la plantilla presentada en este libro nada impide a los jugadores interpretar orkos, si el director de juego así lo desea. Conforme **El Reino de la Sombra** se desarrolla a través de sus suplementos, se abren otras opciones de juego y esta es una de ellas.

Seguramente, los orkos como personajes jugadores formarán un grupo de tendencia malvada, compuesto en su mayor parte por orkos y, tal vez, algún otro aliado de idéntica alineación, como un elfo oscuro o un humano que ha decidido unirse a la causa del mal. En este tipo de aventuras las motivaciones pueden ser muy diversas, pero seguramente un tema recurrente será que el mal se vuelve siempre contra sí mismo. Los personajes jugadores del grupo conspirarán entre sí, intentarán obtener ventaja frente al resto y no temerán dejarlos atrás si es lo que más les beneficia. Grupos así suelen tener una vida corta y acabar de forma drástica..., pero precisamente eso es lo que ayuda a que el bien, incluso en circunstancias desfavorables, se alce victorioso. Solamente la fuerza de alguien claramente superior, como puede ser un caudillo, un gran mago o el mismísimo Rey Dios en su momento, es capaz de mantener un grupo de estas características cohesionado.

También es posible interpretar a un orko de intenciones bondadosas. Será sin duda un *rara avis* y los suyos lo despreciarán. Puede que incluso lo traten como un traidor… y lo mismo harán los miembros de las razas «bondadosas», como hombres, elfos y gigantes azules. Una vida interesante aguarda a los personajes jugadores que decidan llevar este camino, exponiéndose a ser rechazados por todos y en todo momento. Las dificultades de ser un héroe cuando todo el mundo te desprecia puede ser un tema recurrente en este tipo de partidas.



CAPÍTULO III
OCUPACIONES

La vida en Walsorth no es fácil, por eso es necesario ganársela de algún modo. Muchos son los que se lanzan al camino de la aventura, ya sea como mercenarios o en busca de tesoros. Otros hacen magia, cantan, rezan a sus dioses o matan por dinero. Cada uno debe buscarse sus propios medios para sobrevivir en estas tierras hostiles plagadas de males que acechan en cada sombra.

Introducción

Hay multitud de aventureros diferentes que recorren los caminos de Valsorth, desde el mercenario cazarrecompensas al sabio que busca reliquias de la antigüedad. En este apartado se detallan las ocupaciones que los jugadores pueden escoger para sus personajes. Se trata de todas las ocupaciones que ya aparecían en el libro básico de **El Reino de la Sombra**, así como otras nuevas.

En cada ocupación se detallan las razas recomendadas, ya que hay ocupaciones que no pueden ser accesibles para algunas razas, como es el caso de que no hay magos que sean gigantes azules. Por supuesto, el Director de Juego es libre de permitir a un personaje de una raza escoger una ocupación, si así lo considera adecuado.

Todas las ocupaciones de **El Reino de la Sombra** están construidas con 25 Puntos de Personaje y te proporcionan valores en Características, Habilidades, Dotes y Bonificaciones que, posteriormente, podrás aumentar con puntos libres y experiencia. Junto a cada dote, entre paréntesis, se indica su tipo (G de general, F de fortaleza, R de reflejos, V de voluntad y A de ataque). Además de la descripción de la ocupación, se detallan aquellos aspectos especiales de la misma, como puede ser si tienen algún tipo de particularidad.

En el caso de las nuevas ocupaciones mágicas (alquimista de sangre, bardo y brujo), puedes consultar todos los detalles sobre sus nuevos **atributos sobrenaturales** o sus listas de conjuros en el **Capítulo 6: Dioses y magia.**

Asimismo, dentro de cada ocupación se describen una serie de progresiones que pueden servir de guía a los jugadores y para agilizar la creación de personajes. Cada una de estas especializaciones cuesta 10 Puntos de Personaje. Por tanto, una vez escogida la plantilla racial (10 Puntos de Personaje), la de ocupación (25 Puntos de Personaje) y la de progresión (10 Puntos de Personaje), solo quedaría repartir los últimos 5 Puntos de Personaje (asumiendo que estés creando personajes de 50 puntos). Te recomendamos que utilices estos últimos puntos para personalizar las **Características** del personaje.

Por último, se ofrece un ejemplo de un personaje creado para cada ocupación, con sus puntuaciones, historia y motivaciones, que se puede usar como personaje jugador o como personaje no jugador de la trama.

Alquimista de Sangre

Raza recomendada: Elfo, Enano, Hombre del norte u Hombre del sur.

El alquimista de sangre es un tipo de mago muy particular. En lugar de emplear su voluntad para manipular el mundo que le rodea, ha aprendido a destilar la magia de su propia sangre para crear pociones o ungüentos que puede almacenar temporalmente.

Se trata de individuos que han nacido con una alta concentración arcana en su sangre, una energía invisible que recorre sus venas y que muchas veces pasa desapercibida para su portador. Así, muchos de los que tienen este don pasan su vida sin ser conscientes de este hecho, mientras que solo unos pocos, de algún modo, lo descubren y deciden aprovecharlo. Estos últimos, mediante el estudio de la alquimia tradicional, utilizan este conocimiento para destilar poderosas pociones a partir de su sangre.

Por ello, estos personajes se realizan cortes en brazos y piernas, recogen la sangre de la herida y la tratan para elaborar pócimas imbuidas del poder mágico que recorre sus venas. Este proceso hace que los alquimistas de sangre deban tener un gran vigor, pues, si no, la sangría constante les dejaría totalmente exhaustos y sin fuerzas.

Encontrarás toda la información sobre la alquimia de sangre en el capítulo de magia (ver página 122).

Características (5): Constitución +3, Inteligencia +2.

Habilidades (6): Artesanía (Alquimia) +5, Atletismo +3, Buscar +3, Concentración +2, Saber (Arcano) +5, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +2.

Dotes (2): Competencia con armas (Sencillas) (G), Vigor (F).

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +1, Voluntad +2.

Atributos sobrenaturales (4): Alquimia de sangre 2.

Fórmulas (2): 6 fórmulas de magnitud 0 y 5 fórmulas de magnitud 1.

Aventureros Alquimistas de Sangre

Al contrario que otros magos arcanos, los alquimistas de sangre suelen ser individuos con una excelente forma física. Su sangre es fuerte y eso se refleja en su buena salud y forma física. Por ello no es raro que estos peculiares hechiceros se lancen a los caminos, en lugar de encerrarse en bibliotecas o laboratorios.

Algunos lo hacen porque comprenden que fortaleciendo su cuerpo también están fortaleciendo su magia. Otros desean seguir los rastros de su linaje, esperando encontrar alguna explicación a su poder. A otros, desgraciadamente, no les queda más remedio que lanzarse a los caminos para esconderse, pues las extrañas habilidades de los alquimistas de sangre los ponen en el punto de mira de algunos indeseables: magos que desean usarlos como conejillos de indias, mercaderes sin escrúpulos dispuestos a comerciar con ellos

o fanáticos que se creen en la obligación de purgar su sangre impura, a ser posible con un buen fuego.

Progresión del Alquimista de Sangre

Hay una gran variedad de alquimistas, desde el que se encierra en su laboratorio para experimentar nuevas pócimas de terrible poder, hasta aquel que dedica sus esfuerzos a elaborar pócimas de curación con las que ayudar a los desfavorecidos. A continuación se muestran una serie de perfiles que puede adoptar el alquimista al ir evolucionando y ganando experiencia.

ANCESTRO

Este alquimista tiene sangre de poderosos seres de la antigüedad, como los primeros pueblos elfos que llegaron a Valsorth, lo que le confiere parte de su gracilidad, carisma y habilidad mágica.

Bonificaciones (3): Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.
Habilidades (3): Diplomacia +4, Saber (Arcano) +4, Saber (Historia) +4.
Dotes (3): Encanto (V), Fascinar (V), Finta acrobática (R).
Fórmulas (1): Cuatro fórmulas de magnitud 1.
Fórmulas recomendadas: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Disfraz menor, Llamarada, Luz, Unirse a la tierra, Resistencia; (*Magnitud 1*) Arma mágica, Disfrazarse, Escudo de la fe, Favor divino, Heroicidad, Hipnotismo, Pasar sin dejar rastro, Retrasar enfermedad, Zancada prodigiosa.

AURA DE DRAGÓN

El poder de los antiguos dragones corre por las venas de este alquimista, confiriéndole su fiereza y predisposición a la lucha. Por ello, son capaces de elaborar pócimas de combate, lo que les convierte en grandes aliados en la batalla. Por este motivo, los aura de dragón suelen marchar con los ejércitos, luchando en plena batalla y sembrando el caos mediante sus pócimas.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1.
Habilidades (2): Intimidar +2, Montar +2, Saber (Tácticas) +4.
Dotes (4): Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armadura (A elegir) (G), Dureza (F), Especialidad en ataque (A elegir) (A).
Fórmulas (1): Cuatro fórmulas de magnitud 1.
Fórmulas recomendadas: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Llamarada, Luz, Rayo de escarcha, Resistencia, Virtud; (*Magnitud 1*) Arma mágica, Contacto electrizante, Escudo de la fe, Favor divino, Garras de bestia, Hechizar persona, Heroicidad, Manos ardientes, Salto.

BUSCADOR

Un buscador es un alquimista que abandona la seguridad de su hogar para partir en busca de ingredientes y fórmulas para elaborar nuevas pócimas. Para ello se adentran en zonas inexploradas y peligrosas, rastreando los elementos necesarios e investigando nuevas mezclas. El alquimista buscador es poco hábil en la batalla y se mueve entre los luchadores velando por la seguridad de sus compañeros y ofreciéndoles la pócima necesaria en cada momento.

Bonificaciones (3): Fortaleza +2, Reflejos +1.
Habilidades (3): Artesanía (Trampas) +4, Medicina +4, Supervivencia +4.
Dotes (3): Esquiva (R), Empatía animal (V), Entorno predilecto (A elegir) (G).
Fórmulas (1): Cuatro fórmulas de magnitud 1.
Fórmulas recomendadas: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Llamarada, Purificar comida y bebida, Resistencia, Unirse a la tierra, Virtud; (*Magnitud 1*) Descanso reparador, Garras de bestia, Montura del viajero, Hechizar animal, Pasar sin dejar rastro, Salto, Soportar los elementos, Vigor menor, Zancada prodigiosa.

Ejemplo de Alquimista de Sangre

SANSHIR NOCHEOSCURA

Elfo oscuro, alquimista de sangre buscador (50 puntos)

Descripción: Sanshir es un elfo oscuro menudo pero de aspecto resistente. Tiene el cabello blanco recogido en una coleta para su comodidad. Sus rasgos son comunes y en ellos solo destaca el brillo de inteligencia de sus ojos rojizos. Viste ropas cómodas de cuero oscuro y se cubre con una larga capa gris para pasar desapercibido en las comunidades de la superficie.
Historia: Sanshir nació en una de las familias más poderosas de Xil-liansa, la gran urbe de elfos oscuros. Poco interesado en la política o las armas, desde joven se decantó por el estudio y la investigación con las pócimas y brebajes, siguiendo las enseñanzas de uno de sus maestros. Al llegar a la edad adulta, y a pesar de los reproches de sus padres, Sanshir abandonó la ciudad para emprender la búsqueda de los ingredientes poco comunes necesarios para sus pócimas. Sus padres, furiosos, lo amenazaron con expulsarlo de la familia, pero Sanshir hizo oídos sordos y emprendió el camino de la aventura.
Personalidad: Impasible y poco comunicativo, Sanshir solo está interesado en la búsqueda de ingredientes y fórmulas con las que mejorar su arte. Esto puede hacer que se gane la antipatía de sus compañeros, aunque su lealtad para con los suyos hace que reaccione con rapidez cuando el peligro acecha. La ayuda de sus pócimas puede significar la diferencia entre la vida y la muerte.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1) Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Entorno predilecto (Subterráneos), Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Longevidad, Sensibilidad a la luz.
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +6, Artesanía (Trampas) +4, Atención +4, Buscar +5, Medicina +5, Saber (Arcano) +5, Saber (Naturaleza) +5, Supervivencia +6.
Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Empatía animal, Entorno predilecto (Subterráneo), Rastrear, Vigor.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +3.
Atributos sobrenaturales: Alquimia de sangre 4, Reserva de esencia 8.
Fórmulas conocidas: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Disfraz menor, Llamarada, Purificar comida y bebida, Resistencia, Unirse a la tierra; (*Magnitud 1*) Descanso reparador, Disfrazarse, Garras de bestia, Montura del viajero, Hechizar animal, Pasar sin dejar rastro, Salto, Soportar los elementos, Zancada

prodigiosa; (*Magnitud 2*) Mejorar característica, Orbe de ácido, Piel robliza, Trepar cual arácnido. **Aptitud sortílega:** Inmovilizar persona.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Ataque desarmado +2 (1d3), Daga +2 (1d4, 19-20), Derribar +3, Presa +2.

Salud: Puntos de resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropas de viaje, daga, pócimas (Orbe de ácido (x2), Piel robliza, Salto, Soportar los elementos).

Asesino

Raza recomendada: Elfo o Humano.

El asesino es un experto en matar de forma discreta y sigilosa, ya sea mediante el uso de venenos o gracias a su habilidad con todo tipo de armas, desde los puñales a la espada. Temidos y respetados, un asesino analiza a sus enemigos en busca de puntos débiles u oportunidades que utilizar a su favor, sin importarle si saca ventaja de un hecho injusto o traicionero. Otro de los aspectos en los que destaca es el sigilo y su capacidad para ocultarse, dos cualidades indispensables para infiltrarse en las fortalezas, evitar a los guardias y asesinar a sus víctimas sin que nadie se percate de su presencia. Sin embargo, si un asesino es descubierto, su habilidad con la espada le garantiza poder acabar el trabajo de una manera más violenta.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +2.

Habilidades (8): Acrobacias +4, Atención +4, Atletismo +4, Averiguar intenciones +4, Disfrazarse +3, Engañar +2, Inutilizar mecanismo +3, Juegos de manos +2, Sigilo +6.

Dotes (5): Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Examinar enemigo (V), Iniciativa mejorada 1 (R).

Bonificaciones (7): Ataque +3, Reflejos +3, Voluntad +1.

Aventureros Asesinos

Solitarios por naturaleza, una de las principales razones para que un asesino se una a un grupo de aventureros es para obtener la protección de estos. Después de haber cometido alguno de sus encargos, un asesino sabe que la ayuda de sus compañeros puede ser decisiva si sus enemigos lo descubren. Es por ello que un asesino puede convertirse en un aventurero entablando amistad con sus compañeros y aprovechándose de sus capacidades. Claro que, cuando el asesino vuelva a encontrarse a salvo, puede que prescinda de sus aliados y vuelva a dedicarse a su profesión.

A su vez, los asesinos aportan sus habilidades al grupo de aventureros, principalmente su habilidad para eliminar enemigos, ya sea atacando por sorpresa o golpeando sus puntos débiles. A pesar de esto, muchos de sus compañeros se muestran reticentes a convivir con un asesino y no acaban de confiar plenamente en ellos. En los reinos del norte es típica la frase «Nunca des la espalda a un asesino».

Progresión del Asesino

La principal habilidad del asesino es su capacidad para moverse entre las sombras, acercarse hasta su objetivo, estudiarlo y golpear de forma letal. Un asesino, a medida que adquiere más experiencia, acaba perfeccionando estas técnicas, de manera que se vuelve una sombra mortífera o un experto en el uso de venenos con los que eliminar de manera sutil a sus enemigos.

EJECUTOR

El asesino es capaz de permanecer oculto, estudiando a sus víctimas en busca de sus puntos vitales, de manera que al lanzar su ataque puede eliminarlo de un solo golpe. Son personajes que luchan desde segunda fila, para caer sobre aquellos enemigos desprevenidos o debilitados y los ejecutan con rapidez.

Bonificaciones (2): Ataque +1, Reflejos +1.

Habilidades (3): Acrobacias +2, Averiguar intenciones +2, Engañar +4, Sigilo +4.

Dotes (5): Acuchillar (A), Ataque furtivo 1 (A), Crítico mejorado (A elegir) (A), Esconderse a plena vista (R), Flanqueo mejorado (A).

MAESTRO DEL DISFRAZ

El asesino, a medida que domina su arte, aprende la capacidad de pasar desapercibido entre la gente ocultando sus armas entre sus ropajes. De este modo, el asesino se acerca hasta su objetivo sin levantar sospechas, para luego extraer su arma de la nada y eliminar al enemigo.

Bonificaciones (3): Reflejos +2, Voluntad +1.

Habilidades (3): Disfrazarse +4, Engañar +2, Juegos de manos +4, Recabar información +2.

Dotes (4): Anatomista (Humanoide) (G), Desenvainado rápido (R), Esconder arma (R), Poco conocido (G).

MAESTRO DEL VENENO

El asesino experimentado sabe que el conocimiento de los venenos puede ser la mejor arma para eliminar a rivales muy acorazados o protegidos. Por ello, el asesino aprende los diferentes tipos de venenos y cómo elaborarlos para luego aplicarlos sobre su víctima o su comida sin ser visto.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Reflejos +1, Voluntad +1.

Habilidades (4): Artesanía (Alquimia) +6, Engañar +4, Juegos de manos +4, Sigilo +2.

Dotes (3): Distraer (V), Ocultar información (V), Resistencia al veneno (F).

Ejemplo de Asesino

ORUN PASO DE SOMBRA

Hombre salvaje, asesino ejecutor (50 puntos)

Descripción: Orun es un hombre salvaje de largo cabello castaño, piel curtida como el cuero y un rostro de rasgos duros marcado por un tatuaje. Es menudo pero de músculos ágiles. Viste apenas unas prendas de cuero que le sirven de armadura y blande con habilidad un tosco puñal.

Historia: Nacido en las selvas de Uskan, en el seno del poblado de Orbe Dorado, Orun es uno de los quince hijos de la señora Munan Sol Eterno. Desde pequeño, Orun demostró sus habilidades para moverse con sigilo por los senderos, razón por la que sus padres le apodaron como Paso de Sombra. Orun aprendió las artes de las armas yendo con los cazadores de su poblado y se convirtió en un ejecutor de ataque letal. Sin embargo, su

madre estaba más preocupada por sus hijos mayores, por lo que Orun decidió dejar su poblado y partir en busca de experiencia y riquezas, para volver algún día y convertirse en el líder del poblado por derecho propio.

Personalidad: Orun es tenaz, incluso algo temerario, lo que le valió más de un enfrentamiento con los suyos en el pasado. Su ambición es demostrar que su habilidad es muy superior a la de sus hermanos y conseguir el reconocimiento de los suyos para ser nombrado Señor del Orbe Dorado y guiar al poblado a dominar de nuevo las selvas de Uskan.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto), +2 Puntos de acción.

Habilidades: Acrobacias +4, Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +2, Disfrazarse +3, Engañar +2, Inutilizar mecanismo +3, Juegos de manos +2, Sigilo +8, Supervivencia +2, Trato con Animales +2.

Dotes: Ataque furtivo 2 (A), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Crítico mejorado (Puñal) (A), Esquiva (R), Examinar enemigo (V), Finta mejorada (R), Flanqueo mejorado (A), Iniciativa mejorada 1 (R), Oportunista (R).

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +2, Reflejos +6, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura cuero (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3), Puñal +6 (1d4, 1d4+3 con furtivo, 19-20/x3), Derribar +6, Presa +4.

Salud: Puntos de resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, puñal, herramientas de ladrón, cuerda de cáñamo.

Bardo

Raza recomendada: Alto elfo, Bárbaro, Elfo de los bosques, Elfo gris, Enano, Hombre del norte u Hombre salvaje.

Los bardos son cantantes y trovadores acostumbrados a viajar de pueblo en pueblo entonando canciones y leyendas a cambio de unas monedas. Los bardos poseen un don especial a la hora de componer o interpretar. Su arte puede enternecer a la persona más despiadada o enfurecer a una multitud y llevarla al borde de una revuelta. Esta clase particular de magia es la mejor arma del bardo, pues su capacidad de persuasión le permite superar retos que otros aventureros jamás podrían derrotar con la fuerza de su brazo.

Aparte de su capacidad para el canto y la narración, los bardos son hábiles en el uso de armas cortas o a distancia, pues no es extraño el día en que se ven obligados a luchar para salvar el pellejo ante un público enfurecido.

La lista de conjuros del bardo, así como algunas de sus peculiaridades, se encuentra en el capítulo de magia (ver páginas 126 y 130-132).

Características (5): Destreza +1, Inteligencia +1, Carisma +3.

Habilidades (6): Atención +2, Concentración +2, Diplomacia o Engañar +4, Interpretar (A elegir) +6, Recabar información +4, Saber (Historia) +4, Saber (A elegir) +2.

Dotes (3): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Fascinar (A elegir) (V).

Bonificaciones (4): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.

Atributos sobrenaturales (5): Aptitud mágica 2, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento o Ilusión).

Canciones (2): Cuatro canciones de magnitud 0 y dos canciones de magnitud 1.

Aventureros Bardos

Los bardos son viajeros por naturaleza. No suelen quedarse en una región más tiempo del necesario y les cuesta establecerse de forma permanente. Por ello, es habitual que un bardo acabe uniéndose a un grupo de aventureros con los que puede recorrer el mundo y, a la vez, tener con quien conversar y cantar durante las noches. Las razones por las que un bardo elige este tipo de vida pueden ser de lo más variopintas, desde aquel que recorre Valsorth recopilando canciones e historias, hasta el que intenta llevar su voz hasta el último rincón del continente y maravillar a la audiencia con sus cantos. A su vez, los bardos aportan sus habilidades al grupo de aventureros, utilizando sus cantos para inspirar a sus compañeros o para desmoralizar al enemigo.

Progresión del Bardo

Dependiendo de sus experiencias, los bardos pueden convertirse en grandes oradores e intérpretes, capaces de convocar a una multitud y hacerle seguir sus indicaciones. Por otro lado, hay bardos que dedican sus artes a la batalla y la guerra, utilizando sus cantos para animar a las tropas. A continuación se presentan varias opciones de desarrollo para los bardos.

CANTOR DE BATALLA

Este bardo es aquel que, en el fragor del combate, busca un lugar desde donde alentar e inspirar a sus compañeros mediante sus cantos para que los guerreros luchen hasta sus últimas fuerzas y no desfallezcan ante el enemigo. A su vez, el cantor, al estar habituado a la lucha, sabe utilizar sus armas con habilidad por si es necesario que él mismo se una al combate.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1.

Habilidades (3): Atención +4, Atletismo +2, Concentración +4, Interpretar +2.

Dotes (3): Ataque defensivo (A), Especialidad en ataque (A elegir) (A), Inspirar (V) o Liderazgo (V).

Canciones (1): Dos canciones de magnitud 1.

Canciones recomendadas: (*Magnitud 0*) Atontar, Cuchichear mensaje, Curar heridas menores, Resistencia; (*Magnitud 1*) Confusión menor, Curar heridas leves, Dormir, Invocar monstruo 1.

AGITADOR DE MASAS

Mediante su capacidad para la persuasión, este bardo utiliza sus discursos y cánticos para influir sobre los demás, logrando incluso que pueblos enteros lo obedezcan para conseguir sus fines, ya sea

provocar una revuelta o conducirlos a una emboscada. Claro que, en caso de fallar en sus intentos, puede ser que el bardo tenga que huir antes de que los aldeanos lo atrapen.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (3): Diplomacia +4, Engañar +4, Interpretar +2, Recabar información +2.
Dotes (4): Embaucador (V), Encanto (V), Fama (G), Mofarse (V).
Canciones (1): Dos conjuros de magnitud 1.
Canciones recomendadas: (*Magnitud 0*) Atontar, Mano de mago, Prestidigitación, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Disfrazarse, Hechizar persona, Hipnotismo, Ventriloquía.

SABIO POPULAR

Este bardo, mediante la recopilación de canciones y leyendas, se especializa en el conocimiento de historias y saber popular. De este modo acaba siendo un sabio al que muchos acuden para consultarle o saber sobre hechos pasados.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (5): Idioma (A elegir) +2, Recabar información +4, Saber (Historia) +4, Saber (Local) +4, Saber (A elegir) +3, Saber (A elegir) +3.
Dotes (2): Bien informado (G), Contactos (G).
Canciones (1): Dos conjuros de magnitud 1.
Canciones recomendadas: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Invocar utensilio, Leer magia, Luz; (*Magnitud 1*) Círculo de protección menor, Compresión idiomática, Dormir, Identificar.

Ejemplo de Bardo

BELENA

Elfo gris, bardo agitadora de masas (50 puntos)

Descripción: Belena es una elfa gris no muy alta y menuda. Tiene el cabello recogido en infinidad de trenzas y rasgos felinos. Viste unas ropas de cuero de aspecto estrambótico, remendadas y con retales de diferentes piezas. Lleva una ballesta ligera al hombro y una flauta de madera que lleva en un collar y con la que entona sus cánticos.
Historia: Belena es hija de una prostituta elfa gris de un mal barrio de Portamar. Aprendió desde pequeña a sobrevivir por su cuenta gracias a su habilidad. Fue durante la adolescencia cuando descubrió su don para la música y para influenciar en la gente mediante sus cánticos y palabras. Pronto, aprendió a aprovechar su habilidad para crear disturbios y peleas y, gracias a la confusión, a hacerse con un buen botín, aunque esto la obligó a dejar su hogar y emprender la vida de aventurera.
Personalidad: Belena es alegre y jovial, y parece que nunca repara en la responsabilidad de sus actos o sus consecuencias. Lo que le interesa es vivir la vida y disfrutarla al máximo, a la vez que consigue oro y fama en el camino.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1) Constitución 10 (+0), Inteligencia 11 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Correr, Entorno predilecto (Desierto o Llanuras), Inmunidad a dormir, Longevidad, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).
Habilidades: Atención +3, Buscar +2, Concentración +3, Diplomacia +8, Disfrazarse +3, Engañar +7, Juegos de manos +3,



Recabar información +6, Saber (historia) +4, Saber (local) +3, Sigilo +3, Supervivencia +3.

Dotes: Charlatanería, Competencia con armas sencillas, Competencia con armaduras ligeras, Encanto 2, Fama, Fascinar, Memoria eidética, Mofarse, Velocidad incrementada.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +4.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 2, Reserva de esencia 6, Melodías mágicas: Música estridente, Ritmo lento.

Conjuros: (*Magnitud 0*) Atontar, Prestidigitación, Rayo apuntador, Sonido fantasma. (*Magnitud 1*) Causar miedo, Confusión menor, Dormir, Hechizar persona.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura de cuerdo (RD 2), Ataque desarmado +3 (1d3), Ballesta ligera +3 (1d8, 19-20), Puñal +3 (1d4, 20x3), Derribar +4, Presa +3.

Salud: Puntos de resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Flauta, ballesta ligera, puñal, armadura de cuero.

Brujo

Raza recomendada: Elfo gris, Humano u Orko.

Mientras que el mago obtiene su poder del estudio o el clérigo recurre a su deidad para ejecutar sus milagros, el brujo establece un pacto con una criatura sobrenatural, a través del cual adquiere algunos de sus poderes. Estos pactos pueden adoptar muchas formas, pudiendo sellarse incluso de forma inconsciente o involuntaria (algunos brujos nacen atados a pactos que fueron sellados generaciones atrás). Sin embargo, si hay algo que todos los pactos tienen en común es que los poderes otorgados conllevan siempre un precio...

Ya que los brujos no han tenido que dedicar su vida al estudio o la oración para obtener sus poderes, pueden ser individuos muy polifacéticos en sus habilidades. Esto, sumado a la variedad de pactos que se pueden sellar, hace que cada brujo sea un individuo único.

Encontrarás toda la información sobre las particularidades del brujo en el capítulo de magia (ver **Magia imbuida,** página 126).

Características (4): Inteligencia +2, Sabiduría +2.

Habilidades (7): Artesanía u Oficio (A elegir) +4, Atención +3, Atletismo +2, Buscar +2, Concentración +3, Diplomacia o Engañar +4, Intimidar +2, Saber (A elegir) +4, Saber (A elegir) +4.

Dotes (2): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G).

Atributos sobrenaturales (2): Pacto mágico 2.

Bonificaciones (7): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +4.

Aptitudes sortílegas (3): Dos aptitudes de magnitud 0 y otras dos de magnitud 1.

Aventureros Brujos

Como otros lanzadores de conjuros, los brujos deben lidiar con la desconfianza y el rechazo de la población. Esto puede forzarlos a abandonar su hogar (cuando no son directamente expulsados) y buscarse la vida por los caminos de Valsorth. Otras veces son las propias condiciones de su pacto las que los empujan a viajar. En cualquier caso, viajar solo no es una decisión muy sensata, por lo que es habitual que los brujos se unan a grupos de aventureros que sepan valorar sus habilidades mágicas.

Progresión del Brujo

Los brujos de Valsorth pueden desarrollar sus habilidades siguiendo caminos muy diferentes, pues no existen dos pactos iguales. Así, mientras unos pueden servir a su comunidad como curanderos o videntes (llegando incluso a ser respetados por sus vecinos), otros pueden convertirse en heraldos de demonios u otras criaturas del inframundo. De igual modo, unos se obsesionan por reforzar sus pactos (sin importar cuál sea el coste) para acumular más poder, mientras otros buscan el modo de librarse de unos poderes que, en realidad, se han convertido en una maldición.

ELEMENTALISTA

Este tipo de brujo ha pactado con una criatura elemental, adquiriendo su habilidad para manipular la energía en su forma más pura. Los brujos elementalistas, más que ningún otro tipo de brujo, son capaces de desencadenar poderes letales (y muy poco discretos). Por ello, sus habilidades sirven tanto para librarles de apuros como para meterles en ellos. Aunque no son muy bien vistos en pueblos y ciudades, no faltarán aventureros y mercenarios que sepan valorar su don para la destrucción.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Voluntad +2.

Habilidades (2): Atención +2, Concentración +3, Saber (Arcano) +3.

Atributos sobrenaturales (2): Pacto mágico 1, Maestría elemental (A elegir).

Aptitudes sortílegas (3): Dos aptitudes de magnitud 0 y dos de magnitud 1 del pacto correspondiente.

Aptitudes sortílegas recomendadas: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz. (*Magnitud 1*) Manos ardientes, Rayo de fuego, Soportar los elementos.

DEMONIACO

Se trata de un brujo lo bastante corrupto, o insensato, como para haber pactado con alguna de las perversas criaturas del inframundo. Su magia estará siempre orientada a la nigromancia, la oscuridad y el dolor, buscando extender el mal y el infortunio allí por donde pasa. Las condiciones de estos pactos son siempre perversas e inhumanas, atrapando al brujo en una decadente espiral de corrupción de la que difícilmente podrá escapar (si es que quiere).

Bonificaciones (2): Voluntad +2.

Habilidades (3): Atención +2, Concentración +3, Intimidar +4, Saber (Arcano) +3.

Atributos sobrenaturales (2): Pacto mágico 1, Soltura con una escuela de magia (Nigromancia).

Aptitudes sortílegas (3): Dos aptitudes de magnitud 0 y dos de magnitud 1 del pacto correspondiente.

Aptitudes sortílegas recomendadas: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Infligir heridas menores, Leer magia, Llamarada. (*Magnitud 1*) Arma traidora, Infligir heridas leves, Manos ardientes.

VIDENTE

También denominados oráculos, estos brujos han adquirido poderes de adivinación, ya sea para predecir el futuro, sondear mentes

o revelar lo que está oculto. Suelen contar con el favor de la gente que está deseosa de saber lo que les aguarda en el futuro. Sin embargo, no faltan los que afirman que el futuro solo es conocido por los dioses y que estos videntes son farsantes y herejes.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (3): Atención +2, Averiguar intenciones +4, Concentración +2, Diplomacia +4.
Dotes (1): Intuición (V).
Atributos sobrenaturales (1): Pacto mágico 1.
Aptitudes sortílegas (3): Dos aptitudes de magnitud 0 y dos de magnitud 1 del pacto correspondiente.
Aptitudes sortílegas recomendadas: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Leer magia. (*Magnitud 1*) Identificar, Escudo de la fe, Vínculo empático.

Ejemplo de Brujo

VAREL

Hombre del norte, brujo portador de maldición (50 puntos)

Descripción: Se trata de un hombre de aspecto encorvado y enfermizo que viste ropas viejas y una capa hecha jirones. Tiene el cabello largo y sucio, el cual le cae en mechones sobre el rostro. Su mirada inquisitiva produce un escalofrío. Al caminar, se apoya en una larga vara, mientras que un gran cuervo negro vuela a su alrededor o se posa ante él, amenazando a quien se le enfrente.

Historia: Varel nació en una cabaña de las montañas de Stumlad, hijo de una marginada a la que sus vecinos consideraban una bruja. Ya desde pequeño creció en soledad, aunque aprendió de su madre las artes oscuras y pronto se percató de que él tenía ciertas **habilidades** innatas para influir en los demás chicos. En aquella época encontró una cría de cuervo, a la que cuidó y bautizó como Ojo, y que acabó siendo su único amigo. Al morir su madre, Varel prendió fuego a la cabaña con el cadáver en el interior y partió sin mirar atrás y sin saber cuál era su destino.

Personalidad: Varel es reservado y hosco, está poco acostumbrado a tratar con los demás, a la risa o a la diversión. A pesar de ello, cuida de su cuervo Ojo como si fuera su hijo y desea recorrer el mundo y conocer a otra gente, aunque sin saber muy bien si desea integrarse en una sociedad que siempre lo rechazó.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 10 (+0) Constitución 11 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 11 (+0).
Rasgos raciales: Entorno predilecto (Bosque).
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +10, Artesanía (Escultura) +2, Atención +3, Atletismo 2, Averiguar intenciones +8, Buscar +2, Concentración +3, Diplomacia +4, Engañar +6, Intimidar +2, Recabar información +4, Saber (Arcano) +7, Saber (Naturaleza) +6, Supervivencia +3.
Dotes: Asustar, Compañero 2 (Cuervo), Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Empatía animal, Esencia incrementada 1, Especialidad en ataque (Vara), Memoria eidética, Resistencia a las enfermedades.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +4.
Atributos sobrenaturales: Pacto mágico con la naturaleza 3, Reserva de esencia 8; Arma natural (Garras) 1, Camuflaje natural.



Aptitudes sortílegas: (*Magnitud 0*): Crear agua, Detectar auras mágicas (*Magnitud 1*) Frío invernal, Guantelete de hielo.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Ataque desarmado +1 (1d3), Vara +3 (1d4, 19-20), Derribar +1, Presa +1.
Salud: Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Túnica de cuero, vara corta.
Puntos de acción: 3.
Compañero: Cuervo (15 puntos).

Caballero

Raza recomendada: Hombre del norte.

La Orden de los Caballeros de Stumlad es la fuerza militar más poderosa de todo Valsorth y se ha dedicado durante años a la seguridad de los territorios al sur de las montañas Kehalas. Son expertos en el combate, sobre todo a lomos de sus caballos de guerra. Usan grandes espadas y van protegidos por pesadas armaduras completas que los hacen casi invulnerables, pero que les restan movilidad. Los caballeros, al ser miembros de una estricta organización militar, no pueden desobedecer la orden de un superior o demostrar cobardía en el combate, ya que eso es la mayor deshonra.

Características (5): Fuerza +2, Destreza +1, Constitución +2.
Habilidades (7): Atención +3, Atletismo +4, Averiguar intenciones +2, Diplomacia +3, Intimidar +3, Montar +6, Saber (Nobleza) +4, Saber (A elegir) +3.
Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A), Posición social 1 (Caballero) (G).
Bonificaciones (7): Ataque +3, Fortaleza +2, Voluntad +2.

Aventureros Caballeros

No suele ser muy habitual que un caballero abandone su organización para pasar a ser un aventurero errante. En general, los caballeros pasan toda su carrera dentro de la Orden, intentando promocionar y llegar hasta capitán. Aquellos que optan por ser aventureros, a no ser que hayan sido elegidos por sus superiores para llevar a cabo alguna misión que así lo requiera, son considerados unos proscritos, perdiendo así todos sus beneficios y privilegios en las ciudades humanas del norte.

La mayoría de los caballeros que son expulsados de la Orden, o la abandonan por propia voluntad, se convierten en aventureros. Algunos se convierten en mercenarios, mientras que otros siguen como defensores de los valores de su Orden y castigan las injusticias allá donde vayan.

Honor de Caballero

Los Caballeros de Stumlad siguen una rígida disciplina desde muy jóvenes, un código que marca sus acciones y que no puede ser quebrantado bajo ningún concepto. El Código de la Orden marca tres juramentos que el caballero debe respetar, so pena de perder su condición de caballero si lo incumple y tal infamia llega a oídos de sus superiores. Dichos juramentos son los siguientes:

JURAMENTO DE CASTIDAD

El caballero jura evitar el contacto íntimo con cualquier persona. Su dedicación a la Orden impide que pueda tener otras prioridades en su vida y las relaciones sentimentales o sexuales solo pueden crear confusión. Por esta razón la Orden prohíbe de forma tajante esta posibilidad. El castigo por este desacato es la expulsión inmediata de la Orden y la pérdida de todas sus posesiones.

JURAMENTO DE JUSTICIA

El caballero jura respetar las leyes de los hombres del norte y, a su vez, hacerlas respetar. Por ello, un caballero está obligado a detener o castigar a cualquiera que cometa un crimen. El castigo por no hacer cumplir la ley es o ser expulsado de la Orden, por no intervenir en crímenes menores, o ser encerrado entre uno y diez años, por cometer algún crimen.

JURAMENTO DE LEALTAD

El caballero jura lealtad a Stumlad y a la Orden de Caballeros, de modo que no puede negarse a cumplir ninguna orden encomendada por un superior. El castigo por desacato y traición es el más grave de todos, pues se condena con la muerte.

Progresión del Caballero

Los caballeros reciben una estricta formación cuando se incorporan a la Orden. Su destinación en los reinos del norte, así como la experiencia que adquieren, hacen que el camino de su desarrollo varíe desde el momento en que son nombrados caballeros. Puede haber caballeros más habituados a las intrigas políticas de la corte de Solak mientras que otros han dedicado sus años a la defensa mediante la espada de los puestos fronterizos en las montañas Kehalas. A continuación se muestran los diferentes perfiles que puede adoptar un caballero según su evolución.

CABALLERO ESTANDARTE

Este caballero es el estandarte de los suyos, pues su valor y habilidad hace que todos sus compañeros le sigan al combate sin dudarlo, inspirándoles en la lucha para que no desfallezcan a pesar del peligro. Durante la batalla, busca al líder del enemigo para eliminarlo y diezmar así los ánimos rivales. Un caballero estandarte es un guerrero imparable, que ha dedicado su vida a la batalla y a luchar por su Orden.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Voluntad +1.
Habilidades (3): Averiguar intenciones +4, Intimidar +4, Saber (Tácticas) +4.
Dotes (4): Desafío (V), Energía heroica (R), Inspirar (V), Maestría con armadura (una armadura pesada a elegir) (G).

CABALLERO DE LA CORTE

En una estructura jerarquizada y fuertemente politizada como la Orden de Caballeros de Stumlad, son habituales las confrontaciones por hacerse con el poder. Estas luchas son más bien políticas y se desarrollan entre pactos, traiciones y conspiraciones. Algunos caballeros dedican sus esfuerzos a esta lucha de poder, dejando las armas para los torneos o las ceremonias y basan sus

habilidades en la obtención de una mejor posición dentro de la Orden.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (4): Averiguar intenciones +2, Diplomacia +6, Recabar información +4, Saber (Nobleza) +4.
Dotes (4): Beneficio (Inmunidad diplomática) (G), Contactos (G), Empatía (V), Posición social (Segundo rango) (G).

CABALLERO SIN HONOR

Cuando un caballero es expulsado de la Orden de Caballeros de Stumlad, pierde su condición de caballero (y su dote de Posición social, que se sustituye por una nueva dote a elegir), recibiendo el rechazo entre los hombres del norte. Estos caballeros pasan a ser espadas de alquiler, que se venden al mejor postor, siendo temibles guerreros pues ninguna pauta limita ya sus acciones. Son hombres y mujeres muy duros que ya no tienen nada que perder.

Bonificaciones (4): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +2.
Habilidades (3): Atención +4, Intimidar +4, Supervivencia +4.
Dotes (3): Ataque a fondo (A), Bebedor (F), Duro de pelar (F). A estas dotes se debe añadir una dote a elegir a cambio de perder la de Posición social.

Ejemplo de Caballero

DERLAN VALASK

Hombre del norte, caballero de la corte (48 puntos)

Descripción: Derlan es un apuesto caballero de cabello oscuro y profunda mirada. Viste un camisote de mallas de bella factura y ropajes de tela y seda que combinan a la perfección. Una capa completa su atuendo y suele llevar una espada colgada de su costado.
Historia: Derlan es hijo de Glorian Valask, patriarca de una de las familias más importantes de Stumlad. Derlan se crió desde niño en la corte de Solak, donde aprendió todo lo necesario para moverse en el mundo de la política, desde la diplomacia a la monta o el combate. A pesar de tener una vida asegurada, Derlan decidió dejar la capital y emprender un viaje con el que demostrar a su padre y a los demás que es un digno sucesor de la familia Valask.
Personalidad: Derlan es un hombre comedido y que sabe que muchas situaciones se resuelven más fácilmente hablando que con las armas. Esta actitud a veces le hace parecer pretencioso a ojos de los demás. Su deseo es probar por sus propios actos que está en el lugar que se merece por sí mismo y no por ser hijo del gran Glorian.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1) Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Entorno Predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +3, Atletismo +5, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +6, Engañar +2, Intimidar +3, Montar+7, Oficio (Guardia) +4, Recabar información +4, Saber (Nobleza) +10, Saber (Local) +3, Trato con animales +3.
Dotes: Beneficio (Inmunidad diplomática) (G), Competencia con armaduras (Ligera) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Contactos (G), Empatía (V), Encanto (V), Especialidad en ataque (Espada) (A), Golpe con escudo mejorado (A), Posición social 2 (Caballero de la corte).
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +0*, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Camisote de mallas y escudo (RD 3), Ataque desarmado +3 (1d3), Espada larga +4 (1d8+1, 19-20), Daga +2 (1d4, 19-20), Derribar +3, Presa +3.
Salud: Puntos de resistencia 30, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Camisote de mallas y escudo ligero, espada larga, daga, ropas de gran calidad.
Puntos de acción: 3.

Cazador

Raza recomendada: Todas.

Los cazadores son personajes acostumbrados a usar armas para capturar a sus presas, ya sea el arquero que abate ciervos con sus flechas o el gigante que derriba mamuts de las nieves con su garrote. En los pueblos que no disponen de un ejército regular, los cazadores asumen la defensa de los suyos, por lo que son los mejores luchadores en razas como los hombres salvajes o los gigantes azules.

Son muy buenos combatientes, expertos con las armas típicas de su raza, aunque no suelen usar armaduras pesadas. Al no recibir instrucción, un cazador lucha por instinto, sin recurrir a formaciones o estrategias elaboradas, lo cual no quiere decir que no sean enemigos muy peligrosos.

Características (5): Destreza +2, Constitución +1, Sabiduría +2.
Habilidades (9): Acrobacias +3, Artesanía (Trampas) +4, Atención +5, Atletismo +4, Buscar +3, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +5, Supervivencia +4, Trato con animales +3.
Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Oponente predilecto (A elegir) (V), Rastrear (G).
Bonificaciones (6): Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +1.

Aventureros Cazadores

El arte de la caza se ha transmitido de generación en generación por los diferentes pueblos de Valsorth, desde el bárbaro que aprende siendo un niño a usar la lanza, hasta el elfo oscuro que sigue a su tutor en busca de presas en los subterráneos. Muchos cazadores permanecen en su hogar durante toda su vida y se limitan a salir cada mañana en busca de alimento. Sin embargo, hay otros que optan por hacerse aventureros, ya sea por tener una personalidad más inquieta y tener ansias de conocer mundo, como aquellos que se embarcan en una cruzada de venganza contra los orkos u otros seres culpables de atacar a los suyos.

Progresión del Cazador

A pesar de que los cazadores empiezan sus carreras abatiendo presas para alimentar a los suyos, a medida que mejoran sus habilidades se

pueden especializar en diferentes ámbitos. Así, hay cazadores que dedican sus vidas a perseguir a ciertos seres por los que sienten un profundo odio, mientras otros cazadores pasan a buscar a fugitivos de la ley o encontrar tesoros de tiempos antiguos. A continuación se muestran algunas de las alternativas que puede seguir un cazador en su desarrollo.

CAZADOR DE (OPONENTE PREDILECTO)

Este cazador ha dedicado su vida a la persecución de una raza o criatura concreta, por lo que la sigue sin descanso hasta darle muerte. El odio que le infunde esta criatura le da fuerzas para seguir la búsqueda sin tregua, a pesar de lo abrupto del terreno. Una vez da con su presa, el cazador se abalanza sobre ella y desata toda su furia para eliminarla.

Bonificaciones (4): Ataque +2, Voluntad +2.
Habilidades (3): Atletismo +4, Buscar +4, Supervivencia +4.
Dotes (3): Anatomista (A elegir) (G) Aguante (F), Oponente predilecto mejorado (V).

CAZATESOROS

Este tipo de cazador ha dejado de perseguir a monstruos o rufianes para centrar su atención en las riquezas y tesoros abandonados. Sus conocimientos de los emplazamientos en ruinas le permiten ir a buscar en el lugar adecuado, además de que su habilidad para tasar joyas evita que cargue con aquellos objetos de poco valor.

Bonificaciones (3): Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.
Habilidades (5): Buscar +4, Recabar información +4, Saber (Geografía) +4, Saber (Historia) +4, Saber (Tasar) +4.
Dotes (2): Contactos (G), Percepción del entorno (Ruinas) (G).

TRAMPERO

Este es un tipo de cazador que utiliza su habilidad para el diseño y fabricación de trampas y captura a sus presas en emboscadas. Además de su habilidad como trampero, ha de ser sigiloso y letal con las armas, para terminar con la vida de su presa.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Voluntad +1.
Habilidades (5): Artesanía (Trampería) +6, Atletismo +2, Inutilizar mecanismo +2, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +4, Trato con animales +2.
Dotes (2): Esconderse a plena vista (R), Herramientas improvisadas (G).

Ejemplo de Cazador

OLF CORTACABEZAS

Bárbaro, cazador de orkos (50 puntos)

Descripción: Olf es un duro bárbaro, de fuerte constitución y rasgos duros. Tiene el cabello largo recogido en varias trenzas y viste con ropas de cuero y adornos de metal. En sus manos blande un hacha de batalla y en la espalda lleva colgadas tres hachas de mano que utiliza como armas arrojadizas.
Historia: Olf es miembro del clan Oso Negro de las colinas de Terasdur, hijo de cazadores. Pronto se convirtió en uno de los mejores cazadores. Un día, mientras Olf estaba de caza, una horda de orkos atacó a su clan, matando a los suyos. Olf regresó para encontrar el campamento arrasado y emprendió un viaje a través de las colinas para cazar a todos los orkos.
Personalidad: Olf es un bárbaro que solo vive para eliminar a los orkos, pues su odio por ellos es totalmente irracional. Sin embargo, es un hombre calmado y tranquilo en el resto de situaciones, aunque con una perenne tristeza al haber perdido a todos sus seres queridos.
Características): Fuerza 13 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 9 (–1).
Rasgos raciales: Duro de pelar (F), Entorno predilecto (Colinas) (G), Furia 1 (V), Oponente predilecto (Orkos) (V), Permanecer consciente (F).
Habilidades: Acrobacias +4, Artesanía (Trampas) +4, Atención +6, Atletismo +9, Buscar +6, Intimidar +4, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +7, Supervivencia +8, Trato con animales +3.
Dotes: Aguante (F), Ataque de odio (V), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Desafío (V), Especialidad en ataque (Hacha de batalla), Rastrear (G).
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 10), Ataque desarmado +6 (1d3), Hacha batalla +8 (1d8+1, 20x3), Hacha de mano +6 (1d6, 20x3), Derribar +6, Presa +5.
Salud: Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Ropas de cuero y pieles, hacha de batalla, 3 hachas de mano, material de escalada (+2 a escalar), cuerda de cáñamo, raciones de viaje.
Puntos de acción: 2.

Chamán

Raza recomendada: Bárbaro, Elfo gris, Gigante azul, Hombre salvaje u Orko.

Los chamanes reciben la iluminación de los dioses, que les otorgan ciertos poderes mágicos a cambio de sus rituales. Son poco dados al uso de las armas y suelen ostentar un puesto de importancia en sus tribus, pues sus rituales pueden garantizar una buena caza o la curación de un enfermo. Dentro de cada pueblo, los chamanes tienen sus propias particularidades. Mientras los hombres salvajes se encargan de proteger la naturaleza y los animales, los chamanes bárbaros y los gigantes azules, por el contrario, piden mediante danzas los favores de su dios para vencer en la batalla. En cambio, los chamanes elfos grises usan sus rituales para proteger a la tribu y alejar a los malos espíritus.

Características (5): Inteligencia +1, Sabiduría +1, Carisma +3.
Habilidades (7): Artesanía (A elegir) +3, Concentración +4, Diplomacia o Intimidar +3, Interpretar (A elegir) +3, Medicina +4, Saber (Naturaleza) +4, Saber (Religión, a elegir) +5, Supervivencia o Trato con animales +2.
Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Chamán) (G).
Bonificaciones (4): Fortaleza +1, Voluntad +3.
Atributos sobrenaturales (4): Favor divino (Dios de su raza) 2.
Milagros (2): 4 milagros de magnitud 0 y 2 milagros de magnitud 1.

Aventureros Chamanes

Los chamanes son los referentes religiosos de su pueblo, pero muchos de ellos acaban abandonando su hogar y convirtiéndose en aventureros. Una de las razones para este cambio es cuando el chamán pierde el favor y la confianza de los suyos, cosa que puede pasar después de una temporada aciaga con el clima o la caza. Ante estas situaciones, el chamán puede optar por escapar de su tierra y convertirse en un paria, pasando a ser un vagabundo que busca una oportunidad de redención. Otros chamanes emprenden el camino del aventurero en busca de conocimientos con los que aumentar sus poderes curativos o sus rituales. Dentro del grupo, el chamán destaca por sus habilidades curativas y su poder sobre la naturaleza.

Progresión del Chamán

Un chamán aprende en su tribu o clan los caminos de su dios y las sendas de los espíritus, para después empezar a desarrollar sus propias habilidades. De este modo, algunos chamanes basan su poder en la curación de los suyos o en la adivinación. Por otro lado, algunos chamanes optan por desarrollar sus habilidades para el combate para que su dios les ayude en la batalla. A continuación se ofrecen diferentes especializaciones que puede seguir un personaje chamán a la hora de desarrollarse.

CHAMÁN DE GUERRA

Este chamán sigue a las partidas de guerra de su pueblo para imbuirles valor y fuerza en la batalla. Mientras los guerreros luchan, el chamán realiza sus rituales desde segunda fila, aunque puede defenderse en caso de necesidad.

Bonificaciones (5): Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +1.
Habilidades (2): Concentración +4, Saber (Tácticas) +4.
Dotes (2): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Inspirar (V) o Liderazgo (V).
Milagros (1): Dos milagros de magnitud 1.
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Llamarada, Orientación divina, Resistencia. (*Magnitud 1*) Arma mágica, Bendecir o Perdición, Enmarañar, Escudo de la fe.

DRUIDA

Los druidas son los defensores de la naturaleza, buscan siempre el equilibrio de las energías naturales y la protección de la fauna y la flora de Valsorth. Su conexión con la naturaleza es tal que adquieren el don de transformarse a voluntad en su animal predilecto, su forma totémica que le otorga las fuerzas de la naturaleza para su lucha. Esta forma alternativa debe ser siempre la de un animal (ver **Tipos de criatura,** página 333 del libro básico) que sea coherente con el entorno y la historia del personaje.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Voluntad +1.
Habilidades (3): Saber (Naturaleza) +3, Supervivencia +4, Trato con animales +5.
Dotes (3): Forma alternativa 1 (ver **Rasgos raciales,** página 349 del libro básico).
Milagros (1): Dos milagros de magnitud 1.
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Conocer la dirección, Curar heridas menores, Detectar veneno, Purificar comida y bebida. (*Magnitud 1*) Enmarañar, Hablar con los animales, Hechizar animal, Pasar sin dejar rastro.

SEÑOR DE LOS ESPÍRITUS

Se trata de un chamán que dedica sus esfuerzos a poder comunicarse con los muertos, ya sea para obtener información o para utilizarlos a su lado en caso de necesidad. Caminando entre dos mundos, el señor de los espíritus siempre es capaz de contactar con las almas de sus ancestros, las cuales le brindan consejo y guía.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (3): Recabar información +5, Diplomacia o Intimidar +2, Saber (Arcano) +5.
Dotes (3): Contactos (Espíritus) (G), Intuición (V), Trance (V).
Milagros (1): Dos milagros de magnitud 1.
Atributos sobrenaturales (1): Expulsar criatura (Muertos vivientes).
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Luz, Orientación divina; (*Magnitud 1*) Alarma, Causar miedo, Círculo de protección menor, Invocar aliado natural 1.

Ejemplo de Chamán

DANA, HIJA DE ISNA

Gigante azul, chamán señora de los espíritus (52 puntos)

Descripción: Dana es una giganta azul que no es tan grande como la mayoría de los suyos y tiene una constitución atlética. Tiene el cabello oscuro recogido por una diadema de huesos y viste unas simples pieles que apenas le cubren el vientre y los pechos. Lleva muchos colgantes, pulseras y adornos, además de usar un garrote como arma y utensilio para realizar sus rituales. Junto a ella caminan seis zombis: cadáveres andantes de gigantes azules que la siguen torpemente.
Historia: Dana recibió la iluminación de Orn siendo apenas una niña, cuando descubrió el camino de su dios y su capacidad para relacionarse con los muertos. Sin embargo, los miembros de su clan vieron horrorizados su capacidad para alzar muertos y la acusaron de utilizar artes oscuras y ser una blasfema para Orn. Sin poder defenderse, Dana huyó antes de ser ejecutada y partió al sur, acompañada por los cadáveres andantes.
Personalidad: A pesar de su capacidad para comunicarse con los muertos, Dana respeta la figura de Orn y le rinde culto de forma leal. Es una giganta que no comprende por qué los suyos le han dado la espalda, pero está convencida de que este es el camino que su dios ha elegido para ella y está decidida a defender su fe allí donde vaya.
Tamaño: Grande.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 10 (+0) Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 11 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Dureza, Entorno Predilecto (Colinas), Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos o Bárbaros), Resistencia al daño 1.

Habilidades): Artesanía (Alquimia) +7, Atención +2, Concentración +4, Interpretar (Bailar) +4, Intimidar +12*, Medicina +4, Saber (Arcano) +6, Saber (Naturaleza) +4, Saber (Religión: Orn) +5, Sigilo –2*, Supervivencia +4.
Dotes: Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Chamán) (G). Secuaces 5 (8 zombis de 30 puntos de personaje), Presencia temible.
Bonificaciones: Ataque –1*, Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +4.
Atributos sobrenaturales (4): Favor divino (Orn) 2, Orar +5. Milagros libres 2.
Conjuros: (*Magnitud 0*) Luz, Resistencia, Llamarada, Virtud. (*Magnitud 1*) Arma mágica, Causar miedo, Enmarañar, Escudo de la fe.
Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 8 (Desprevenido 8), Piel dura (RD 1), Ataque desarmado –1 (1d3+2), Gran garrote –1 (1d10+2, 20), Derribar +5, Presa +5.
Salud: Puntos de resistencia 36, Umbral de herida grave 12.
Equipo: Ropas de pieles, gran garrote.
Secuaces: 8 zombis (ver página 347 del libro básico).
**Incluye la bonificación por tamaño.*

Clérigo

Raza recomendada: Alto elfo, Elfo de los bosques, Elfo oscuro, Enano, Hombre del norte u Hombre del sur.

Los clérigos son servidores de su dios, al cual veneran con dedicación absoluta y por ello reciben una serie de favores y poderes mágicos que utilizan para la curación y la protección de los suyos contra el mal o los seres de ultratumba.

Hay tipos muy diversos de clérigos en Valsorth. La mayor orden religiosa es la de Korth, dios humano que exige a sus clérigos el celibato y el sacrificio por el bien de los demás, impidiéndoles usar armas de filo o punzantes. Los elfos de los bosques veneran a Rael, diosa de la naturaleza, que les confiere un gran poder para sanar a los que la respetan. Por el contrario, los clérigos elfos oscuros adoran a su diosa Izz y realizan todo tipo de rituales y sacrificios con el objetivo de recibir su favor.

Características (5): Sabiduría +2, Carisma +3.
Habilidades (7): Artesanía (A elegir) +2, Averiguar intenciones +3, Concentración +4, Diplomacia o Intimidar +5, Idiomas (A elegir) +1, Medicina +4, Saber (Religión: a elegir) +5, Saber (A elegir) +4.
Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Clérigo) (G).
Bonificaciones (4): Fortaleza +1, Voluntad +3.
Atributos sobrenaturales (4): Favor divino (Dios de su raza) 2.
Milagros (2): 4 milagros de magnitud 0 y 2 milagros de magnitud 1.

Aventureros Clérigos

Muchos servidores de los dioses emprenden el camino del aventurero como una forma de servir a su deidad y hacer llegar su culto a zonas paganas. Los clérigos se unen junto a otros aventureros que puedan ayudarles en sus objetivos, ya sea la búsqueda de reliquias de su Iglesia o realizar actos de fe para recibir el favor de su dios. A su vez, los clérigos aportan su capacidad para pedir milagros que puedan curar las heridas de los guerreros o proteger al grupo de los peligros.

Mientras el grupo de aventureros respete las reglas religiosas del clérigo, este no tendrá problemas en correr aventuras juntos, pero los problemas pueden aparecer cuando alguno de sus compañeros se comporte de forma contraria a las creencias del clérigo, lo que puede llevar a la separación o incluso a un enfrentamiento directo.

Exclérigos

Un clérigo que rompe el código de conducta de su Iglesia pierde el favor de su dios, por lo que ninguna de sus oraciones será recompensada con un milagro. Un clérigo que ha perdido el favor, además de no poder lanzar milagros, tiene el problema de ser repudiado por su Iglesia (por lo que pierde la dote de Posición social). En el caso de Korth y Rael, será repudiado por los suyos, mientras que los sacerdotes de Izz perseguirán al clérigo elfo oscuro para eliminarlo por haber traicionado a su diosa.

No obstante, un clérigo que ha perdido el favor de su dios puede reconciliarse con su deidad. Para ello debe realizar alguna proeza religiosa, como recuperar alguna reliquia de gran valor, erigir un templo en su honor en alguna zona pagana o eliminar a aquellos que se oponen a su dios. Si es así, el clérigo recibe de nuevo su capacidad de orar milagros.

CLÉRIGO RENEGADO

Algunos clérigos que pierden el favor de su deidad, en vez de buscar la reconciliación, se dejan llevar por la venganza y el rencor, y terminan abrazando las creencias del dios contrario. De este modo, obtienen el Favor divino de su nuevo dios y conservan sus milagros (salvo aquellos exclusivos de su deidad original, que serán sustituidos por milagros de su nueva deidad). Los cuatro dioses con clérigos que están enfrentados desde tiempos inmemoriales son los siguientes:

Korth - Rey Dios
Rael - Izz

Así, un clérigo renegado de Korth pasa a ser servidor del Rey Dios, con todo lo que ello comporta. Por otro lado, la deidad élfica Rael, de los elfos de los bosques, y la diosa de los elfos oscuros, Izz, también son antagonistas, por lo que un clérigo renegado de una pasará a servir a la otra.

El clérigo renegado recibe sus nuevos poderes divinos y debe adaptar su comportamiento en consecuencia. Por el contrario, al traicionar a su antiguo dios, el clérigo renegado será considerado como oponente predilecto (ver **Oponente predilecto,** página 70 del libro básico) para todos los miembros de su antigua orden.

Progresión del Clérigo

A los clérigos se les instruye desde muy jóvenes en los caminos de su deidad. Es entonces cuando aprenden la historia y los rezos de su dios, con los que más tarde podrán invocar sus milagros. Una vez el clérigo forma parte por derecho de la Iglesia, puede desarrollar sus habilidades de muy diversos modos. Así, hay algunos que

siguen los preceptos de su religión fanáticamente, mientras otros buscan aplicar sus artes curativas en la guerra. A continuación se ofrecen diferentes opciones para que un clérigo pueda evolucionar a medida que va ganando experiencia.

FANÁTICO

El clérigo fanático es aquel que sigue las reglas de su deidad de manera drástica, sin ningún tipo de interpretación y que no admite que existan otras formas de entender la religión. El fanático busca destruir aquellas manifestaciones contrarias a su dios, enloqueciendo por la furia cuando se enfrenta contra servidores de otras religiones.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1.
Habilidades (2): Concentración +4, Intimidar +4.
Dotes (4): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con escudos (G), Furia 1 (V), Oponente predilecto (Clérigos de otras deidades) (V).
Milagros (1): Dos milagros de magnitud 1.
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Infligir heridas menores, Resistencia, Virtud. (*Magnitud 1*) Arma mágica, Escudo de la fe, Favor divino, Impacto verdadero.

CURADOR DE BATALLA

Este clérigo dedica todas sus oraciones a los milagros de curación con los que sanar a sus compañeros durante el combate. El curador se mueve por el campo de batalla ayudando allá donde se le necesita, intentando no entrar en combate directo con el enemigo.

Bonificaciones (3): Reflejos +2, Voluntad +1.
Habilidades (3): Atención +4, Atletismo +2, Medicina +6.
Dotes (3): Competencia con escudos (G), Defensa mejorada (R), Esquiva (R).
Milagros (1): Dos milagros de magnitud 1.
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Luz, Purificar comida y bebida, Resistencia. (*Magnitud 1*) Bendecir, Curar heridas leves, Escudo de la fe, Quitar el miedo.

EXORCISTA

Estos clérigos utilizan la fuerza de su dios para expulsar y destruir a los no-muertos y otras aberraciones. Son religiosos que vagan por los confines del mundo con la intención de llevar su luz a aquellas ruinas y cuevas donde se ocultan estas manifestaciones antinaturales y erradicarlas por completo.

Bonificaciones (2): Fortaleza +1, Voluntad +1.
Habilidades (3): Buscar +4, Saber (Arcano) +4, Saber (Subterráneo) +4.
Dotes (2): Oponente predilecto (Muertos vivientes) (V), Protección contra magia (Nigromancia) (V).
Atributos sobrenaturales (2): Expulsar criatura (Muertos vivientes), Expulsión mejorada.
Milagros (1): Dos milagros de magnitud 1.
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Luz; (*Magnitud 1*) Arma mágica, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Detectar muertos vivientes.

Ejemplo de Clérigo

ARUL ARBOLINVIERNO

Elfo de los bosques, clérigo de Rael, curadora de batalla (50 puntos)

Descripción: Arul es una bella elfa de cabello dorado y formas dulces, con una fina diadema que adorna su frente sobre sus ojos de color azul claro. Viste ropas de cuero y gasa de buena factura y usa un harpa para interpretar suaves canciones que son como un bálsamo para el alma, aunque también carga con una lanza que sabe usar en caso de necesidad.
Historia: Arul es miembro de la poderosa Casa Arbolinvierno de Litdanast y recibió la mejor educación desde pequeña, tanto en las artes de la diosa Rael para la curación, como en el uso de las armas. Apenas llegó a la edad adulta, conoció a un montaraz de una familia rival, al que siguió presa del amor, sin importarle las amenazas del señor de su casa, Imbrae. Irul siguió a su amor en varias aventuras, pero él murió en una batalla con una horda de orkos. Afligida por el dolor, Arul no regresó a Litdanast y se llevó su pena a los reinos del norte, dejando atrás los bosques élficos.
Personalidad: Arul es una muchacha que ha endurecido su carácter para que la pena no pueda herirla. Por ello a veces se muestra distante e incluso despreciativa, sobre todo con el resto de razas, ya que le enseñaron que hombres y demás seres eran inferiores. La muerte de su amado le hizo ver que las cosas no eran tan simples como le habían explicado y que quizás no eran tan ciertas las teorías racistas que le inculcaron desde pequeña.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1) Constitución 10 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 13 (+1).
Rasgos raciales: Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +2, Atención +9, Atletismo +2, Averiguar intenciones +4, Buscar +4, Concentración +5, Diplomacia +6, Idiomas adicionales (Vealar) +1, Medicina +8, Saber (Religión: Rael) +7, Saber (Naturaleza) +4.
Dotes: Competencia con armas (Sencillas) (G), Defensa mejorada (R), Despierto (V), Esquiva (R), Especialidad en ataque (lanza) (A), Fe (V), Posición social 1 (Clérigo) (G).
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +5.
Atributos sobrenaturales: Favor divino (Rael) 2, Orar +7, Milagros libres 1.
Conjuros: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Detectar veneno, Resistencia, Virtud. (*Magnitud 1*) Bendecir, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Escudo de la fe.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura de cuero (RD 2), Ataque desarmado +2 (1d3), Lanza +4 (1d8, 20x3), Derribar +3, Presa +1.
Salud: Puntos de resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Ropas de cuero, armadura de cuero, lanza, harpa, material de curandero.

Explorador

Raza recomendada: Todas.

Los exploradores son combatientes que usan su habilidad para sobrevivir en lugares salvajes y peligrosos. Son expertos en moverse por el territorio, seguir rastros y encontrar un paso por donde avanzar. También son diestros luchando con todo tipo de armas, espadas y arcos, si bien no suelen utilizar armaduras pesadas ni escudos, ya que ralentizan sus movimientos.

Valsorth es un gran territorio y todos los pueblos tienen sus regiones desconocidas, allí donde solo los exploradores pueden adentrarse y volver con vida, gracias a su capacidad para la lucha y la supervivencia, así como a su resistencia a los rigores del clima.

Características (5): Destreza +1, Constitución +2, Sabiduría +2.
Habilidades (8): Acrobacias +2, Atención +4, Atletismo +5, Buscar +3, Idiomas (A elegir) +1, Saber (Geografía) +5, Saber (A elegir) +3, Sigilo +3, Supervivencia +6.
Dotes (5): Aguante (F), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Rastrear (G).
Bonificaciones (7): Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +1.

Aventureros Exploradores

Muchos son los exploradores que dedican su vida a la aventura y a buscar recompensas. Su habilidad para desplazarse con velocidad a través de los territorios más difíciles y encontrar una senda incluso en los entornos más hostiles hace del explorador una pieza clave en cualquier grupo que emprenda una gran aventura. Sus compañeros conocen las habilidades del explorador para guiarlos hacia su objetivo y, como dice el refrán norteño: «Haz caso del explorador, mientras tengas uno».

Por su parte, para un explorador, convertirse en aventurero es casi su forma de ser, pues buscar nuevos territorios que recorrer, descubrir seres y criaturas a las que enfrentarse y obtener un buen botín por ello es la mayor de las recompensas.



Otros exploradores, por el contrario, dedican sus esfuerzos a rastrear territorios en busca de enemigos o intrusos, enfrascados en una guerra permanente por proteger a los suyos.

EXPLORADORES DE LO SALVAJE

El clima y orografía de Valsorth cambian drásticamente de unas regiones a otras. Por ello, cada zona tiene sus exploradores, que se adaptan a las peculiaridades del relieve, a los peligros naturales y a las criaturas que lo habitan. Un explorador que se adapta a su entorno es capaz de sobrevivir en las situaciones más desesperadas, así como de encontrar el camino hacia su destino. A continuación se muestran los diferentes entornos en los que puedes especializar a tu explorador, con las dotes y habilidades sugeridas.

EXPLORADOR DE LOS BOSQUES O JUNGLAS

Estos exploradores se mueven entre la maleza con rapidez y agilidad, siguiendo sendas de animales y usando la vegetación frondosa para ocultar su avance.

Bonificaciones (3): Fortaleza +1, Voluntad +2.
Habilidades (4): Artesanía (Carpintería) +4, Saber (Naturaleza) +7, Trato con animales +5.
Dotes (3): Empatía animal (V), Entorno predilecto (Bosques o junglas) (G), Percepción del entorno (G).

EXPLORADOR DE LAS NIEVES

Las montañas y colinas del norte de Valsorth son el entorno predilecto de estos exploradores, que son capaces de cruzar sus nieves eternas y de sobrevivir bajo las condiciones climáticas más duras y sin alimento.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (3): Atención +4, Artesanía (Curtido) +4, Saber (Herrería) +4.
Dotes (5): Mula de carga (F), Entorno predilecto (Montañas) (G), Percepción del Entorno (G), Resistencia al daño (Frío) (G) 2.

EXPLORADOR DE LAS LLANURAS

Los territorios áridos y desérticos, donde escasea el alimento y el agua, pueden ser la tumba de la mayoría de aventureros, pero un explorador puede atravesar estas regiones gracias a sus habilidades para sobrevivir en la dureza del desierto.

Bonificaciones (4): Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +1.
Habilidades (3): Artesanía (Costura)+3, Montar +4, Saber (Naturaleza) +4.
Dotes (3): Entorno predilecto (Llanuras o desiertos) (G), Esconderse a plena vista (R), Orientación perfecta (G), Percepción del entorno (G).

EXPLORADOR DE LOS SUBTERRÁNEOS

Las cavernas, grutas y mazmorras son los entornos preferidos de estos exploradores habituados a moverse en la oscuridad de los túneles y conocedores de los peligros y las trampas que en ellos se esconden.

Bonificaciones (3): Fortaleza +1, Reflejos +2.
Habilidades (3): Buscar +4, Oficio (Minería) +4, Saber (Subterráneo) +4.
Dotes (4): Lucha a ciegas (V), Entorno predilecto (Subterráneos) (G), Percepción del entorno (G), Orientación perfecta (G).

EXPLORADOR DE LOS PANTANOS

Las ciénagas y barrizales, con sus pasos traicioneros y sus arenas movedizas, son el entorno favorito de estos exploradores, que se mueven con facilidad entre sus numerosos peligros y encuentran rutas en los siempre cambiantes lodazales.

Bonificaciones (3): Fortaleza +2, Voluntad +1.
Habilidades (3): Buscar +4, Saber (Arcano) +4, Supervivencia +4.
Dotes (4): Entorno predilecto (Pantanos) (G), Pasar sin dejar huella (R), Percepción del entorno (G), Rastrear (G).

EXPLORADOR URBANO

Se trata de un explorador que ha hecho de las grandes urbes su hogar y sabe cómo moverse por el laberinto de callejuelas o escapar por los tejados cuando es necesario. Asimismo, es capaz de obtener información en los bajos fondos y usarla para su propio beneficio.

Bonificaciones (3): Reflejos +2, Voluntad +1.
Habilidades (3): Disfrazarse +4, Inutilizar mecanismo +4, Saber (Local) +4.
Dotes (4): Bien informado (G), Contactos (G), Entorno predilecto (Ciudad) (G), Percepción del entorno (G).

Progresión del explorador

Además de convertirse en un experto en un territorio o entorno concreto, a medida que un explorador mejora sus habilidades, puede convertirse en un experto batidor que avanza por delante del grupo al tanto de los peligros o ser un letal arquero que abate a sus enemigos desde la distancia.

BATIDOR

Este explorador es capaz de hallar un paso donde otros solo ven un muro infranqueable, a la vez que avanza sin detenerse a pesar de las dificultades. Son los guías perfectos para adentrarse en una zona desconocida. Están acostumbrados a los rigores y la dureza del camino, además de estar atentos a la aparición de enemigos o animales peligrosos.

Bonificaciones (3): Reflejos +1, Fortaleza +2.
Habilidades (4): Atención +4, Buscar +2, Saber (Geografía) +2, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +4.
Dotes (3): Dureza (F), Percepción del entorno (A elegir) (G), Vigor (F).

EXPERTO EN ESCARAMUZAS

Algunos exploradores se convierten en expertos en la lucha cuerpo a cuerpo, basando su habilidad en el combate con dos armas. Gracias a su alta destreza, el explorador se mueve por el campo de batalla como un destello letal, atacando con sus dos armas mientras contrarresta los fallos de sus enemigos.

Bonificaciones (4): Ataque +2, Reflejos +2.
Habilidades (2): Acrobacias +4, Sigilo +4.
Dotes (4): Acción en movimiento (R), Combate con dos armas 1 (A), Contraataque (R), Especialidad en ataque (A elegir) (A).

TIRADOR

Un tirador es aquel cazador que ha desarrollado sus habilidades con las armas arrojadizas o a distancia hasta la perfección, siendo sus golpes rápidos, certeros y letales. A su vez, la gran agilidad de movimientos, lo convierte en una pesadilla para aquellos que se les enfrentan, quienes solo ven a un rival que se mueve a su alrededor lanzándoles una lluvia de proyectiles.

Bonificaciones (4): Ataque +3, Reflejos +1.
Habilidades (2): Acrobacias +2, Engañar +2, Sigilo +4.
Dotes (4): Acción en movimiento (R), Disparo a bocajarro (A), Disparo preciso (A), Disparo rápido (R).

Ejemplo de Explorador

ALDIR PASOLARGO

Elfo de los bosques, explorador batidor (50 puntos)

Descripción: Se trata de un elfo de aspecto curtido, con el cabello rubio de los elfos de los bosques, pero una mirada dura como la de los humanos. Viste ropas cómodas de viaje, una armadura de cuero y maneja con habilidad un arco largo, con una espada larga colgando del cinto.
Historia: Aldir nació en los bosques de Shalanest, pero su padre lo llevó al norte siendo un niño con el sueño de obtener riquezas en las tierras humanas. Tras una corta vida de aventurero, su padre halló la muerte en las colinas, por lo que Aldir tuvo que aprender a sobrevivir en los bosques, donde su habilidad innata lo convirtió en uno de los mejores guías para recorrer las regiones centrales.
Personalidad: Ajeno al sentimiento de los elfos, Aldir ha aprendido a vivir entre los humanos y a ganarse su dinero. Tiene una vida plena, dedicada a la aventura y a recorrer las regiones más desoladas en busca de riquezas. Aun así, a veces se pregunta por qué su padre dejó el reino élfico y siente curiosidad por regresar al que una vez fue su hogar.
Características: Fuerza 11 (+0), Destreza 14 (+2) Constitución 11 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+0), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).
Habilidades: Acrobacias +4, Atención +9, Atletismo +5, Buscar +10, Idioma adicional (Orkan) +2, Saber (Geografía) +9, Saber (Naturaleza) +6, Saber (Subterráneo) +4, Sigilo +8, Supervivencia +11.
Dotes: Aguante (F), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Especialidad en ataque (Arco) (A), Rastrear (G).
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura de cuero (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3), Arco largo +7 (1d8, 20x3), Espada larga +5 (1d8, 19-20), Derribar +7, Presa +5.
Salud: Puntos de resistencia 32, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Ropa de viajero, armadura de cuero, arco largo, 20 flechas, espada larga, raciones de viaje.

Guerrero

Raza recomendada: Todas.

El guerrero es el luchador por excelencia, ya que ha sido entrenado para combatir durante toda su vida. Son personajes resistentes, pueden aguantar gran cantidad de heridas antes de caer, además de poder utilizar armaduras y escudos para protegerse de los golpes. Eso, unido a su capacidad de ataque, les convierte en líderes en el campo de batalla, ocupando siempre las primeras filas del grupo. Sin embargo, los guerreros no destacan por tener otras habilidades más allá de las físicas y de combate.

Características (6): Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +2.
Habilidades (6): Atención +3, Atletismo +5, Buscar +2, Intimidar +4, Montar +2, Oficio (A elegir) +3, Saber (A elegir) +3, Sigilo +2.
Dotes (5): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A).
Bonificaciones (8): Ataque +3, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +1.

Aventureros Guerreros

El mundo de Valsorth está lleno de aventureros guerreros, desde los vagabundos humanos que venden su espada en los caminos del oeste hasta los bárbaros que protegen sus poblados de los ataques de los orkos. La vida de aventurero es una de las pocas salidas para los guerreros cuando no hay una guerra y necesitan ganarse el sustento. Al viajar por Valsorth siempre pueden encontrar a alguien que necesite su ayuda, que busque protección o que requiera de unas cuantas espadas.

Los guerreros son la base de todo grupo de aventureros, pues son los mejores combatientes, aquellos que nunca desfallecen y a quien todos recurren cuando el mago se ha quedado sin conjuros o el clérigo está demasiado débil para solicitar la ayuda de su dios. Es entonces cuando el guerrero marca la diferencia.

Progresión del Guerrero

A pesar de ser considerados como simples y algo estúpidos, los guerreros son los maestros del combate, capaces de eliminar a un grupo de orkos y estar preparados para otra lucha. Cada pueblo de Valsorth tiene sus propios guerreros, con sus costumbres y armas favoritas, pero, aun así, cada guerrero emprende su propio camino al ir ganando experiencia. De este modo, hay guerreros que optan por volverse más fuertes e invulnerables, mientras otros prefieren entrenar la sutileza y la habilidad. A continuación se ofrecen varios ejemplos de desarrollo que un guerrero puede seguir en su evolución.

ARMERÍA ANDANTE

Este guerrero ha dedicado sus esfuerzos a hacerse más fuerte y grande, por lo que es imparable en la lucha cuerpo a cuerpo. Va protegido por una armadura pesada y carga todo tipo de armas sobre sus hombros, desde un espadón a dos manos a varias hachas

arrojadizas, de modo que puede utilizar la más adecuada en cada momento y se asegura de que jamás se queda sin una a mano.

Bonificaciones (2): Fortaleza +2.
Habilidades (1): Atletismo +2, Intimidar +2.
Dotes (7): Aguante (F), Ataque poderoso (A), Dureza (F), Duro de pelar (F), Firme (F), Maestría con armadura (A elegir) (G), Mula de carga (F).

ESPADACHÍN

El espadachín adquiere una gran habilidad en la lucha con la espada, puliendo su estilo hasta la perfección. Sus movimientos son rápidos y precisos, lo que le permite parar los ataques de los enemigos y contraatacar de forma letal. A pesar de poder llevar armadura, prefiere ir ligero, para poder moverse con libertad mientras lucha, entrando y saliendo del combate cuerpo a cuerpo cuando le favorece.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Reflejos +2.
Habilidades (3): Acrobacias +4, Atención +2, Averiguar intenciones +2, Engañar +4.
Dotes (4): Ataque certero (A), Contraataque (R), Esquiva (R), Finta mejorada (R).

CAPITÁN

Este guerrero experimentado ha luchado en infinidad de batallas y conoce todas las dinámicas que pueden dar la vuelta al curso de una lucha. Como líder de los suyos, dirige sus acciones, organiza las tácticas y alienta a sus compañeros en los momentos decisivos.

Bonificaciones (4): Ataque +1, Fortaleza +1, Voluntad +2.
Habilidades (3): Atención +4, Averiguar intenciones +4, Saber (Tácticas) +4.
Dotes (3): Inspirar (V), Líder militar (V), Plan maestro (V).

Ejemplo de Guerrero

ELIANA

Bárbaro, guerrera espadachina (50 puntos)

Descripción: Se trata de una esbelta mujer bárbara, de largo cabello castaño recogido en una larga trenza. Viste una armadura de cuero de formas angulosas y un gran espadón cuelga de su espalda. Tiene una increíble habilidad con la espada, y sus reflejos y agilidad la convierten en una rival temible en el combate directo.
Historia: Iliana nació en uno de los innumerables clanes bárbaros de las colinas de Terasdur. Es hija única de una familia de guerreros y su padre le enseñó las artes del combate, con lo que Eliana se convirtió en una de las mejores guerreras del clan, supliendo con su habilidad y agilidad la fuerza de sus rivales. Su habilidad era tal que el hijo del líder del clan la retó a un duelo bárbaro, en el que Eliana salió triunfante. Humillado, el líder del clan la acusó de traidora y falsa, por lo que la expulsaron de la tribu, bajo pena de muerte si regresaba. Sin un hogar al que regresar, Eliana partió hacia las tierras del sur para ganarse con su espada un lugar en el mundo.
Personalidad: Eliana es una mujer de duro carácter y maneras contundentes. Normalmente se muestra fría y distante, a excepción de cuando deja salir su furia y desata su ira irracional sobre los que tiene alrededor. Decepcionada con su pueblo, busca en las otras regiones de Valsorth el oro y la gloria que le permitan regresar un día a su clan y hacer pagar a los culpables de su destierro.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1) Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (–1).
Rasgos raciales: Dura de pelar, Entorno predilecto (Colinas), Furia 2, Oponente predilecto (Orkos), Permanecer consciente.
Habilidades: Acrobacias +3, Atención +5, Atletismo +8, Buscar +2, Engañar +6, Intimidar +8, Montar +3, Oficio (Guardia) +3, Saber (Tácticas) +3, Sigilo +3, Supervivencia +4.
Dotes: Ataque certero (A), Blanco elusivo (R), Competencia con armaduras (Ligera) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Contraataque (R), Crítico mejorado (A), Defensa mejorada (R), Esquiva (R), Especialidad en ataque (Espadón) (A), Finta mejorada (R).
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Armadura de cuero (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3+2), Espadón +7 (2d6+2, 18-20), Espada corta +5 (1d6+2, 19-20), Derribar +7, Presa +7.
Salud: Puntos de resistencia 32, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Ropa de abrigo, armadura de cuero, espadón, espada corta.
Puntos de acción: 1.

Ladrón

Raza recomendada: Todas excepto Gigante azul.

Los ladrones han aprendido a sobrevivir en los ambientes urbanos robando, engañando y timando para obtener dinero, y saliendo por piernas cuando son descubiertos. Son hábiles en la manipulación de mecanismos y cerraduras, ningún cofre es lo suficientemente seguro si hay un ladrón cerca, pues siempre encontrará la manera de abrirlo. Además, si se ven obligados a luchar, usarán todo tipo de tretas para vencer a su enemigo, desde hacerle caer con golpes bajos hasta usar cualquier ventaja del entorno. El ladrón utiliza armas y armaduras ligeras, pues su mayor ventaja es la rapidez y el silencio.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +1, Carisma +1.
Habilidades (11): Acrobacias +4, Atención +5, Atletismo +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +4, Disfrazarse +3, Engañar +6, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de manos +4, Sigilo +6.
Dotes (4): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Distraer (Engañar) (V), Esquiva asombrosa 1 (R).
Bonificaciones (5): Ataque 1, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

Aventureros Ladrones

Ser ladrón es casi sinónimo de decir que se es aventurero. Y es que la predisposición por el riesgo, la emoción y la adquisición de bienes ajenos de los ladrones les convierte en personajes que habitualmente deben dejar su hogar y vagar por los caminos de Valsorth. El ladrón, ya sea porque escapa de las fuerzas del

orden de su ciudad o porque parte en busca de nuevos tesoros u oportunidades de hacerse con algo de dinero, suele dejar su hogar y se convierte en un trotamundos que cada cierto tiempo debe continuar su viaje sin poder llegar a establecerse de manera definitiva en ningún sitio.

Los grupos de aventureros son la compañía perfecta para el ladrón durante sus viajes, ya que le ofrecen la protección y seguridad que necesita. Por su parte, el ladrón ofrece al grupo sus numerosas habilidades de sigilo y apertura de cerraduras, claro que a costa de que tengan que tener un ojo puesto en su despreocupado compañero para que no les desaparezcan sus posesiones.

Progresión del Ladrón

Los ladrones adquieren sus **habilidades** desde jóvenes, ya sea como niños robando en el mercado de la ciudad o como elfos que crecen pasando desapercibidos en las grandes ciudades humanas. A medida que un ladrón adquiere experiencia, puede desarrollar su potencial de muy diferentes maneras, desde aquel que se convierte en timador que despoja de sus riquezas a los nobles de la ciudad, hasta el que es capaz de infiltrarse en una fortaleza sin que ni uno de sus guardias llegue siquiera a verlo. En este apartado se ofrecen diferentes perfiles que un ladrón puede seguir durante su desarrollo como aventurero.

TIMADOR

Este ladrón es un experto en engañar a los incautos para que le den su dinero con las excusas más imaginativas. Así, puede simular ser un gran mercader buscando patrocinadores para importar telas de los desiertos del sur o vender propiedades que pertenecen al gobierno de la ciudad.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (4): Artesanía (Caligrafía) +2, Disfrazarse +4, Engañar +4, Saber (Local) +4, Saber (Nobleza) +2.
Dotes (4): Charlatanería (V), Embaucador (V), Empatía (V), Fascinar (Engañar) (V).

SAQUEADOR

Su capacidad para el sigilo convierte a este ladrón en un peligro en cualquier fortaleza, ya que es capaz de encontrar vías de entrada hasta las habitaciones más seguras y hacerse con el botín sin ser descubierto. Suelen ser personajes menudos y delgados, capaces de moverse como una sombra, colándose por cualquier abertura para acceder a su objetivo y prefiriendo desaparecer antes que enfrentarse en combate a los guardias.

Bonificaciones (2): Reflejos +1, Voluntad +1.
Habilidades (4): Acrobacias +3, Atención +2, Atletismo +3, Inutilizar mecanismo +4, Sigilo +4.
Dotes (4): Esconderse a plena vista (R), Evasión 1 (R), Segunda oportunidad (Inutilizar mecanismo) (G), Sombra (R).

ESPÍA

Este ladrón se ha convertido en un experto en integrarse en una comunidad o fortaleza y obtener todo tipo de información que vender a sus rivales, ya sea mediante su capacidad para extraer información o mediante la habilidad de hacerse con documentos secretos.

Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Habilidades (4): Disfrazarse +4, Inutilizar mecanismo +4, Juegos de manos +2, Recabar información +4, Saber (A elegir) +2, Sigilo +4.
Dotes (3): Entorno predilecto (Urbano) (G), Poco conocido (G), Sigilo Veloz (R).

Ejemplo de Ladrón

NIMAR KALIAN

Hombre del norte, ladrón espía (50 puntos)

Descripción: Nimar es un hombre no muy alto y delgado, de rostro alargado, ojos profundos y expresión seria. Viste ropas oscuras y elegantes, además de adornar su mano con numerosos anillos.
Historia: Nació en Riandia, en Balntherth, y su habilidad para la diplomacia y el espionaje le hicieron ganarse un puesto de confianza junto al gobernador Gadrark, que le envió a Stumlad como representante de la ciudad. En realidad, su misión es averiguar qué hay de cierto en los rumores sobre una guerra y a la vez facilitar el camino para lograr que Bantherth consiga la separación del Reino de Stumlad.
Personalidad: Nimar es un hombre silencioso que prefiere escuchar a hablar, pues sabe que el conocimiento es poder. La ambición de poder le ha llevado a aceptar encargos poco honorables, aunque es realista y sabe que también ha conseguido una posición desde la que actuar y cambiar las cosas. Esa es su mayor motivación, recorrer las regiones del norte y obtener información que enviar a Riandia para lograr dejar de depender por fin de la corona de Stumlad.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2) Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades (17): Acrobacias +4, Artesanía (Caligrafía) +4, Atención +9, Atletismo +4, Averiguar intenciones +5, Buscar +4, Diplomacia +2, Disfrazarse +3, Engañar +8, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de manos +4, Recabar información +2, Saber (Local) +4, Sigilo +10.
Dotes: Competencia armaduras (Ligeras), Competencia armas (Sencillas), Herramientas improvisadas, Poco conocido, Pasar desapercibido, Bien informado, Distraer, Esquiva asombrosa Charlatanería, Memoria eidética, Esconderse a plena vista.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +0, Reflejos +5, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Cuero (RD 2), Ataque desarmado 3 (1d3), Daga +3 (1d4, 19-20), Presa +0.
Salud: Puntos de resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Armadura de cuero, capa larga, daga, ganzúas.
Puntos de acción: 3

Mago

Raza recomendada: Alto elfo, Elfo de los bosques, Elfo oscuro, Hombre del norte, Hombre del sur u Orko.

El mago es un estudioso de los poderes arcanos, aquellas fuerzas que permanecen latentes en el mundo pero que solo unos pocos

pueden manipular. El mago canaliza estas energías mediante conjuros, los cuales modelan el mundo y alteran las normas de forma dramática. Por desgracia, obtener estos poderes sobre la magia requiere de una dedicación exclusiva, un duro proceso que no todos pueden superar. Además, el uso de la magia consume la energía del mago, su esencia, por lo que, si abusa de sus conjuros, acaba exhausto y sin fuerzas.

Características (5): Inteligencia +3, Sabiduría +2.
Habilidades (6): Artesanía (Alquimia) +5, Buscar +3, Concentración +5, Idiomas (A elegir) +2, Saber (Arcano) +5, Saber (A elegir) +4.
Dotes (2): Competencia con armas (Sencillas) (G), Memoria eidética (V).
Bonificaciones (5): Reflejos +1, Voluntad +4.
Atributos sobrenaturales (4): Aptitud Mágica 2.
Conjuros (3): 6 conjuros de magnitud 0 (Leer magia, Detectar auras mágicas y cuatro más) y 3 conjuros de magnitud 1.

Aventureros Magos

La búsqueda de conocimiento y poder suele ser la gran motivación que impulsa a un mago a dejar su estudio y emprender la vida de aventurero. En pergaminos y viejos libros de épocas pasadas hay conjuros y fórmulas que el mago anhela para maximizar su poder. Puede que otros magos adopten la vida aventurera por otros motivos más altruistas, como para equilibrar el orden natural de las cosas o servir a una causa aún más elevada. Otros, por el contrario, solo desean obtener más y más poder, hasta convertirse en archimalos y poder sojuzgar a los demás.

Progresión del Mago

Además de los magos multidisciplinares, hay otros estudiosos que optan por un camino concreto del saber arcano. En este apartado se presentan diferentes caminos que un hechicero puede seguir para ser realmente único, tales como un nigromante que se convierte en señor de los muertos o los temibles hechiceros del fuego que buscan erradicar la magia evocadora del mundo.

NIGROMANTE

Se trata de un mago que sigue la escuela de la nigromancia y centra sus estudios en los cadáveres y la reanimación de los caídos. Son hechiceros temibles, pues han desarrollado sus poderes arcanos en una dirección totalmente contraria a la de los magos, dedicando sus esfuerzos a manipular las artes oscuras. Gracias a sus artes, suelen ir acompañados de muertos vivientes que les sirven como criados o les protegen como sus guardaespaldas especiales.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Voluntad +1.
Habilidades (1): Intimidar +4.
Dotes (4): Especialidad en ataque (Conjuros) (A), Secuaces (3 zombis o 6 esqueletos) 3 (G).
Atributos sobrenaturales (1): Maestría mágica (Nigromancia).
Conjuros (1): Dos conjuros de magnitud 1.
Conjuros recomendados: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Infligir heridas menores, Leer magia, Resistencia, Toque de fatiga; (*Magnitud 1*) Causar miedo, Detectar muertos vivientes, Infligir heridas leves, Rayo de debilitamiento, Toque gélido.

ILUSIONISTA

El control de los sentidos y el engaño de los mismos son el campo de trabajo de estos hechiceros. Considerados muchas veces como magos menores, los ilusionistas suelen ser vagabundos que recorren los pueblos de Valsorth bajo la apariencia de simples titiriteros y feriantes, pero que se aprovechan de sus poderes para timar a los paletos locales mediante sus ilusiones y engaños.

Bonificaciones (2): Reflejos +1, Voluntad +1.
Habilidades (4): Engañar +4, Interpretar (A elegir) +4, Juegos de manos +4, Recabar información +4.
Dotes (2): Charlatanería (V), Fascinar (V).
Atributos sobrenaturales (1): Maestría mágica (Ilusión).
Conjuros (1): Dos conjuros de magnitud 1.
Conjuros recomendados: (*Magnitud 0*) Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Prestidigitación, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Disfrazarse, Dormir, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Ventriloquía.

HECHICERO DE FUEGO

Un hechicero de la Orden del Fuego es un arcano que se ha especializado en la escuela de Evocación y los conjuros con energía de fuego. La Orden del Fuego está consagrada a eliminar a todos los magos que no pertenezcan a su secta, desde magos hasta sacerdotes, pues consideran que no cuentan con la dignidad, la disciplina y el poder necesarios para domeñar las capacidades que poseen. En cierto modo, se ven a sí mismos como unos auténticos salvadores de Valsorth, pues están seguros de que la magia sin control acabará por devastar el mundo. Además, los hechiceros de fuego tienen prohibido colaborar con otros usuarios de magia, so pena de convertirse en proscritos. Destacan también por tener el cuerpo quemado, ya que tuvieron que pasar un terrible rito de iniciación, por lo que suelen ser magos muy duros y resistentes.

Bonificaciones (2): Fortaleza +1, Voluntad +1.
Habilidades (2): Concentración +2, Diplomacia o Intimidar +4, Saber (Religión) +2.
Dotes (1): Ateo (V).
Atributos sobrenaturales (4): Maestría mágica (Evocación) o Soltura con una escuela de magia (Evocación), Potenciar conjuro, Sustitución de energía (Fuego), Maestría elemental (Fuego).
Conjuros (1): Dos conjuros de magnitud 1.
Conjuros recomendados: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Leer magia, Llamarada, Luz, Rayo de escarcha, Resistencia; (*Magnitud 1*) Armadura de mago, Contacto electrizante, Escudo, Manos ardientes, Proyectil mágico.

Ejemplo de Mago

MIRUL, PROTECTORA DE LAS ISLAS

Alto elfo, maga especialista en abjuración (50 puntos)

Descripción: Mirul es una bella elfa de cabello color miel recogido en un miríada de pequeñas trenzas. Viste ropas de cuero y una toga blanca bordada con cenefas de oro, mientras se apoya en un largo bastón.
Historia: Mirul nació en las islas de Doruor hace más de quinientos años, donde aprendió las artes mágicas y se

especializó en los conjuros de abjuración con el objetivo de proteger su reino del influjo de Valsorth. Sin embargo, debido a las noticias sobre un terrible mal que acecha en el continente, recibió el encargo de dejar las islas e investigar qué estaba sucediendo en el mundo.

Personalidad: Mirul es una maga seria y reservada, que puede parecer altiva ante las otras razas. Desea proteger su hogar e impedir que abominaciones como los orkos, o incluso los humanos, pongan jamás un pie en Doruor.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1) Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Entorno predilecto (Bosque), Infravisión 1 (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Resistencia a las enfermedades.

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +7, Atención +6, Atletismo +2, Buscar +5, Concentración +9, Idiomas (lirith, vealar, stumlades), Saber (Arcano) +6, Saber (Naturaleza) +10.

La Orden del Fuego

A pesar de que la magia en la actualidad es tan solo un atisbo del poder de los antiguos hechiceros, todavía quedan en Valsorth algunas organizaciones arcanas. De ellas, sin duda, la más temida es la Orden del Fuego. Es una organización que tiene un gran poder en los Océanos de Dunas y que poco a poco se está extendiendo a otros reinos humanos. Se trata de fanáticos hechiceros de fuego que sirven a los señores esclavistas y persiguen cualquier manifestación de magia que no sea de la escuela de evocación.

Los hechiceros de fuego consideran a los adivinos, transmutadores y demás artes arcanas como una aberración que ha de ser purgada del mundo. Por ello, en las plazas de las ciudades del desierto, es frecuente ver cómo se quema vivo algún mago menor por blasfemo, junto con sus libros y pergaminos. Sin embargo, muchas de estas ejecuciones tienen intenciones poco claras, pues hay indicios de que algunos opositores a los señores esclavistas han sido eliminados de este modo, al igual que algunos adinerados mercaderes. En este punto es importante remarcar que, cuando un sacrílego es quemado, sus posesiones y pertenencias pasan a manos de la Orden del Fuego.

Poco más se sabe de esta organización. Su líder es un hombre misterioso llamado Ir-as-il, un hechicero de gran poder que viste una toga de color rojo que deja ver su piel apergaminada y quemada por el fuego. Y es que entrar a formar parte de esta orden no es sencillo, pues el ritual de iniciación consiste en ser tocado por el fuego, perder la piel y renacer como un miembro de la organización. Algunos de los acólitos no superan esta prueba y aquellos que lo logran quedan marcados de por vida, con las cicatrices y las marcas del fuego que les cubren todo el cuerpo.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal

Dotes (4): Competencia armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (+2 al ataque con arco largo), Memoria eidética.

Bonificaciones (9): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 6, Reserva de esencia 11.

Conjuros: (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Prestidigitación, Resistencia, Toque de fatiga; (*Magnitud 1*) Alarma, Armadura de mago, Disfrazarse, Escudo, Trabar portal, Soportar los elementos. **Aptitudes sobrenaturales innatas:** Especialidad en Escuela de Abjuración (mayor facilidad para hacer conjuros de abjuración), Intensificar conjuro (lanza conjuro de abjuración a mayor magnitud).

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Ataque desarmado +1 (1d3), Bastón +1 (1d6, 20), Arco largo +3 (1d8, 20x3), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropas de cuero, bastón, arco largo, carcaj con flechas.

Marinero

Raza recomendada: Alto elfo, Elfo de los bosques, Hombre del norte u Hombre del sur.

El marinero es un personaje adaptado a pasar largas temporadas en un barco recorriendo las costas de Valsorth y teniendo que realizar todo tipo de acciones dentro de la tripulación. Por ello, son muy habilidosos en diversos aspectos, versátiles y capaces de sobrevivir por sus medios a pesar de la falta de comida o agua. El marinero desarrolla todo su potencial en la cubierta de un barco, pero aun así, sus habilidades y la experiencia de sus múltiples viajes hacen que sea un personaje que sabe moverse en otras situaciones. Por ello, conoce varios idiomas, al igual que la dura vida en el mar le proporciona una fortaleza y una resistencia a las enfermedades fuera de lo común.

No hay muchos pueblos que se dediquen a surcar los mares, siendo principalmente los hombres del norte y sur quienes establecen rutas comerciales. También los elfos fueron en su época excelentes marineros, aunque en la actualidad prácticamente solo quedan marineros elfos en las islas de Doruor.

Características (6): Destreza +2, Constitución +1, Inteligencia +1, Sabiduría +2.

Habilidades (6): Artesanía (Construcción naval) +4, Atención +2, Atletismo +3, Idiomas (A elegir) +2, Oficio (Marinero) +4, Saber (Geografía) +3, Saber (Marino) +4, Supervivencia +2.

Dotes (7): Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Entorno predilecto (Barcos) (G), Hombre para todo (G), Orientación perfecta (G), Percepción del entorno (Mar) (G), Resistencia a las enfermedades (F).

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +1.

Aventureros Marineros

Decir marinero es sinónimo de decir aventurero. El marinero que deja la tranquilidad de su hogar para emprender largos viajes por los peligrosos mares que rodean Valsorth es un personaje predispuesto para la aventura, a pesar de que los motivos que le impulsen a hacerse a la mar pueden ser de lo más variados. Por un lado están los hombres que viven en poblaciones costeras y que han vivido siempre con el rumor del mar, cuya llamada les impulsa a surcar las aguas, ya sea para conseguir alimento para los suyos, o dinero con que comprarse su propio barco. Por otro lado, están aquellos que se hacen marinos huyendo de la justicia o de su pasado, ya que en el barco no importa el pasado, sino lo que haces cada día.

A pesar de estar destinados a la vida en el mar, muchos marineros acaban formando parte de grupos de aventureros, lejos de su barco. Sus múltiples habilidades y experiencias les convierten en buenos compañeros, capaces de resolver todo tipo de situaciones. El marinero siempre echa de menos el mar, pero sabe que tierra adentro es donde se encuentran el oro y los tesoros, así que no le importa tener que pasar largas temporadas en tierra, claro que, siempre con la esperanza de regresar al mar tarde o temprano.

Progresión del Marinero

La vida del marinero en el mar puede hacer que este desarrolle sus habilidades en un sentido o en otro. Así, mientras que hay algunos que se especializan en las artes del mar y acaban dirigiendo su propio barco como capitanes, hay otros que prefieren saltarse las normas y obtener el beneficio rápido, convirtiéndose en piratas que asolan las embarcaciones comerciales, ya sea en las costas o en el enorme lago Darnes. A continuación se muestran varios ejemplos de especializaciones que un marinero puede elegir en su desarrollo.

GUARDIA NAVAL

Este marinero trabaja como protector del barco, dedicado más a las armas que a las tareas propias de la navegación. Estar alerta de los posibles ataques piratas y su habilidad para la lucha en cubierta le convierte en un luchador ágil y resolutivo.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1.
Habilidades (3): Atención +2, Atletismo +4, Intimidar +2, Saber (Tácticas) +4.
Dotes (4): Competencia con armas (Marciales) (G), Golpes encadenados (A), Firme (F), Especialidad en ataque (A elegir) (A).

PIRATA

Para conseguir oro y riquezas este marinero ha optado por la vía rápida, la cual consiste en asaltar los barcos de comerciantes y huir antes de que los barcos de guerra que protegen las rutas lo atrapen. Es un rufián ágil y rápido que conoce todas las tretas para derrotar a sus enemigos, ya sea enfureciéndolos a base de burlas o aprovechando una distracción para apuñalarlos por la espalda.

Bonificaciones (2): Ataque +1, Reflejos +1.
Habilidades (4): Acrobacias +2, Disfrazarse +2, Engañar +4, Juegos de manos +2, Saber +4 (Local), Sigilo +2.
Dotes (4): Ataque furtivo (A), Charlatanería (V), Contactos (G), Mofarse (V).

CAPITÁN DE BARCO

El marinero que llega a capitán de barco es aquel que domina todas las artes de la mar, pero también posee la habilidad para dirigir a su tripulación, resolver los conflictos e imponer su mando en las situaciones difíciles. Dotado de un liderazgo natural, el capitán del barco es el referente para sus hombres, ya sea en medio de una batalla o al enfrentarse a una gran tormenta, por ello siempre va acompañado de varios marineros que le siguen de forma leal.

Bonificaciones (1): Voluntad +1.
Habilidades (3): Averiguar intenciones +2, Diplomacia +4, Recabar información +2, Saber (Tácticas) +4.
Dotes (6): Empatía (V), Inspirar (V), Plan maestro (V), Secuaces (Marineros) 3 (G).

Ejemplo de Marinero

SPARK EL DORADO

Hombre del sur, marino pirata (50 puntos)

Descripción: Spark es un hombre joven y apuesto de pelo muy corto, barba cuidada y ojos de un profundo color azul. Viste ropas extravagantes de color dorado y carmesí y utiliza una cimitarra como arma.
Historia: Spark dejó los desiertos para emprender la carrera de marino, aunque pronto se pasó a la vida de pirata. En poco tiempo logró hacerse con el mando de un barco propio, con el que asoló la costa oriental de Valsorth durante un año, hasta que fue destruido por un navío de guerra stumlades. Spark logró escapar con vida y llegar a la ciudad de Teshaner, con el objetivo de hacerse con un botín que le permita emprender de nuevo la piratería.
Personalidad: Divertido y alegre, Spark vive cada día como si fuese el último, más preocupado de disfrutar del vino, las mujeres y el oro que de los planes de futuro. Aun así, echa de menos el mar y sentir un navío bajo los pies, por lo que espera conseguir dinero suficiente para montar una nueva tripulación.
Características: Fuerza 11 (+0), Destreza 12 (+1) Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Resistencia a las enfermedades, Entorno predilecto (Desierto).
Habilidades: Acrobacias +3, Artesanía (Construcción naval) +7, Atención +5, Atletismo +5, Diplomacia +3, Disfrazarse +3, Engañar +5, Idiomas (Stumlades) +2, Juegos de manos +3, Oficio (Marinero) +5, Saber (Geografía) +4, Saber (Local) +5, Saber (Marino) +6, Sigilo +3, Supervivencia +5.
Dotes: Competencia armas (Marciales), Competencia armas (Sencillas), Competencia armaduras (Ligeras), Entorno predilecto (Barco), Hombre para todo, Orientación perfecta, Percepción del entorno (Mar), Contactos, Mofarse.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Armadura de cuero (RD 2), Ataque desarmado +3 (1d3), Cimitarra +3 (1d6, 19-20), Daga +3 (1d4, 19-20), Derribar +4, Presa +3.
Salud: Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Armadura de cuero, ropas de cuero, cimitarra, daga, mochila, cuerda, raciones de viaje.
Puntos de acción: 3

Paladín

Raza recomendada: Hombre del norte.

Los paladines son una rama armada de la Iglesia de Korth. Imbuidos por el fervor religioso, estos luchadores han decidido defender su fe mediante la fuerza de su brazo, decididos a imponer sus creencias sobre el resto de religiones. A cambio de su tenacidad, reciben ciertas habilidades mágicas, muy inferiores a las de los clérigos, pero que les permiten invocar la gracia de su dios en el fragor de la batalla, curar sus heridas o ser inmunes a las enfermedades comunes. Sin embargo, el rígido código de conducta obliga al paladín a actuar de acuerdo con los designios de su dios, impidiéndole realizar acciones malvadas o poco honorables, al igual que le prohíbe derramar la sangre de sus enemigos, razón por la que solo puede usar armas contundentes como mazas, varas o martillos de guerra.

Características (5): Fuerza +1, Constitución +2, Sabiduría +1, Carisma +1.
Habilidades (5): Atletismo +4, Averiguar intenciones +2, Concentración +3, Diplomacia +3, Montar +2, Saber (Religión: Korth) +4, Saber (A elegir) +2.
Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Fe (V), Posición social 1 (Paladín) (G).
Bonificaciones (6): Ataque +2, Fortaleza +2, Voluntad +2.
Atributos sobrenaturales (2): Favor Divino (Korth) 1.
Milagros (1): Cuatro milagros de magnitud 0.

El Código del Paladín

Los paladines sirven fanáticamente a Korth, razón por la cual siguen su Palabra de manera estricta e intransigente. Este fanatismo hace que cualquier paladín que incumpla sus votos pierda el favor de su dios y con ello la capacidad de orar milagros.

Las normas principales que un paladín ha de cumplir son las siguientes:

No faltar al nombre de Korth: Un paladín no puede dudar de su fe ni maldecir bajo ningún concepto a su dios. A su vez, debe reprender o ajusticiar a aquellos que blasfemen o se burlen de Korth.
No causar mal a otro hombre: Un paladín no puede realizar una acción sabiendo que provocará un mal a otro hombre del norte que sea inocente.
No robar algo material: El paladín tiene prohibido robar bajo ningún concepto, ni siquiera en caso de máxima necesidad o hambre.
No formar una familia: Un paladín no puede casarse ni tener hijos. Su única familia ha de ser la Iglesia de Korth.
No acumular riquezas: El voto de pobreza y dedicación de los paladines les obligan a rechazar las posesiones materiales. Un paladín aceptará dinero como pago por sus servicios, pero tan solo una cantidad justa para poder mantenerse, donando el resto a la Iglesia de Korth. A su vez, el paladín no puede tener pertenencias tales como una vivienda, joyas u otras posesiones. Tan solo puede poseer aquello que pueda llevar en su bolsa.
No usar objetos mágicos: El desprecio y la desconfianza de los paladines por la magia les impide poder usar objetos con poderes mágicos, ya que los consideran una aberración. Por el contrario, sí que pueden utilizar objetos imbuidos de poder divino, siempre que sea Korth el procurador de ese poder.

Paladín Oscuro

Aquellos paladines que fracasan en su deber de servir a Korth y cometen algún acto deshonroso, pueden acabar convirtiéndose en paladines oscuros. Al igual que el clérigo renegado, un paladín que traicione a su dios pierde el favor de este, pero puede ser que, en su desesperación, el paladín adopte el culto del Rey Dios. Los paladines oscuros obtienen sus poderes del Señor de la Sombra, que les confiere poderes contrarios a los del paladín, siendo prácticamente opuestos, como su versión negativa.

Entre las características diferenciadas del paladín oscuro están las siguientes:

- El paladín oscuro prioriza los milagros destinados a causar daño sobre los dirigidos a la curación.
- El paladín oscuro utiliza milagros para detectar a los servidores de Korth y a sus manifestaciones.
- El paladín oscuro no puede rechazar muertos vivientes, sino que puede alzar a los muertos para que le sirvan como marionetas.

Aventureros Paladines

Los paladines, en su vocación por defender la causa de Korth, se ven abocados a la vida de aventurero, ya sea formando parte de una orden religiosa o con algún grupo de aventureros. A pesar de que sus compañeros no compartan sus creencias religiosas, el paladín busca inculcar la palabra de Korth en ellos, aleccionándoles o mostrándoles el verdadero camino de la justicia.

El paladín no busca dinero o riquezas como recompensa por sus aventuras. El fin de sus viajes es servir a Korth, imponer su palabra mediante el uso de su fuerza y eliminar muestras de maldad o ritos de magia negra.

Progresión del Paladín

Los caminos que un paladín puede seguir en su deber de servir a Korth son muy diversos, ya que algunos pueden dedicarse a tal empeño de manera fanática, mientras que otros quizás busquen la soledad e imponer el bien ayudando a los demás. A continuación se ofrecen diferentes variantes para especializar a un paladín.

CRUZADO

Los cruzados son los paladines más estrictos y fanáticos. Son ejecutores de la Palabra de Korth e imponen sus creencias mediante la fuerza. Son excelentes luchadores, guerreros capaces de combatir sin desfallecer en las campañas contra aquellos que no siguen a Korth. Los cruzados suelen pertenecer a la orden de la Cruz Celeste, cuyos miembros visten togas blancas con la gran cruz de Korth pintada en azul sobre el peto de su armadura.

Bonificaciones (4): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.
Habilidades (2): Atención +2, Atletismo +2, Intimidar +4.

Dotes (4): Aguante (F), Dureza (F), Favores (Miembro de la Cruz Celeste) (G), Maestría con armadura (A elegir) (A).
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Luz, Orientación divina, Resistencia, Virtud.

DESTRUCTOR DEL MAL

Este paladín busca las manifestaciones del mal allí donde estén y las destruye mediante la fuerza de su brazo. Ha dedicado su experiencia a saber dónde se oculta lo maligno, a la vez que se asegura de poder derrotarlo con su poder marcial. Su fanatismo le confiere también cierta resistencia a la magia maligna.

Bonificaciones (5): Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.
Habilidades (3): Recabar información +4, Saber (Arcano) +4, Saber (Historia) +4.
Dotes (2): Oponente predilecto (A elegir) (V), Resistencia mágica (V).
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Luz.

ERRANTE

El errante es un paladín que vaga por regiones salvajes, ya sea a través de las Llanuras Grises o en las tundras del norte de Liandur, para llevar la Palabra de Korth o para ofrecer su ayuda a aquellos inocentes que lo necesiten. Por ello, está acostumbrado a vivir en la intemperie, valiéndose tan solo de sus propios medios para cazar, alimentarse o sobrevivir.

Bonificaciones (2): Fortaleza +2.
Habilidades (4): Artesanía (Trampería) +4, Diplomacia +4, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +4.
Dotes (4): Aguante (F), Empatía animal (V), Entorno predilecto (A elegir) (G), Rastrear (G).
Milagros recomendados: (*Magnitud 0*) Crear agua, Curar heridas menores, Luz, Purificar comida y bebida.

Ejemplo de Paladín

FIAN DE LORDIAN

Hombre del norte, paladín destructor del mal (50 puntos)

Descripción: Fian es un hombre alto y corpulento, con aspecto de haber pasado a la intemperie muchas noches, como denota la barba mal cuidada y las ropas manchadas que viste sobre la armadura completa de placas. Porta una maza pesada, un escudo grande adornado con la cruz de Korth y una capa azulada descolorida por el uso.
Historia: Es hijo de una simple familia del condado de Liriam, su familia fue masacrada por un nigromante y sus abominaciones mientras él estaba de viaje en la ciudad. Desde aquel momento, abrazó la Palabra de Korth como única guía y emprendió un viaje en busca del asesino de su familia, del que solo sabe que era un elfo oscuro llamado Zarashin.
Personalidad: La sed de venganza ha transformado el carácter de Fian, volviéndolo casi un fanático que solo desea eliminar el mal que asola Valsorth en cualquiera de sus formas. Al hacerse paladín, renunció a su sueño de tener una vida trabajando el campo y de crear una familia.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1) Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 11 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Entorno predilecto (Bosques).
Habilidades (12): Artesanía (Trampería) +4, Atletismo +4, Averiguar intenciones +4, Concentración +3, Diplomacia +5, Engañar +2, Montar +2, Recabar información +7, Saber (Religión: Korth) +8, Saber (Arcano) +6, Saber (Historia) +3.
Dotes (6): Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Fe, Oponente predilecto (Elfos oscuros), Posición social 1 (Paladín), Resistencia mágica 1.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +1, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Favor divino 2, Reserva de esencia 7.
Milagros: (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Luz, Resistencia, Virtud. (*Magnitud 1*) Círculo de protección menor, Favor divino.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Armadura Coraza (RD 5), Ataque desarmado +3 (1d3), Maza pesada +3 (1d8+2, 20), Derribar +5, Presa +5.
Salud: Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9
Equipo: Armadura completa de placas, maza pesada, escudo pesado, cruz de Korth.
Puntos de acción: 3

La Cruz Celeste

De entre las órdenes religiosas que se encuentran en los reinos del norte, sin duda esta congregación de paladines es la más controvertida. Se trata de una compañía de paladines fanáticos, dedicados en cuerpo y alma a defender la Palabra de Korth, sin importar los medios necesarios para ello. Esta facilidad para que cualquier afrenta acabe en un baño de sangre les ha valido varias reprimendas por parte de la Iglesia central, sin que de momento los miembros de la Cruz Celeste hayan cambiado su actitud.

La historia de esta orden se remonta a los años posteriores a la batalla por la sucesión del Mestre de la Iglesia de Korth que sucedió en Solak en el año 210. El Mestre Jaunoth fue el impulsor de la orden, pues consideraba que la fe se debía defender de la influencia de los elfos y otras razas sacrílegas. Bajo su influencia, la orden se extendió por todo el norte de Valsorth y todos los pueblos acabaron temiéndola y respetándola.

Los paladines de la Cruz Celeste llevan togas blancas sobre armaduras pesadas, con la gran cruz de Korth pintada en azul en el pecho y utilizan armas a dos manos, como martillos de guerra o grandes mazas.

El líder de la organización es Kalana, una mujer dura y de pocas palabras, pero que se muestra inmisericorde con aquellos que no respetan las normas de su dios. A su mando tiene a más de un millar de paladines, que se dividen en grupos de diez como misioneros errantes, buscando blasfemos en todos los confines de Valsorth a los que eliminar.

Extraído de las crónicas de Ihr Shandal



CAPÍTULO IV
VIDA DEL AVENTURERO

Muchos como tú deciden emprender la vida del aventurero para conseguir algo que llevarse a la boca, para buscar venganza o para huir de un pasado que les atormenta. No importa cuál sea la razón, pero los caminos de Walsorth están llenos de aquellos que se hacen llamar aventureros. Piénsalo bien, viajero, no creas que lo que dejas atrás es peor. La vida del aventurero no es un camino de rosas.

Introducción

Valsorth es un mundo de grandes extensiones salvajes, junglas, bosques y cordilleras montañosas donde solo los más intrépidos pueden sobrevivir. Un aventurero de **El Reino de la Sombra** es un viajero y los viajes son, por tanto, una parte muy importante del juego a la que se le da una mayor importancia en este libro. A su vez, hay una serie de aptitudes, habilidades y talentos que los personajes pueden desarrollar más allá de lo expuesto en el libro básico. Por ello, en este capítulo encontrarás más información y un proceso más detallado para las habilidades de herrería, alquimia y otras. Todo ello va destinado a hacer más completa la experiencia de juego, llevándola mucho más allá de los combates y las escenas de acción.

Viajes y Peligros

En **El Reino de la Sombra,** durante las aventuras, los personajes viajan de un lugar a otro, cruzando montañas y llanuras, ya sea campo a través o por caminos y calzadas.

En el Capítulo 3 del libro básico de **El Reino de la Sombra,** se describe de forma general el movimiento y los viajes. Sin embargo, en las aventuras, cuando los personajes recorren territorios inexplorados o regiones enemigas, viajar suele ser una parte fundamental del peligro y la emoción. Es por ello que en este capítulo se dan una serie de consejos, normas y ayudas para que las travesías y los viajes adquieran mayor importancia en la aventura y obliguen a los personajes a plantearse sus decisiones sobre la ruta a seguir, cómo avanzar o las acciones que realizarán, como la caza o la orientación. Por supuesto, el Director de Juego siempre puede aplicar solo alguno de estos conceptos, si los considera demasiado complejos, o utilizarlos únicamente en aquellas aventuras en las que el viaje sea un punto importante de la misma.

Ya sea para un viaje detallado o para una ruta que se resuelve con las reglas básicas, una jornada de viaje siempre se puede dividir en tres fases:

- **Preparación:** Donde se decide el destino, el tipo de ruta, las condiciones del terreno, el medio de transporte y el ritmo de viaje.
- **Marcha:** Durante la que se realizan las pruebas del guía, el vigía y el recolector, así como narrar los efectos de cualquier encuentro o contratiempo ocurrido durante el camino.
- **Campamento:** Cuando el grupo se detiene, recupera fuerzas y descansa hasta el inicio de una nueva jornada de viaje.

Fase 1: Preparación

Al principio de cada jornada, los jugadores deben decidir qué rumbo o camino toman y hacia dónde se dirigen. Entonces, el Director de Juego debe calcular la distancia que les separa del destino, esto es, los kilómetros que han de recorrer para alcanzar su objetivo.

Los jugadores deciden si atraviesan zonas más peligrosas o salvajes, si siguen caminos o, por el contrario, si toman senderos o avanzan campo a través para no ser detectados, aunque esto ralentizará su marcha. Por ello, el grupo debe definir los siguientes aspectos de la jornada de viaje: tipo de ruta y ritmo de avance.

A su vez, el Director de Juego debe determinar el tipo de región, la dificultad del terreno y las condiciones meteorológicas.

La combinación de estos factores dará como resultado los kilómetros recorridos en una jornada de viaje.

PELIGROSIDAD DE LA RUTA

Este factor viene dado por la región en la que se encuentran los personajes y define las posibilidades de tener encuentros hostiles.

Región segura: Los personajes que viajan por una región segura están en «terreno amigo». Es un lugar habitado por personas como ellos, tal vez incluso por parientes o amigos, y donde tener un encuentro desafortunado es algo excepcional o que ha buscado algún enemigo. En definitiva, es un territorio favorable para los personajes, ya que su gobierno o sus habitantes no son un peligro para ellos.

Región salvaje: Se llama salvaje a cualquier región desolada y agreste, como pueden ser las selvas, los desiertos o las montañas sin un gobierno fuerte. En estas zonas el peligro existe porque nadie se ha preocupado de controlarlo. Sin embargo, los aventureros hábiles en estos territorios saben identificar las señales de peligro y evitarlo antes de que les sorprenda.

Región hostil: Si la región segura era un «terreno amigo», en un territorio hostil los habitantes claramente están en contra del grupo de personajes. Puede ser debido al gobierno existente o a que la zona está habitada por un pueblo abiertamente hostil hacia el grupo, ya sea por motivos políticos, religiosos o raciales. En cualquier caso, por el mero hecho de decidir moverse por esa zona, los personajes están asumiendo un riesgo que puede traer trágicas consecuencias.

DIFICULTAD DEL TERRENO

La orografía o densidad del terreno que hay que atravesar marcan la dificultad del viaje. Para simplificar, se consideran cuatro tipos de terreno.

Sencillo: Campo abierto, llanuras, ríos de aguas tranquilas o un mar en calma. Los personajes pueden avanzar a su velocidad normal.

Moderado: Bosques, colinas, aguas rápidas o un mar agitado. Los personajes avanzan a 2/3 de su velocidad.

Abrupto: Bosque denso, desiertos de dunas, montañas, pantanos, corrientes o mar embravecido. Los personajes avanzan a la mitad de su velocidad. La mayoría de vehículos son incapaces de avanzar por un terreno de esta dificultad. Si, por algún motivo, el Director de Juego considera que sí es posible su avance, este se verá limitado a un ritmo cauteloso (ver **Ritmo de avance,** más adelante).

Extremo: Alta montaña, glaciares, junglas... Los personajes avanzan a 1/3 de su velocidad. Ningún vehículo debería ser capaz de transitar por este tipo de terreno. Incluso la mayoría de monturas tendrían problemas para avanzar y, en el mejor de los casos, se verían limitadas a un ritmo de avance cauteloso (ver **Ritmo de avance,** más adelante).

TIPO DE RUTA

En algunas situaciones, el grupo puede decidir si avanzar campo a través, por senderos o por caminos. Cuanto mejor es la ruta, más fácil es el avance y mayor la distancia recorrida. Sin embargo, no siempre hay disponible un buen camino o, de haberlo, puede no ser prudente emplearlo. Las rutas disponibles se agrupan en tres tipos:

Campo a través: Se trata de avanzar sin seguir ninguna senda o camino, con las dificultades que ello comporta. No obstante, hace que los personajes sean mucho más difíciles de detectar y reduce la posibilidad de ciertos encuentros. Viajar campo a través incrementa en un grado la dificultad del terreno, pero solo a efectos de calcular la distancia recorrida (ver **Tabla VDA1,** más adelante). Por ejemplo, un terreno sencillo pasaría a ser considerado moderado.

Senderos: Se trata de veredas abiertas por el paso de personas o ganado. Generalmente son caminos angostos y discretos que no están muy transitados. Viajar por estas rutas no modifica la dificultad del terreno.

Calzadas: Se trata de caminos anchos y bien delimitados, y son las principales vías de comunicación entre pueblos y ciudades. Permiten avanzar rápido y con comodidad, pero pueden ser peligrosas si el grupo está en una región hostil. Viajar por estos caminos reduce en un grado la dificultad del terreno, pero solo a efectos de calcular la distancia recorrida (ver **Tabla VDA1,** más adelante). Por ejemplo, un terreno abrupto pasaría a ser considerado moderado.

RITMO DE AVANCE

El grupo puede decidir si avanzar más rápido o con mayor cautela. Cuanto más rápido, más distancia recorrida, pero también más probabilidades de perderse, fatigarse o tener encuentros no deseados.

Cauteloso: El grupo viaja a la mitad de su velocidad, atento a lo que le rodea y vigilante ante cualquier peligro.

Normal: Es la marcha corriente. El grupo avanza de forma abierta, pero atento a lo que le rodea.

Apresurado: Es cuando el grupo avanza al doble de su velocidad, con prisa y exponiéndose más a perderse o a toparse con algún peligro.

CLIMA

En función del tiempo predominante, el grupo puede ver limitado su ritmo de avance, tener dificultades para cazar o pasar más desapercibido. El clima se puede diferenciar en tres tipos: estable, adverso o extremo. El Director de Juego puede decidir el tipo de tiempo predominante a voluntad o al azar. Para ello puede emplear la siguiente tabla. Para más información sobre

D20*	Bosque	Ciénaga	Colina	Desierto	Jungla	Llanura	Montaña
1 o menos	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo
2-3	Adverso	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo
4-5	Adverso	Extremo	Adverso	Extremo	Extremo	Adverso	Extremo
6-7	Adverso	Adverso	Adverso	Extremo	Extremo	Adverso	Extremo
8-9	Adverso	Adverso	Adverso	Extremo	Extremo	Adverso	Adverso
10-11	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso
12-13	Estable	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Estable	Adverso
14-15	Estable	Estable	Estable	Adverso	Adverso	Estable	Adverso
16-17	Estable	Estable	Estable	Adverso	Adverso	Estable	Estable
18-19	Estable	Estable	Estable	Adverso	Adverso	Estable	Estable
20 o más	Estable	Estable	Estable	Estable	Estable	Estable	Estable

* En bosque, colina, llanura y montaña se debe aplicar un –2 a la tirada si se realiza en invierno y un +2 si es verano. En ciénaga, desierto y jungla se aplicará a la inversa: +2 a la tirada si se realiza en invierno y –2 si es en verano.

cada tipo de terreno, puedes consultar la sección *Viajando por lo salvaje* (ver página 70).

Estable: Día soleado o con nubes, sin viento. El grupo no sufre ningún límite en su ritmo de avance.

Adverso: Lluvia, nieve o viento fuerte. El grupo solo puede avanzar como máximo a ritmo normal.

Extremo: Aguacero, tormenta de nieve o de polvo. El grupo solo puede avanzar a ritmo cauteloso.

DISTANCIA RECORRIDA

En última instancia, la distancia recorrida en una jornada de viaje dependerá de la velocidad base del grupo. Para determinar esta velocidad solo hay que tomar la del miembro más lento de grupo. Así, en el caso de dos personajes que viajan juntos, uno montado en un caballo ligero (9 km/h) y el otro a pie (5 km/h), se tomará como referencia la velocidad del que va andando (5 km/h).

A partir de esta velocidad base de viaje, y teniendo en cuenta los factores vistos anteriormente (dificultad del terreno y ritmo de avance), se calculará la distancia aproximada que el grupo recorrerá en una jornada de ocho horas de marcha.

Para evitar la necesidad de realizar cálculos, a continuación presentamos una tabla con las velocidades y medios de transporte más habituales. Para comprobar la distancia recorrida por los personajes solo tendrás que consultar la fila correspondiente al medio de transporte empleado o la velocidad base de viaje y cruzarla con la columna que corresponda a las condiciones del viaje. Por ejemplo, si el grupo viaja en carreta por un terreno moderado y a un ritmo apresurado con una velocidad media de 6 m/turno, avanzará 37 km en una jornada de viaje.

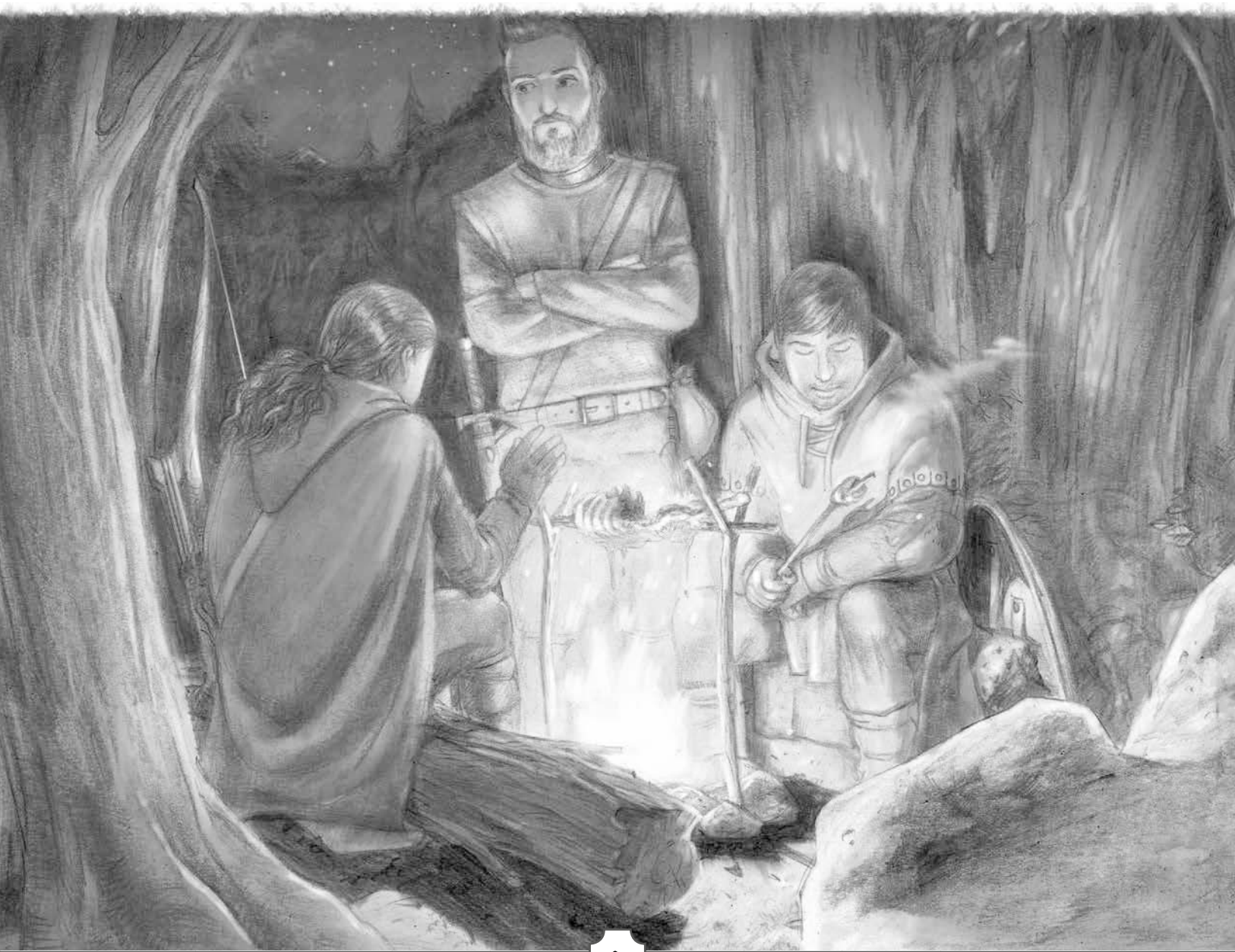


TABLA VDA1: DISTANCIA RECORRIDA EN UNA JORNADA DE VIAJE

		Sencillo			Moderado		
Velocidad base según medio de transporte		**Cauteloso**	**Normal**	**Apresurado**	**Cauteloso**	**Normal**	**Apresurado**
3 m/turno	2 km/h	8 km	16 km	32 km	5 km	11 km	21 km
6 m/turno	3,5 km/h	14 km	28 km	56 km	9 km	19 km	37 km
9 m/turno	**5 km/h**	**20 km**	**40 km**	**80 km**	**13 km**	**27 km**	**53 km**
12 m/turno	7 km/h	28 km	56 km	112 km	19 km	37 km	75 km
15 m/turno	9 km/h	36 km	72 km	144 km	24 km	48 km	96 km
+3 m/turno	+2 km/h	+8 km	+16 km	+32 km	+5 km	+11 km	+21 km
Montura (carga transportable)							
Caballo ligero o caballo de guerra ligero	9 km/h	36 km	72 km	144 km	24 km	48 km	96 km
Caballo ligero (76-250 kg)	6 km/h	24 km	48 km	96 km	16 km	32 km	64 km
Caballo de guerra ligero (231-345 kg)	6 km/h	24 km	48 km	96 km	16 km	32 km	64 km
Caballo pesado o caballo de guerra pesado	8 km/h	32 km	64 km	128 km	21 km	43 km	85 km
Caballo pesado (101-300 kg)	5,5 km/h	22 km	44 km	88 km	15 km	29 km	59 km
Caballo de guerra pesado (156-450 kg)	5,5 km/h	22 km	44 km	88 km	15 km	29 km	59 km
Poni o poni de guerra	6 km/h	24 km	48 km	96 km	16 km	32 km	64 km
Poni (38-112 kg)	5 km/h	20 km	40 km	80 km	13 km	27 km	53 km
Poni de guerra (56-150 kg)	5 km/h	20 km	40 km	80 km	13 km	27 km	53 km
Burro o mulo	5 km/h	20 km	40 km	80 km	13 km	27 km	53 km
Burro (26-75 kg)	3 km/h	12 km	24 km	48 km	8 km	16 km	32 km
Mulo (116-345 kg)	3 km/h	12 km	24 km	48 km	8 km	16 km	32 km
Carro o carreta	3 km/h	12 km	24 km	48 km	8 km	16 km	32 km
Embarcación							
Balsa o gabarra (pértiga o remolque)	1 km/h	5 km	10 km	20 km	3 km	7 km	13 km
Chalupa (remos)	1,5 km/h	8 km	15 km	30 km	5 km	10 km	20 km
Bote de remos	2 km/h	10 km	20 km	40 km	7 km	13 km	27 km
Velero (vela)	3 km/h	36 km	72 km	144 km	24 km	48 km	96 km
Navío de guerra (vela o remos)	4 km/h	48 km	96 km	192 km	32 km	64 km	128 km
Nave larga (vela o remos)	5 km/h	60 km	120 km	240 km	40 km	80 km	160 km
Galera (vela o remos)	6 km/h	72 km	144 km	288 km	48 km	96 km	192 km

TABLA VDA1: DISTANCIA RECORRIDA EN UNA JORNADA DE VIAJE (CONT.)

Abrupto			Extremo		
Cauteloso	**Normal**	**Apresurado**	**Cauteloso**	**Normal**	**Apresurado**
4 km	8 km	16 km	3 km	5 km	11 km
7 km	14 km	28 km	5 km	9 km	19 km
10 km	20 km	40 km	7 km	13 km	27 km
14 km	28 km	56 km	9 km	19 km	37 km
18 km	36 km	72 km	12 km	24 km	48 km
+4 km	+8 km	+16 km	+3 km	+5 km	+11 km
Montura (carga transportable)					
18 km	36 km	72 km	12 km	24 km	48 km
12 km	24 km	48 km	8 km	16 km	32 km
12 km	24 km	48 km	8 km	16 km	32 km
16 km	32 km	64 km	11 km	21 km	43 km
11 km	22 km	44 km	7 km	15 km	29 km
11 km	22 km	44 km	7 km	15 km	29 km
12 km	24 km	48 km	8 km	16 km	32 km
10 km	20 km	40 km	7 km	13 km	27 km
10 km	20 km	40 km	7 km	13 km	27 km
10 km	20 km	40 km	7 km	13 km	27 km
6 km	12 km	24 km	4 km	8 km	16 km
6 km	12 km	24 km	4 km	8 km	16 km
6 km	12 km	24 km	4 km	8 km	16 km
Embarcación					
3 km	5 km	10 km	2 km	3 km	7 km
4 km	8 km	15 km	3 km	5 km	10 km
5 km	10 km	20 km	3 km	7 km	13 km
18 km	36 km	72 km	12 km	24 km	48 km
24 km	48 km	96 km	16 km	32 km	64 km
30 km	60 km	120 km	20 km	40 km	80 km
36 km	72 km	144 km	24 km	48 km	96 km

Fase II: Marcha

En la fase de marcha se representa el tiempo que el grupo dedica a avanzar en las condiciones establecidas en la fase anterior. Durante este periodo el grupo puede sufrir encuentros o reveses que afecten a su velocidad de avance o les causen algún otro contratiempo.

Tareas

Al inicio de la fase de marcha el grupo ha de repartirse las diferentes funciones que cada personaje realiza durante la jornada. En síntesis, se pueden señalar tres tareas principales a realizar durante un viaje: guía, vigía y recolector.

Guía: Es el encargado de encontrar el camino más directo y rápido hasta el objetivo. Debe tener una buena habilidad de Supervivencia o Saber (Geografía).

Vigía: Es el encargado de vigilar la presencia de enemigos o animales hostiles. Debe tener una buena habilidad de Atención y Sigilo.

Recolector: Es el encargado de encontrar comida y agua para el grupo, aunque también puede dedicarse a buscar otros recursos, como hierbas o materiales. Debe tener una buena habilidad de Supervivencia. Para encontrar otro tipo de recursos puede necesitar Atención, probablemente en combinación con algún Saber adecuado a elección del Director de Juego. Por ejemplo, para encontrar hierbas tendría que tirar Atención o Saber (Naturaleza), la que fuera menor de ambas.

De estas tres tareas, hay dos que son obligatorias: la del guía y la del vigía, pues en todo viaje es imprescindible orientarse y, en mayor o menor grado, estarán pendientes de lo que sucede a su alrededor. El recolector, en cambio, puede ser prescindible si el grupo dispone de suficientes raciones de viaje y considera que no necesita buscar ningún otro recurso.

Un mismo personaje puede realizar más de una función en una misma jornada, pero sufre un +5 a la CD de todas las pruebas por cada función adicional. Por ejemplo, si el guía también hace tareas de vigía y recolector, sufrirá un +10 a la CD de todas las tiradas que realice en el ejercicio de sus tres funciones.

Por otra parte, nada impide que dos o más personajes realicen una misma tarea, ayudándose entre sí y aumentando sus probabilidades de éxito. En este caso se deben aplicar las reglas de trabajo en equipo (ver **Ayudar a otros,** página 80 del libro básico).

TABLA VDA2: MODIFICADORES DEL VIAJE

	Guía	Vigía	Recolector	Fatiga
Peligrosidad				
Región segura		**CD 5**		
Región salvaje		**CD 10**		
Región hostil		**CD 15**		
Ritmo de avance				
Cauteloso	**CD 10**	CD –5	**CD 15**	CD +0
Normal	**CD 15**	CD +0	**CD 20**	CD +2
Apresurado	**CD 20**	CD +5	**CD 25**	CD +5
Dificultad terreno				
Sencillo	CD –2	CD +2	CD –2	**CD 5**
Moderado	CD +0	CD +0	CD +0	**CD 10**
Abrupto	CD +2	CD –2	CD +2	**CD 15**
Extremo	CD +5	CD –5	CD +5	**CD 20**
Tipo de ruta				
Campo a través	CD +5	CD –2	CD –2	CD +2
Sendero	CD +0	CD +0	CD +0	CD +0
Calzada	CD –5	CD +2	CD +2	CD –2
Tiempo y Visibilidad				
Tiempo estable	CD +0	CD +0	CD +0	CD +0
Tiempo adverso	CD +2	CD +2	CD +2	CD +2
Tiempo extremo	CD +5	CD +5	CD +5	CD +5
Noche*	CD +10/+5	CD +10/+5	CD +10/+5	CD +5/+2

* Se acumula con el modificador por tiempo. Se aplica el primer penalizador si no se tiene Infravisión y el segundo con Infravisión 1. No se aplica ningún penalizador si se tiene Infravisión 2 o si se posee un sentido preciso que no dependa de la vista.

EL GUÍA

Por cada jornada de viaje el guía del grupo ha de realizar una prueba de Supervivencia o Saber (Geografía) (+2 si tiene la dote de Orientación perfecta) para no perder la ruta. También es tarea del guía encontrar un lugar apropiado en el que acampar al final de la jornada. La CD base depende del tipo de avance (cauteloso, normal o apresurado), aunque se puede ver modificada por la dificultad del terreno, el tipo de ruta y las condiciones meteorológicas. Consulta la **Tabla VDA2: Modificadores del viaje** para encontrar la CD y los modificadores aplicables.

Un **éxito** implica que el grupo avanza sin sufrir ningún retraso y encuentra un lugar adecuado en el que acampar. Un **fallo,** en cambio, supondrá algún contratiempo durante el viaje, más grave cuanto mayor sea el nivel de fallo. En la tabla adjunta se ofrecen algunas sugerencias. El Director de Juego puede elegir la que crea más conveniente o lanzar un dado para seleccionarla al azar.

Accidente: Los caminos no siempre son fáciles: escalar montañas, descender por barrancos, cruzar ríos, saltar desfiladeros... Un buen guía sabe predecir estas amenazas y escoger el mejor modo de evitarlas o minimizarlas, pero, de no ser así, el grupo podría sufrir accidentes graves. Si el daño sufrido iguala o supera el Umbral de herida grave del personaje, tendrá que realizar una prueba de Fortaleza del modo normal. Sin embargo, en este caso solo puede haber dos resultados: si tiene éxito recibe el daño sin más consecuencias, pero si falla sufrirá una secuela moderada a elección del Director de Juego (ver **Secuelas,** página 111 del libro básico).

Campamento: Un campamento incómodo o insalubre afectará al descanso del grupo y, por extensión, a su ritmo de sanación.

Distancia: Este efecto provoca una reducción en la distancia efectiva recorrida, hasta el extremo de poder desperdiciar el día caminando en círculos.

Ruta peligrosa: Las elecciones del guía pueden alterar las probabilidades de sufrir un encuentro: no es lo mismo seguir una ruta discreta que adentrarse por error en terreno de caza orko, por ejemplo.

EL VIGÍA

El vigía es el encargado de detectar otros grupos o animales hostiles y evitar que les descubran. Por cada jornada de viaje, ha de realizar una prueba de Atención o Sigilo (la que sea menor) para evitar encuentros. La CD base depende del tipo de región que se esté atravesando, a la que se añade dificultad en función del ritmo de avance, el tipo de ruta y las condiciones meteorológicas. Consulta la **Tabla VDA 2: Modificadores del viaje** para más información.

Con un **éxito** normal el vigía consigue que el grupo avance sin sufrir encuentros desagradables, ya sea porque estos no se han producido o porque los ha detectado con tiempo suficiente para que el grupo pueda evitarlos. Sin embargo, un **fallo** supondrá un encuentro hostil, más grave cuanto mayor sea el nivel de fallo en la tirada. El tipo de encuentro queda a elección del Director de Juego (una bestia salvaje, un grupo de bandidos, una partida de caza orka...) en función de la región que estén atravesando y las circunstancias del viaje.

TABLA VDA3: EFECTOS DE LA PRUEBA DEL GUÍA

Resultado	Efectos
Fallo por 5 o menos puntos	
01-04	**Accidente:** Leve. 1d6 puntos de daño (no se aplica RD). Con REF CD 10 se niega el daño.
05-08	**Campamento:** Incómodo. –2 a las pruebas de Medicina y recuperación (como las pruebas de Fortaleza para sanar heridas graves o enfermedades).
09-12	**Distancia:** Avanzan un 25 % menos de lo esperado.
13-16	**Ruta peligrosa:** –2 a la prueba del vigía.
17-20	Ningún contratiempo.
Fallo por 10 o menos puntos	
01-04	**Accidente:** Grave. 1d8 puntos de daño (no se aplica RD). Con REF CD 15 se niega el daño.
05-08	**Campamento:** Pésimo. Recuperan solo la mitad de los Puntos de Resistencia o de daño de Característica que serían normales. –5 a las pruebas de Medicina y a las de Fortaleza para recuperarse de heridas graves o enfermedades.
09-12	**Distancia:** Avanzan la mitad de lo esperado.
13-16	**Ruta peligrosa:** –5 a la prueba del vigía.
17-20	Tira de nuevo como si fuera un fallo por 5 o menos.
Fallo por más de 10 puntos	
01-04	**Accidente:** Crítico. 1d10 puntos de daño (no se aplica RD). Con REF CD 20 se niega el daño.
05-08	**Campamento:** Malsano. No recuperan PR o Características, ni pueden sanar heridas graves o enfermedades.
09-12	**Distancia:** El grupo camina en círculos y no avanza nada en toda la jornada.
13-16	**Ruta peligrosa:** –10 a la prueba del vigía.
17-20	Tira de nuevo como si fuera un fallo por 10 o menos.

Para no ralentizar el ritmo de la partida con combates superfluos, recomendamos resolver estos encuentros con una única tirada. Por supuesto, si el Director de Juego considera que son narrativamente relevantes, podrá desarrollarlos con las reglas de combate habituales.

Ante un **encuentro hostil,** los personajes siempre tendrán una oportunidad de evitarlo. Esto se resuelve con una prueba de habilidad contra una CD que se indica en la tabla adjunta. La habilidad empleada puede ser Diplomacia, Engañar, Intimidar, Saber (Tácticas) o Sigilo, a elección de los jugadores (siempre que la justifiquen adecuadamente). En última instancia, el Director de Juego puede vetar el uso de alguna de ellas si considera que no se ajusta a las circunstancias.

Al realizar esta prueba es posible emplear las reglas de trabajo en equipo (ver **Ayudar a otros,** página 80 del libro básico), pero en ningún caso se puede elegir 10 o 20.

Si el grupo tiene éxito, consigue eludir el encuentro sin necesidad de combatir. En caso contrario, los personajes tendrán que luchar. Se asume que siempre consiguen derrotar o hacer huir a sus atacantes, pero en la reyerta sufrirán el daño indicado en la tabla adjunta. Si el daño sufrido iguala o supera el Umbral de herida grave de un personaje, tendrá que realizar una prueba de Fortaleza del modo normal. Sin embargo, en este caso solo puede haber dos resultados: si tiene éxito recibe el daño sin más consecuencias, pero si falla sufrirá una secuela moderada a elección del Director de Juego (ver **Secuelas,** página 111 del libro básico).

TABLA VDA4: EFECTOS DE LA PRUEBA DEL VIGÍA

Resultado	Efectos (resultado par, encuentro en camino; resultado impar, encuentro en campamento)
Fallo por 5 o menos puntos	
01-04	Encuentro complicado. Evitarlo con CD 15 o 1d10–2 puntos de daño.
05-16	Encuentro normal. Evitarlo con CD 10 o 1d8–2 puntos de daño.
17-20	Ningún encuentro.
Fallo por 10 o menos puntos	
01-04	Encuentro difícil. Evitarlo con CD 20 o 1d12–2 puntos de daño.
05-16	Encuentro complicado. Evitarlo con CD 15 o 1d10–2 puntos de daño.
17-20	Encuentro normal. Evitarlo con CD 10 o 1d8–2 puntos de daño.
Fallo por más de 10 puntos	
01-04	Encuentro muy difícil. Evitarlo con CD 25 o 2d8–2 puntos de daño.
05-16	Encuentro difícil. Evitarlo con CD 20 o 1d12–2 puntos de daño.
17-20	Encuentro complicado. Evitarlo con CD 15 o 1d10–2 puntos de daño.

Nota: Estas reglas son para encuentros aleatorios. Si el grupo de personajes está siendo buscado o perseguido, usa las reglas para seguir rastros tal y como se explican en la dote Rastrear (página 72 del libro básico).

EL RECOLECTOR

En cada jornada, el recolector del grupo puede realizar una prueba de Supervivencia para buscar y cazar alimento para ese día. La CD base depende del ritmo de avance, pero, como en los casos anteriores, puede verse modificada por otras condiciones del viaje. Consulta la **Tabla VDA 2: Modificadores del viaje** para más información.

Si tiene **éxito** en la tirada, el recolector obtiene una ración de comida y agua, y una ración adicional por cada 2 puntos en que su prueba supere la CD. Normalmente un **fallo** solo significa que el recolector no encuentra nada comestible. Sin embargo, un **fallo por 5 o más puntos** implica que la comida encontrada está en mal estado. No aportará ningún alimento y, además, todos los miembros del grupo tendrán que superar una prueba de Fortaleza contra CD 12 para no caer enfermos. La enfermedad tendrá un daño inicial y secundario de –1 puntos de Constitución (ver **Enfermedades,** página 116 del libro básico, para más información). Por último, si el **fallo es por 10 o más puntos,** las raciones encontradas serán tóxicas. En este caso comer esas raciones tampoco aportará ningún alimento y tendrán que superar una prueba de Fortaleza contra CD 15 para evitar ser envenenados. El veneno tendrá un daño inicial y secundario de –1d3 puntos de Constitución (ver **Venenos,** página 117 del libro básico para más información).

En un viaje de varias jornadas, si no se tiene la precaución de cazar y recoger comida, el grupo puede acabar sufriendo las inclemencias del hambre. Un personaje puede estar tres días sin comer o un día más una cantidad de horas igual a su puntuación de Constitución sin beber. Después de este tiempo debe superar una prueba de salvación de Fortaleza cada día, o cada hora si es por la sed, (CD 10 +1 por cada prueba previa) o perder un punto temporal de Constitución y acumular fatiga: con al menos un punto perdido queda fatigado; si pierde la mitad de su Constitución, se encuentra exhausto; si se reduce a 3 o menos, quedará inconsciente y, si llega a 0 puntos de Constitución, morirá.

El daño sufrido a causa de la sed o el hambre no puede recuperarse hasta que se consuma agua o comida. Ni siquiera los efectos mágicos pueden curar este daño.

Fatiga

En ocasiones, al final de la fase de marcha, los personajes deben hacer una prueba de Fortaleza para comprobar si la dureza del viaje les debilita o provoca que avancen menos de lo esperado. En principio esta prueba solo es necesaria si el grupo ha viajado al máximo ritmo de avance permitido, aunque el Director de Juego es libre de aplicarla cuando crea conveniente. Normalmente el ritmo máximo de avance es apresurado, aunque (como se explica en la sección **Clima**) el tiempo reinante puede limitar la velocidad máxima permitida. Esto podría dar lugar a que fuera necesaria una prueba de Fortaleza si el grupo avanza a ritmo normal (cuando el tiempo es adverso) o incluso cuando avanza a ritmo cauteloso (si el tiempo es extremo).

La CD base de la prueba de Fortaleza viene marcada por la dificultad del terreno que están atravesando, pudiendo verse modificada por el tipo de ruta, el ritmo de avance o las condiciones atmosféricas (ver **Tabla VDA 2: Modificadores del viaje**). Si el personaje viaja en una montura (como un caballo o una mula) será esta quien deba realizar la prueba de Fortaleza.

Si un personaje, o su montura, falla la prueba de Fortaleza, tiene dos opciones:

Reducir el ritmo de marcha: El personaje se detiene para descansar, por lo que no sufre fatiga, pero retrasa a todo el grupo. La distancia real recorrida se reduce a la mitad.

Forzar la marcha: El personaje se esfuerza por mantener el ritmo. El grupo avanza la distancia prevista, pero el personaje pierde un punto de Constitución. La Constitución perdida se recupera a razón de un punto por día de descanso (es decir, sin viajar ni realizar esfuerzos). Mientras el personaje tenga algún punto de Constitución perdido, estará fatigado. En el momento en que pierda la mitad o más de su Constitución pasará a estar exhausto. Con 3 puntos o menos de Constitución el personaje caerá inconsciente. Si un personaje llega a perder todos sus puntos de Constitución, muere inmediatamente.

Fase III: Campamento

Una vez ha finalizado la fase de marcha, el grupo montará el campamento en el lugar indicado por el guía (ver **El Guía,** más atrás), donde descansarán hasta la llegada de la mañana siguiente (o la noche siguiente si están viajando en la oscuridad).

Durante la fase de campamento los personajes se dedican principalmente a descansar, aunque también podrán aprovechar ese tiempo para realizar otras tareas opcionales.

TAREAS

Además de las tareas propias de montar y desmontar el campamento, durante esta fase cada personaje podrá realizar alguna otra labor a su elección. Algunas opciones frecuentes serían atender a los enfermos, reparar o fabricar equipo, destilar pociones, estudiar... Se considera que una tarea es cualquier acción prolongada que exija una prueba de habilidad. Hacer anotaciones en un diario no se consideraría una tarea, por ejemplo, pero sí lo sería inscribir un pergamino mágico.

Una labor que requiera más de una hora de trabajo no podrá completarse en una misma fase de campamento, pero, si la tarea lo permite, podría completarse a lo largo de varias jornadas.

Algunas tareas requieren de un equipamiento especial para poder completarse (un herrero necesita una forja, por ejemplo). El Director de Juego puede decidir que una tarea es imposible de llevar a cabo en las condiciones actuales o que el jugador tendrá una penalización de –4 a la tirada por no disponer de las herramientas adecuadas (ver **Herramientas,** página 80 del libro básico).

Un personaje puede realizar más de una tarea en una misma fase de campamento, pero cada tarea adicional le impondrá un penalizador acumulativo de –2 a todas las tiradas relacionadas con ellas. Por ejemplo, un personaje que realice tres tareas (atender a sus compañeros heridos, fabricar virotes para su ballesta y descifrar un pergamino) tendrá un –4 a todas las tiradas que realice para esas tres tareas.

Por supuesto, es posible que dos o más personajes se ayuden mutuamente en una misma tarea, aplicándose las reglas de **Ayudar a otros** (página 80 del libro básico). Igualmente, es posible elegir 10 si la habilidad lo permite. Sin embargo, solo se podrá elegir 20 si la habilidad lo permite y el tiempo requerido no excede el límite indicado anteriormente. En cualquier caso, si un personaje elige 20 en una tarea no tendrá opción de realizar ninguna otra tarea durante esa fase de campamento. Consulta **Habilidades sin tirada,** página 80 del libro básico, para más información.

DESCANSO

Tras una noche de descanso, cada personaje recupera tantos Puntos de Resistencia como su bonificación total de Fortaleza. Si ha recibido atención médica a través de una prueba exitosa de Medicina (CD 15), recuperará el doble de Puntos de Resistencia. Las condiciones del campamento podrían modificar estos valores de recuperación (ver **El guía,** más atrás). Para más información sobre las reglas de curación, consulta la sección **Daño y heridas** (página 109 y siguientes del libro básico).

Se debe tener en cuenta que algunas pruebas de recuperación requieren un día o más de descanso. Un personaje que ha estado viajando o haciendo cualquier otro esfuerzo físico no podrá realizar pruebas de recuperación de este tipo durante la fase de campamento. Por ejemplo, no podrá recuperarse del estado malherido o incapacitado o recuperar puntos de Constitución perdidos a causa de la fatiga del viaje. Viajar en un vehículo, siempre que se haga con la suficiente comodidad y sin hacer ningún esfuerzo, podría considerarse una jornada de descanso.

LOS VIAJES EN BARCO

Viajar por el continente de Valsorth no es sencillo, pero tampoco lo es moverse por sus aguas. Las reglas descritas con anterioridad para viajes cambian un poco cuando se trata de viajes en barco. Es muy común que los aventureros decidan contratar los servicios de un capitán y su tripulación y que se muevan a bordo de su barco o que, por el contrario, viajen en su propia nave.

La primera fase, la preparación del viaje, se realiza de la misma manera. La peligrosidad de la ruta, el clima y el ritmo de avance se aplican con normalidad. La dificultad del terreno también se aplica de la misma manera que los viajes por tierra, puedes ver los diferentes tipos de terreno de mar o río en las descripciones de tipo de terreno. Los tipos de ruta no pueden compararse, por lo que se considera que emplear una ruta marítima o fluvial transitada y conocida es equivalente a una calzada, mientras que el resto de rutas se consideran senderos.

Las jornadas de viaje por río suelen durar entre ocho y diez horas, ya que son comunes los puertos y los pequeños pueblos en los que se puede anclar, comerciar y comprar comida… y partir de nuevo por la mañana. Durante los largos viajes por mar apenas se encuentran puertos y es poco común detener la marcha, por lo que se consideran jornadas de 24 horas.

Durante la segunda fase también se pueden ver diferencias. La principal es el guía, que no se encarga de buscar rutas en el bosque, sino de controlar el barco. Para realizar las tiradas, en vez de Supervivencia se puede emplear Oficio (Marinero) o Saber (Marino). En caso de superar la tirada, que se calcula de manera similar a los viajes por tierra, se realiza una jornada con tranquilidad. De lo contrario, realiza las tiradas pertinentes en la tabla de viajes en barco (página siguiente).

Las reglas de Vigía y Recolector se siguen con normalidad. Llevar un barco es algo cansado y atareado, por lo que a la tripulación se le aplican las reglas de fatiga con normalidad. Algunos ejemplos de esto serían las largas jornadas en alta mar, trabajando al sol con los aparejos y el velamen, o forzar la marcha mediante el uso de remos para poder remontar un río o llegar antes a la costa.

Sin embargo, incluso viajando como pasajero de un barco, el viaje no está exento de peligros y vivir confinado en una bodega durante una semana puede ser suficiente para acabar con la salud y la moral

TABLA DE VIAJES EN BARCO

Resultado	Efectos
Fallo por 5 o menos puntos	
01-04	**Accidente:** Leve. El barco no puede continuar. Se requiere una jornada de trabajo en la que se supere con éxito una tirada de Artesanía (Construcción naval) CD12 para repararlo.
05-08	**Víveres y descanso:** Incómodo. Obtienes un penalizador de –1 a Fortaleza durante todo el viaje.
09-12	**Distancia:** Avanza un 25 % menos de lo esperado.
13-16	**Ruta peligrosa:** –2 a la prueba del vigía.
17-20	Ningún contratiempo.
Fallo por 10 o menos puntos	
01-04	**Accidente:** Grave. El barco no puede continuar. Se requieren dos jornadas de trabajo en las que se supere con éxito una tirada de Artesanía (Construcción naval) CD 15 para repararlo.
05-08	**Víveres y descanso:** Pésimo. Obtienes un penalizador de –2 a Fortaleza durante todo el viaje.
09-12	**Distancia:** Avanza la mitad de lo esperado.
13-16	**Ruta peligrosa:** –5 a la prueba del vigía.
17-20	Tira de nuevo como si fuera un fallo por 5 o menos.
Fallo por más de 10 puntos	
01-04	**Accidente:** Crítico. El barco no puede continuar. Se requieren tres jornadas de trabajo en las que se supere con éxito una tirada de Artesanía (Construcción naval) CD18 para repararlo.
05-08	**Víveres y descanso:** Malsano. Se realiza una tirada en la tabla de enfermedades en los barcos en esta jornada.
09-12	**Distancia:** El grupo navega en círculos y no avanza nada en toda la jornada.
13-16	**Ruta peligrosa:** –10 a la prueba del vigía.
17-20	Tira de nuevo como si fuera un fallo por 10 o menos.

de un hombre. En los grandes viajes la comida va a bordo, pero no siempre es suficiente y muchas veces está al alcance de las ratas o cucarachas que se hallan a bordo y que habitan en la bodega. Asimismo, es posible que haya epidemias a bordo, pues cualquier enfermedad se contagiará con facilidad en el barco. Para representar esto, es necesario realizar tiradas de Fortaleza para evitar contagiarse en función de la clase de viaje.

TABLA DE ENFERMEDADES EN LOS BARCOS

Viaje	Periodicidad	Dificultad
Por río con paradas en puertos	1 tirada/semana	CD 5
Por río sin acceso a puertos	1 tirada/5 días	CD 10
Viaje marítimo por la costa	1 tirada/5 días	CD 8
Viaje en alta mar	1 tirada/3 días	CD 12

Para viajes de menor tiempo que la periodicidad no será necesario tirar. En los viajes largos, cada nueva tirada que sea necesaria después de la primera aumenta en dos la CD de la nueva tirada. En caso de fallar una tirada, el personaje empezará a verse afectado por alguna enfermedad, además de la posible falta de alimentos o agua dulce. Algunas de las enfermedades que se suelen dar en viajes marítimos son:

- **Escorbuto:** Es muy común en alta mar. Los síntomas del escorbuto son la anemia, manchas en la piel y hemorragias. **Incubación:** 1d2 Días. Daño inicial: 1d3 CON; Daño secundario: 1d2 CON/día.
- **Locura del Mar:** Los días de encierro en la bodega, el calor, la ausencia de agua… cualquiera puede ser la causa de que algunos marineros enloquezcan y acaben saltando por la borda, o de que sus compañeros de viaje los empujen por ella. **Incubación:** 1d6 Horas. Daño inicial: 1d3 SAB; Daño secundario: 1 SAB + 1 INT/día.
- **Gripe de barco:** Unas fuertes fiebres capaces de volverse mortales si no se consiguen curar. **Incubación:** 1d3 días. Daño inicial: 1 CON ; Daño secundario: 1 CON + 1d2 FUE/día.

La fase 3, el campamento, se aplica con normalidad con una única diferencia: los personajes que viajen como pasaje, y no como tripulación, podrán dedicar hasta seis horas para sus tareas en vez de una, ya que no tendrán nada que hacer durante el viaje.

Viajando por lo Salvaje

Valsorth es un gran continente en el que hay todo tipo de regiones, desde las salvajes selvas de Uskan a las montañas inaccesibles del norte. En este apartado se dan toda una serie de reglas, peligros y dificultades que es posible que los personajes se encuentren al atravesar algún tipo concreto de paraje. Estas opciones permiten al Director de Juego introducir rasgos característicos en el viaje, enfrentando a los personajes a los peligros particulares de cada tipo de territorio. Primero se dan una serie de consejos y reglas para definir el clima en cada territorio. A continuación, se dan indicaciones sobre los peligros, dificultades y criaturas que se pueden encontrar los viajeros en cada tipo de terreno.

Clima

Cuando los personajes están en una población o de viaje, el Director de Juego puede utilizar la siguiente tabla para definir el tiempo que hará durante esa jornada. Es una tabla que busca la simplicidad, pero que añade un efecto de aleatoriedad y sorpresa. El viento, la lluvia o un día de sol abrasador, además de ofrecer color a la aventura, también pueden dificultar o facilitar las acciones de los personajes, así que será un aspecto que tendrán que tener en cuenta.

Para averiguar el tiempo que va a hacer, el Director de Juego simplemente tiene que elegir el terreno (montañas, llanuras, etc.), indicar la estación en que se encuentran (invierno, verano, etc.) y tirar 1d20 para ver qué tipo de tiempo hará ese día en la tabla de clima que se encuentra en la fase de preparación de viaje.

Otra forma más sencilla de hacerlo, sin tener en cuenta la estación y dando menos importancia a la localización, consiste en lanzar 1d6. Si el resultado es de 1 a 3, el clima será estable y agradable; en caso de que el resultado sea 4 o 5, el clima será adverso. Si el resultado es un 6, entonces el clima de ese día será extremo.

Una vez resuelto, de una manera u otra, si el clima es estable, adverso o extremo ese día, busca el tipo de terreno para tener más datos sobre ello. Dentro de cada tipo de terreno puedes encontrar una breve descripción y directrices de juego de los tres posibles climas.

Tipos de Terreno

En este apartado se describen los peligros y dificultades que los personajes pueden encontrar en sus viajes por un tipo determinado de terreno.

A continuación se describen con detalle los siguientes tipos de terreno: bosques, ciénagas, colinas, desiertos, junglas, llanuras, montañas y subterráneos.

Bosques

Las zonas boscosas de Valsorth son amplias y muy variadas. Así, se puede diferenciar entre los bosques abiertos, en los que se puede caminar con facilidad y amplia visibilidad, y los bosques densos, plagados de matorrales y vegetación, en los que apenas se puede ver más allá de unos metros y avanzar se convierte en algo lento y fatigoso.

A su vez, la presencia de árboles proporciona cobertura y refugio, algo que los elfos han usado durante siglos a su favor.

CLIMA

Las zonas boscosas suelen tener un clima húmedo, con frecuentes lluvias (o nevadas), por lo que no suelen ser zonas demasiado calurosas o sofocantes.

Estable: Temperatura agradable porque los árboles protegen a los personajes de ella. La vegetación está tranquila e inmóvil, facilitando el desplazamiento y sin dificultar la visión de forma significativa.

Adverso: Las temperatura es desapacible, exponiendo a los personajes a enfermar. El movimiento queda dificultado, bien porque la lluvia agita la vegetación o porque el calor hace que esta sea quebradiza y difícil de asir. **Penalizador:** –2 a pruebas de Atención y al realizar Movimiento a fondo se avanza la velocidad base multiplicada por tres..

Extremo: La temperatura es claramente desfavorable, como una nevada en invierno o una fuerte tormenta de verano que afecta a la vestimenta de los personajes jugadores y les obliga a moverse con cautela para evitar las consecuencias de las inclemencias del tiempo, como barrizales o lechos de hojas secas que ocultan peligros. **Penalizador:** –2 a pruebas de Atención y no se puede realizar Movimiento a fondo.

DIFICULTADES Y PELIGROS

A pesar del aspecto bucólico que pueden presentar algunos bosques, estas regiones presentan también peligros y dificultades muy variadas para el viajero:

Maleza: Las raíces, los matorrales y la vegetación baja dificultan mucho el avance en los bosques. Esto hace que las pruebas de Acrobacias y avanzar en sigilo sean más difíciles, penalizando con –2 en vegetación ligera, –4 en media y –6 en vegetación densa. Por el contrario, ocultarse es mucho más fácil, lo que da un +2, +4 y +6 respectivamente a las pruebas de Sigilo para esconderse.

Visión: Como hemos comentado, la visión se reduce a medida que la vegetación se hace más espesa, los troncos y las ramas tapan líneas de visión y eso provoca que emplear armas a distancia sea mucho más complicado. En vegetación ligera, las armas a distancia obtienen un penalizador de –1 al ataque y solo pueden emplearse hasta un máximo de tres incrementos de distancia. En vegetación media, el penalizador aumenta a –2 y solo puede emplearse hasta un máximo de un incremento de distancia. En vegetación densa, el penalizador al ataque será de –3 y no pueden realizarse incrementos de distancia.

TABLA DE CLIMA ALEATORIO

D20*	Bosque	Ciénaga	Colina	Desierto	Jungla	Llanura	Montaña
1 o menos	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo
2-3	Adverso	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo	Extremo
4-5	Adverso	Extremo	Adverso	Extremo	Extremo	Adverso	Extremo
6-7	Adverso	Adverso	Adverso	Extremo	Extremo	Adverso	Extremo
8-9	Adverso	Adverso	Adverso	Extremo	Extremo	Adverso	Adverso
10-11	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso
12-13	Estable	Adverso	Adverso	Adverso	Adverso	Estable	Adverso
14-15	Estable	Estable	Estable	Adverso	Adverso	Estable	Adverso
16-17	Estable	Estable	Estable	Adverso	Adverso	Estable	Estable
18-19	Estable	Estable	Estable	Adverso	Adverso	Estable	Estable
20 o más	Estable	Estable	Estable	Estable	Estable	Estable	Estable

* En bosque, colina, llanura y montaña se debe aplicar un –2 a la tirada si se realiza en invierno y un +2 si es verano. En ciénaga, desierto y jungla se aplicará a la inversa: +2 a la tirada si se realiza en invierno y –2 si es en verano.

Incendios forestales: Uno de los mayores peligros que pueden suceder mientras se está en un bosque es que se produzca un incendio, ya sea por la sequía acumulada, los fuertes vientos o las grandes pendientes. Como norma general, el fuego avanza a favor del viento y asciende por las laderas durante el día, mientras que por la noche desciende desde las cumbres debido a los cambios de temperatura. Un personaje que se vea sorprendido por un fuego forestal se enfrenta a tres peligros: el humo, la temperatura y las llamas. Para el calor y el humo, se pueden aplicar las reglas de temperaturas extremas y ahogamiento (página 115 del libro básico). Si un personaje se encuentra a tres metros del frente de llamas, el fuego le causará 2d4 puntos de daño cada asalto, 1d4 puntos de daño si está a menos de seis metros. Atravesar el fuego causará 3d6 puntos de daño.

Barrizales: Aunque abundan más en las ciénagas y junglas, algunos bosques muy húmedos pueden tener estas zonas inundadas por lodo y barro. Consulta el apartado Ciénagas (a continuación) para más detalles sobre estos peligros.

CRIATURAS

Además de los peligros y dificultades que representan los bosques, estos son el hábitat natural de una infinidad de criaturas. Dependiendo de la región, se pueden encontrar arañas, serpientes, osos, lobos y otros animales comunes. Además, en los bosques suelen vivir otras criaturas como peligrosas arañas gigantes, serpientes gigantes, salamandras o incluso dracos y reptiles enormes que han hecho de la vegetación su hogar.

Ciénagas

Las zonas pantanosas y las ciénagas son uno de los lugares más peligrosos para un grupo de viajeros. Además de ser un pantanal infecto, plagado de enfermedades y donde los caminos han desaparecido, infinidad de criaturas y monstruos han convertido este lugar en su hogar.

CLIMA

El clima cálido, húmedo y caluroso es el habitual en las ciénagas.

Estable: A pesar del ambiente cargado por el sol y la humedad, se puede viajar con normalidad, obviando el mal olor que emana de las ciénagas.

Adverso: El agobiante calor y la humedad de la ciénaga provocan que las ropas se peguen a la piel y que el bochorno provoque malestar a los aventureros que vayan muy cargados. **Penalizador:** Una vez al día se realiza una prueba de Fortaleza que en caso de fallo significará la pérdida de 1 punto de Constitución, el cual se recuperará descansando. A esta tirada se le aplica el penalizador de armadura íntegro.

Extremo: El calor se pega a los huesos y de las ciénagas emana un fuerte olor hacía los personajes, el cual puede provocar fuertes mareos. **Penalizador:** Una vez por cada encuentro, combate o prueba que realicen los personajes, se lleva a cabo una prueba de Fortaleza que en caso de fallo significará la pérdida de 1 punto de Constitución, estos puntos se recuperarán descansado. A estas tiradas se les aplica el penalizador de armadura íntegro.

DIFICULTADES Y PELIGROS

Avanzar en un entorno donde el barro y los lodazales alcanzan hasta la cintura no es fácil, pues esto ralentiza sobremanera moverse por la laberíntica red de senderos y charcas. Mientras un personaje avanza por los pocos caminos que han permanecido abiertos con el paso del tiempo, puede moverse a la mitad de su velocidad, siempre que no se encuentre con algunos de los pantanos de aguas estancadas.

Por otro lado, hay multitud de senderos que se abren en las ciénagas, los cuales forman un laberinto de pasos y cambian en función de las aguas y del barro. Es posible avanzar por estos senderos y, mediante ellos, se puede acceder a zonas donde no llegan los caminos principales o acortar grandes distancias. Un personaje que se adentre por estos senderos apenas logra avanzar a una cuarta parte de su velocidad, siempre que no sufra alguno de los contratiempos que siembran esta región y que se resumen a continuación:

Arenas movedizas: Se trata de una fosa de barro que engulle a quien intenta pasar por ella. Se requiere una prueba de Supervivencia contra CD 15 para detectar las arenas movedizas. Aquel que se adentre en ellas sufre un –3 a todos sus chequeos que impliquen cualquier movimiento. Además, dispone de tantos turnos como su Destreza más dos antes de quedar sumergido por el barro. Salir de las arenas a base de bracear requiere una tirada de Atletismo contra CD 10 para bracear 1,5 metros en una dirección. Si queda sumergido en el barro, el personaje debe hacer un chequeo de Fortaleza CD 10 añadiendo +1 a la CD por cada asalto posterior. Un fallo lleva el estado del personaje a malherido, un segundo fallo a incapacitado, en el siguiente pasa a moribundo y en el cuarto asalto muere.

Marismas de espinos: Una red de matorrales de espinas se alza entre las charcas como una maraña, cubriendo todo el paso. Cruzarlo requiere un gran esfuerzo y agilidad, pasando sobre las ramas y las puntas, lo que ralentiza aún más el avance. Además, se debe superar una prueba de Acrobacias o Atletismo contra CD 18 para no resbalar y herirse con alguna de las espinas, pues en tal caso se reducen 1d3 puntos de daño.

Nubes de insectos: Determinadas zonas de los pantanos están plagadas de enjambres de insectos que zumban con un sonido monótono y se alimentan de desperdicios y desechos. Estos insectos, además, son portadores de infinidad de enfermedades. Quien se atreva a cruzar una de estas nubes debe superar una prueba de Fortaleza para evitar contraer alguna enfermedad (ver **Enfermedades,** página 116 del libro básico).

Enredaderas de la viuda: Estas plantas, que cuelgan como restos de podredumbre de los matorrales y otras plantas, son en realidad uno de los mayores peligros de las ciénagas. Sus largas hojas se enroscan alrededor de aquel que las toque, apresándole para sumergirlo en el agua. Estas plantas tienen un valor de Ataque de +4. Si tienen éxito en su ataque, realizarán inmediatamente una presa con un +8 para sumergir a su víctima en las aguas ponzoñosas y estrangularlas para acabar así con su vida. Para representar esto, emplea las reglas de estrangulamiento del libro básico (página 115).

CRIATURAS

Además del traicionero terreno, el gran peligro de las ciénagas son las criaturas que han hecho de este lugar su hábitat. Entre las charcas y el barro abundan criaturas como los cocodrilos de barro, los hombres de lodo y los insectos gigantes. Otras criaturas se han asentado aquí, como los hombres lagarto e incluso los dracos, como el Gran Draco, que tiene su guarida en el templo que hay en el centro de las ciénagas. Por otro lado, un riesgo adicional de los insectos y reptiles de las ciénagas es que pueden transmitir enfermedades, pues todos son portadores de fiebres y otro tipo de males. Además, numerosas

colonias de hombres sapo han hecho de las ciénagas su hogar, organizándose en cuevas y subterráneos, sin embargo suelen formar partidas de caza que se aventuran lejos de su guarida.

Colinas

Las colinas son cerros y elevaciones que no suelen superar los cien metros de altura y que son fácilmente superables. Aun así, la sucesión de estas puede ser muy dura para el viajero y obligarle a rodear o evitar las que son más abruptas o elevadas.

CLIMA

El clima es frío y duro, con frecuentes nevadas, días de lluvia y fuertes vientos que golpean al viajero.

Estable: Día despejado o ligeramente nuboso. Nieblas matutinas poco espesas. La temperatura no cae por debajo de los 10 ºC. En primavera y verano la temperatura puede ser incluso agradable. **Bonificadores:** +4 a las pruebas de Atención para ver cosas en la lejanía.

Adverso: Lluvias intensas en primavera y verano. Nevadas o granizo el resto del año. Las temperaturas pueden caer por debajo de los 0 ºC.

Extremo: Llueve, nieva o graniza constantemente, lo que dificulta tanto el viaje como el descanso. Las temperaturas nocturnas se encuentran muy por debajo de los 0º C, lo que sumado a la humedad hace que resulte fácil caer enfermo. **Penalizador:** Si no se tiene ropa de abrigo, durante la noche se realiza una prueba de Fortaleza CD 12, si no se supera se pierde un punto de Constitución y no se recuperan Puntos de Resistencia.

DIFICULTADES Y PELIGROS

Además de la dureza de la marcha, las colinas presentan otros peligros para el viajero:

Riscos: El terreno abrupto de las colinas provoca que muchas veces el viajero deba superar paredes de roca o caminos muy encrespados, u optar por dar un rodeo para evitar estos accidentes del terreno. Las reglas para trepar se describen dentro de la habilidad Atletismo (página 48 del libro básico).

Zonas boscosas: Además del relieve de este terreno, las colinas pueden ofrecer otras dificultades al avance, como serían los bosques que suelen abundar en ellas. Por tanto, el Director de Juego puede aplicar los peligros de un bosque (maleza, visión, fuego, etc.) en este terreno.

CRIATURAS

Las colinas son el hábitat natural de clanes y asentamientos de diferentes razas, como los bárbaros, los gigantes azules, los orkos o los goblins. La fauna del lugar está compuesta por lobos, osos y otros animales comunes, además de otras criaturas más peligrosas como las mantícoras que persiguen a los viajeros.

Desiertos

El centro de Valsorth es una enorme extensión desértica, un páramo de dunas y arena que se extiende hasta el horizonte. Se trata de una región árida, dura y sometida a un sol inmisericorde, donde viven los hombres del sur, así como criaturas enormes que moran entre las dunas. Atravesar el desierto es una aventura en sí misma, pues la falta de alimento y agua, junto a las violentas tormentas de arena, pueden acabar con un grupo si se extravía o se ralentiza en su avance.



CLIMA

El calor seco es constante en el desierto, no cae ni una sola gota de agua durante meses.

Estable: Las temperaturas son moderadas para lo que suele ser habitual en una zona desértica. Pueden darse algunos días con cielos nublados e incluso alguna lluvia en otoño e invierno. Un personaje adecuadamente equipado no tiene que realizar pruebas de Fortaleza por temperaturas extremas.

Adverso: Calor y frío intenso. Los personajes tendrán que realizar pruebas de Fortaleza diariamente (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico).

Extremo: Ola de calor insoportable. Viajar con estas temperaturas exige pruebas de Fortaleza cada hora (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico).

DIFICULTADES Y PELIGROS

Los peligros a los que se enfrenta un viajero que cruza el desierto son básicamente encontrar comida y agua para sobrevivir. Además, las tormentas de arena le pueden hacer perderse o acabar agotado.

Falta de agua: Encontrar agua en el desierto es extremadamente difícil, por lo que se debe superar una prueba de Supervivencia contra CD 25 para hallar algún pequeño oasis. Esto, unido a que un personaje necesita entre 4 y 6 litros de agua al día para evitar la deshidratación, hace que este peligro sea el más mortal del desierto. Los efectos de la sed se describen en el libro básico (ver **Hambre y sed,** página 115 del libro básico).

Falta de alimento: La desolación de los desiertos también conlleva una gran dificultad a la hora de encontrar alimento. Por ello, las pruebas de Supervivencia para hallar comida aumentan a CD 25. Los efectos del hambre se describen en el libro básico (ver **Hambre y sed,** página 115 del libro básico).

Tormentas de arena: La furia de las tormentas del desierto convierte la arena en remolinos que ciegan y dificultan el avance. Así, un personaje en una tormenta del desierto recibe un –4 a todas las pruebas y su velocidad se ve reducida a la mitad. Las criaturas dentro de una tormenta de arena que estén situadas hasta a dos metros de distancia la una de la otra dispondrán de ocultación parcial (20 % de posibilidad de fallo, 17 o más en un d20) y las que estén a más de dos metros tendrán ocultación total (50 % de posibilidad de fallo, 11 o más en un d20, y no podrán localizarse recurriendo a la vista).

CRIATURAS

Los desiertos del centro de Valsorth son un territorio árido y desolado, pero en ellos habitan toda serie de criaturas y animales salvajes. Sin duda, los más temidos y venerados son los grandes devorarrocas, que cruzan la región y emergen entre las dunas para arrasar pueblos enteros. Otras criaturas de esta región son los scorks y los buletes, aparte de los seres no-muertos y los espíritus malignos que vagan por estos parajes desolados, como los demonios de los huesos (página 373). Por último, los desiertos también son el hogar de los hombres escorpión, que recorren las dunas en grupos a la caza de alimento.

Junglas

Valsorth no es un mundo en el que abunden las junglas. Aun así, las junglas del norte, Uskan o Slurk, son regiones selváticas que han surgido entre las montañas como por arte de magia. A su vez, la Selva Negra en el sur es la mayor de las junglas de todo el continente.

CLIMA

El clima húmedo y sofocante es el habitual en las junglas, junto con largas temporadas de lluvias torrenciales que parecen no acabar nunca.

Estable: Calor y humedad elevados, pero tolerables. No es necesario realizar pruebas de Fortaleza por temperaturas extremas.

Adverso: La temperatura y, sobre todo, la humedad se elevan considerablemente. Las lluvias son casi constantes y, en muchos casos, torrenciales. Los posibles caminos quedan empantanados y la intensa cortina de lluvia reduce la visibilidad. **Penalizador:** Al realizar Movimiento a fondo se avanza la velocidad base multiplicada por tres.

Extremo: Lluvias torrenciales que se prolongarán durante 3d6 días. Viajar en estas condiciones es arduo y peligroso, pues las crecidas de los arroyos pueden anegar zonas habitualmente transitables. **Penalizador:** Al realizar Movimiento a fondo se avanza velocidad base por dos. La dificultad del avance exige pruebas de Fortaleza cada día debido al calor y la humedad (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico).

DIFICULTADES Y PELIGROS

Las junglas son el lugar salvaje por antonomasia. Moverse por los senderos y barrizales no es fácil y conlleva enfrentarse a multitud de riesgos:

Enfermedades: El agua y el barro que cubren todas las junglas son caldo de cultivo de numerosas enfermedades. Por tanto, aquellos que beban agua de aquí deben superar una prueba de Fortaleza CD 10 para no contraer una enfermedad (ver la página 117 del libro básico para más detalles sobre las enfermedades).

Arenas movedizas: Los bancos de barro traicioneros son abundantes en las junglas y el ojo poco experto puede no descubrirlos antes de que sea demasiado tarde. Se requiere una prueba de Supervivencia contra CD 15 para detectar las arenas movedizas. Aquel que se adentre en ellas sufre un –3 a todos sus chequeos que impliquen cualquier movimiento. Además, dispone de tantos turnos como su Destreza más dos antes de quedar sumergido por el barro. Salir de las arenas a base de bracear requiere una tirada de Atletismo contra CD 10 para bracear 1,5 metros en una dirección. Si queda sumergido en el barro, el personaje debe hacer un chequeo de Fortaleza CD 10, añadiendo +1 a la CD por cada asalto posterior. Un fallo lleva el estado del personaje a malherido, un segundo fallo a incapacitado, en el siguiente pasa a moribundo y en el cuarto asalto muere.

Frondosidad: Abrirse camino entre la vegetación de la selva es difícil, arduo y fatigoso, ya que el suelo está plagado de raíces, lianas y arbustos de gruesos tallos. Por tanto, avanzar por las junglas es siempre mucho más lento, reduciéndose el paso a una cuarta parte de lo normal.

Sanguijuelas: Si los personajes han de atravesar ríos, pantanos o zonas inundadas, es probable que se encuentren cubiertos de sanguijuelas y otros parásitos. Para librarse de ellas, es necesario realizar una prueba de Medicina contra CD 15, o utilizar un cuchillo y una prueba de Sabiduría contra CD 15, aunque en este caso se pueden producir heridas y cortes. Si no se logra quitar a las sanguijuelas, estas dejan al personaje fatigado.

CRIATURAS

Las junglas y selvas son un hervidero de criaturas, animales y plantas exóticas. Los grandes depredadores de estas regiones son los dracos, en sus diferentes tipos y formas (ver página 340 y 341 del libro básico). Por otro lado, la rica flora hace que haya todo tipo de enredaderas, árboles siniestros y multitud de plantas venenosas o con efectos tóxicos. Los humedales y senderos también son el hábitat de todo tipo de sanguijuelas, arañas y serpientes, así como los temibles cocodrilos de barro (página 338 del libro básico) y los hombres de lodo (página 377).

Llanuras

Las llanuras del continente son enormes extensiones de campos áridos o tundras desérticas. Las más conocidas son las Llanuras Grises en el centro de Valsorth, pero hay otras regiones similares más al sur. Son lugares duros y hostiles, donde la supervivencia no es fácil y no hay grandes ciudades, sino pequeños asentamientos de hombres, elfos grises, orkos o goblins.

CLIMA

Sin duda, el viento es el gran protagonista en las grandes planicies, ya sea un viento seco y abrasador en el sur y en la época estival, o los vientos heladores del invierno que sacuden las llanuras más septentrionales.

Estable: Unas suaves lluvias, un poco de viento o un cielo despejado con el sol en lo alto hacen que el viaje por las llanuras sea agradable y no haya problemas para continuar avanzando.

Adverso: Un viento árido proveniente del sur, capaz de sofocar a cualquiera que recorra este terreno o los gélidos vientos del norte que provocan que viajar sin la protección adecuada contra el clima sea un peligro. **Penalizador:** Los personajes tendrán que realizar pruebas de Fortaleza diariamente (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico).

Extremo: Un calor abrasador durante el verano o las fuertes heladas durante el invierno. Sea como sea, las llanuras se vuelven un lugar en el que es peligroso quedarse durante estas temporadas. **Penalizador:** La dificultad del avance exige pruebas de Fortaleza cada hora (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico).

DIFICULTADES Y PELIGROS

Atravesar las llanuras es una empresa dura y peligrosa, ya que la falta de asentamientos civilizados puede ser el fin de un grupo que se quede sin sustento o agua. A su vez, la falta de referencias y la monotonía del paisaje pueden hacer dar largos rodeos a aquellos que se pierdan en esta inmensidad.

Terreno abierto: Las llanuras son planicies sin apenas vegetación o relieve, por lo que la vista puede alcanzar hasta el horizonte. Esto hace que las pruebas de Atención para avistar enemigos reciban un +10, claro que también hace que sea mucho más difícil pasar desapercibido y un grupo será detectado desde muy lejos.

Vendavales: Los fuertes vientos que azotan las llanuras dificultan el avance, reduciendo a la mitad la velocidad y aplicando una penalización de –4 a todas las tiradas de ataque de armas a distancia.

Encontrar comida y agua: La escasez de alimento y agua es habitual en las grandes llanuras. Por ello, las pruebas de supervivencia para hallar sustento aumentan a CD 20.

CRIATURAS

Las tribus nómadas de elfos grises son uno de los mayores peligros de esta región, pues asaltan las caravanas y grupos de viajeros para capturarlos como esclavos. Otros peligros son las manadas de perros salvajes, lobos o hiallus, así como los buitres gigantes y otras criaturas como las salamandras.

Montañas

Avanzar a través de las montañas es peligroso, pues el viajero debe hacer frente a todo tipo de inclemencias, como vientos huracanados, tormentas de hielo o pasos anegados por la nieve. No existen calzadas en esta región y los caminos no son más que pasos naturales cubiertos de nieve que se abren entre los riscos. Por tanto, los peligros son numerosos y aumentan a medida que alguien se adentra en las zonas más inexploradas.

CLIMA

Las montañas de Valsorth son un lugar de clima extremo, cubiertas de nieve la mayor parte del tiempo, con temperaturas gélidas y vientos huracanados que traen tormentas de hielo.

Estable: Una suave capa de nieve cubre el suelo y el viento resopla entre las montañas. A pesar del frío, una buena capa es suficiente para seguir adelante.

Adverso: El fuerte frío, las tormentas de nieve y el granizo hacen que sea complicado avanzar por las montañas, mientras un fuerte viento trata de arrastrar a los viajeros. **Penalizador:** Frío intenso. Los personajes tendrán que realizar pruebas de Fortaleza diariamente (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico). Además, la velocidad de movimiento se reduce a 2/3 de lo normal.

Extremo: Durante el invierno, las montañas de Valsorth están cubiertas constantemente por grandes capas de nieve y las temperaturas son tan bajas que son muchos los que mueren congelados durante la noche. **Penalizador:** Frío extremo. Los personajes tendrán que realizar pruebas de Fortaleza cada hora (ver **Temperaturas extremas,** página 115 del libro básico). Además la velocidad de movimiento se reduce a 1/2 de lo normal.

DIFICULTADES Y PELIGROS

Entre las dificultades que un viajero puede encontrar a su paso, destacan las siguientes:

Alud: Una acumulación de nieve en un risco sobre el camino puede ser una trampa mortal. Si un personaje se acerca a una zona en que hay peligro de alud, debe superar una prueba de Atención o Saber (Naturaleza) contra CD 20 para descubrir el peligro. Es posible que un personaje pueda oír el alud incluso si no puede verlo por la niebla u otros elementos que limiten su visibilidad. El alud cae en una avalancha de nieve que se puede diferenciar en dos zonas: la zona de entierro y la zona lateral. La zona de entierro es el centro de la avalancha, en la que todo personaje es golpeado por la nieve y las piedras, recibiendo 6d8 de daño y quedando sepultado si falla una prueba de Reflejos contra CD 15. Si tiene éxito, solo recibe 3d8 y no queda enterrado. Los personajes en la zona lateral deben superar una prueba de Reflejos contra CD 15 o recibir 3d6 de daño, pero sin peligro de quedar sepultados. Un personaje que quede sepultado debe superar una prueba de Fortaleza CD 10 cada

minuto, añadiendo un +1 a la CD por cada intento previo. Si fracasa, pierde un punto temporal de Constitución. Si su puntuación llega a 0, el personaje queda moribundo y debe hacer los chequeos habituales para no morir.

Camino cerrado: Las nevadas y avalanchas provocan que muchos caminos queden cerrados y con capas de nieve de varios metros de grosor. Para avanzar por aquí, un personaje debe encontrar el mejor camino mediante una prueba de Supervivencia contra CD 15 y abrir un paso para el resto. Este esfuerzo exige pruebas de Fortaleza contra CD 15 cada 10 metros de avance, sufriendo un nivel de fatiga si falla la prueba (ver página 112 del libro básico). Los personajes que lo sigan deben realizar pruebas similares, pero solo contra CD 10.

Escalada: Si los personajes se pierden durante sus viajes, puede que se encuentren con un risco, o con una pared de roca, y deban superarlo escalando. Las reglas para trepar se describen dentro de la habilidad Atletismo (página 48 del libro básico).

Tormentas de nieve: Cuando las tormentas de nieve desatan toda su furia sobre los viajeros, se convierten en uno de los grandes peligros de las montañas. Así, en caso de verse sorprendidos por una tormenta de nieve, los personajes deben buscar un lugar donde resguardarse. Si superan una prueba de Supervivencia contra CD 20 hallarán un refugio contra el viento. Si no encuentran refugio, el viento y la nieve les golpearán sin piedad, reduciendo su visibilidad y velocidad de movimiento a la mitad. Si no superan una prueba de Fortaleza (CD 15 para los inmunes al frío, CD 20 para el resto), perderán un punto temporal de Constitución y quedarán fatigados. Si un personaje pierde la mitad de su Constitución, quedará exhausto y si esta se reduce a 3 o menos, caerá inconsciente. Por cada media hora de búsqueda pueden intentar de nuevo la prueba de Supervivencia para encontrar refugio, pero si fallan tendrán que repetir la prueba de Fortaleza, incrementando su dificultad en un punto por cada prueba anterior. Una tormenta de nieve dura 1d6+2 horas.

Congelación: Las regiones montañosas no son un lugar para estar a la intemperie. Por ello, los personajes que pasen la noche al raso o que sufran los embates del frío viento, deben evitar los efectos de la congelación en sus miembros. Para ello, cada hora de exposición deberán superar un prueba de Fortaleza, tal y como se explica en **Temperaturas extremas** (página 115 del libro básico).

CRIATURAS

Las nieves de las montañas son el hogar de multitud de criaturas, como yetis, trolls, clanes de orkos y nagas blancas. Los osos, lobos, hiallus y otros animales salvajes también pueden ser un peligro para el viajero.

Subterráneos

Por último, en este apartado se describen las peculiaridades de atravesar las grandes cavernas y cuevas que forman los subterráneos de Valsorth. Así, se describen las dificultades y peligros habituales, aunque el grueso de este tipo concreto de terreno se describirá en el libro experto de **El Reino de la Sombra,** donde las regiones de la Infraoscuridad tienen una importancia capital.

CLIMA

El tiempo apenas varía en los subterráneos y las regiones de la Infraoscuridad con el cambio de estación. Son lugares fríos y húmedos, independientemente de las condiciones meteorológicas que haya en ese momento en la superficie.

DIFICULTADES Y PELIGROS

Las cuevas y galerías subterráneas son un lugar muy peligroso, pues hay partes inestables que pueden sepultar a un grupo o gases inflamables que pueden provocar una explosión.

Colapso de túneles: Es uno de los mayores peligros que un aventurero puede encontrar en sus vagabundeos por las cuevas. Así, lo primero que debe hacer un personaje es percatarse de que una estructura o pasadizo no es estable mediante una prueba de Saber (Subterráneo) o Artesanía (Ingeniería) contra CD 20 puede descubrir este peligro. En caso de que se produzca el colapso, dependiendo de la gravedad, una prueba de Reflejos contra CD 15 permite escapar del derrumbe. Aquellos que fallen reciben 3d6 de daño y, además, aquellos que fallen por más de 5 puntos quedan sepultados por los escombros. En este caso, cada minuto bajo las rocas se recibe 1d6 de daño y se pierde un punto de Constitución. Para escapar, un personaje debe superar una prueba de Fuerza contra CD 15 o ser salvado por alguien que no esté sepultado.

Pozos y fosos: Las cuevas son terrenos traicioneros y un paso en falso puede significar caer por un pozo hacia una muerte segura (ver **Caídas,** página 115 del libro básico).

Fosas de lodo corrosivo: En muchas zonas de los subterráneos el suelo se ha hundido, permitiendo que salga a la superficie lodo capaz de fundir carne y metal en segundos. Si se anda cerca de estos fosos, evitar caer en ellos requiere una prueba de Reflejos CD 5, que aumenta a CD 15 si no se puede ver de manera adecuada a causa de la oscuridad. Cada turno que se pase en la fosa se sufre 2d6 de daño que ignora la RD. Para salir es necesario realizar una prueba de Atletismo a CD 15.

Gases explosivos: Los subterráneos producen bolsas de gases de descomposición que son altamente inflamables. Una prueba de Atención contra CD 20 permite olerlo antes y evitar el peligro. Si no, alguien con una antorcha o cualquier llama provoca una deflagración que causa 4d6 puntos de daño (Reflejos CD 15 reduce a la mitad el daño) a todos los que estén en la galería.

Otros gases nocivos: Además de las explosiones, los gases acumulados pueden ser tóxicos, los cuales causan 1d4 daño de Constitución temporal y dejan nauseado al personaje o incluso pueden provocarle la asfixia (consultar las reglas de asfixia de la página 115 del libro básico).

CRIATURAS

El mundo que hay bajo tierra es el hogar de los asentamientos de elfos oscuros, que se instalaron aquí al separarse de sus primos de la superficie. Además, las cuevas, cavernas y subterráneos son el hogar de infinidad de criaturas, algunas son muy conocidas, como las babosas del subsuelo, y otras son seres de los que apenas existen unos pocos rumores, como monstruos formados exclusivamente por ojos capaces de anular la magia a su alrededor o unas extrañas criaturas que se alimentan de la mente de los seres inteligentes…

El Refugio del Aventurero

La vida del aventurero no consiste solo en explorar regiones salvajes o saquear antiguas ruinas. En el mundo de Valsorth las aventuras ocupan una buena parte del tiempo de los personajes, pero sus vidas van mucho más allá, pues hay días en los que simplemente se quiere descansar o buscar información referente a una leyenda o trabajar en esa nueva pócima que necesitas. Básicamente, en el juego de rol de **El Reino de la Sombra** se pueden diferenciar dos tiempos diferentes. El principal es el que ha de ocupar la mayor parte del tiempo de juego, en el que los personajes o están viajando o corriendo aventuras por el mundo. Por otro lado está el hogar, cuando los personajes regresan a su casa (o cualquier otro lugar que puedan considerar un hogar), que puede ser desde la gran capital de Solak a una diminuta aldea de hombres salvajes y donde se reponen de las aventuras, compran equipo y hacen otras actividades.

Este apartado describe esta segunda parte del juego, que sirve como interludio en las aventuras y que debe ser un aporte a las vidas de los personajes. Según los intereses del grupo de juego, esta fase puede durar apenas unos minutos, lo justo para recuperarse y comprar equipo, u horas, en función del desarrollo y profundidad que se le quiera dar a la vida de los personajes cuando no están matando orkos. Por este motivo, aunque aquí se describen con todo detalle las diferentes opciones y tareas que pueden realizar los personajes, implementarlas en las partidas, aplicar solo una parte o no utilizarlas en absoluto es decisión del Director de Juego y de los jugadores.

A su vez, estas tareas que realizan los personajes pueden conducir a nuevas aventuras, peligros y misterios. Por ejemplo, un personaje que está cazando puede sufrir una herida para la que ha de encontrar una cura, o un bibliotecario estudiando un libro antiguo puede encontrar el mapa de una cripta abandonada en las alcantarillas de la ciudad. La idea es que al final la vida de los personajes sea un todo continuo y que se le dé la importancia adecuada a esas épocas de paz en las que los personajes continúan con sus vidas sin estar constantemente corriendo aventuras.

Por otro lado, esta parte del juego también se puede llevar a cabo cuando los jugadores no están reunidos. Realizar estas acciones es bastante simple, así que se pueden realizar por Internet u otros medios. Consisten en que los jugadores dicen lo que quieren que hagan sus personajes y el Director de Juego resuelve las acciones y da los resultados. Esto puede permitir dedicar las reuniones de los jugadores a enfrascarse directamente en la aventura.

TIPO ALOJAMIENTO (DORMIR Y COMER)

Habitación en posada (por día)	**Precio**
Pobre	9 mc
Corriente	24 mc
Buena	55 mc
Magnífica	6 mp
Alquilar casa (por semana)	**Precio**
Pequeña (hasta 2 personas)	10 mp
Mediana (hasta 4 personas)	20 mp
Grande (hasta 8 personas)	40 mp
Enorme (hasta 16 personas)	80 mp
La calidad de la casa se aplica como un modificador al precio anterior. Pobre x1/2, Corriente x1, Buena x2, Magnífica x5.	
Comprar casa	**Precio**
Pequeña (hasta 2 personas)	1500 mp
Mediana (hasta 4 personas)	3000 mp
Grande (hasta 8 personas)	6000 mp
Enorme (hasta 16 personas)	12 000 mp
La calidad de la casa se aplica como un modificador al precio anterior. Pobre x1/2, Corriente x1, Buena x2, Magnífica x5.	

El Hogar

Como ya hemos comentado, el hogar de los personajes es aquel que ellos consideren como tal y donde se puedan alojar durante unos días y descansar, estudiar, trabajar, etc. Para que los personajes puedan considerar a una población como su hogar, han de tener alojamiento y poder pagar su manutención. Lo más sencillo es alquilar una habitación en la posada local, aunque puede ser que, con el tiempo, deseen establecerse de manera más permanente, ya sea alquilando una casa o comprando una de su propiedad (o construyéndola). Como norma general, un personaje ha de pagar el precio para dormir y comer mientras no corre aventuras (se toma como norma el precio de un día o semana, para simplificar). En caso de no poder pagarlo, el personaje debe buscar trabajo o ganar dinero por otros medios, como vendiendo equipo u objetos (que puede haber elaborado él mismo). En la tabla Tipo de Alojamiento se ofrecen los valores estándar del precio a pagar en una ciudad humana (en otros lugares puede ser más barato o más caro).

El hecho de tener un hogar fijo, como una casa o un castillo, ofrece a los personajes la posibilidad de guardar sus pertenencias, dinero y objetos valiosos. Es normal que un aventurero vagabundo cargue con lo poco que tiene en sus viajes, pero, más adelante, puede ser que decida instalarse y no llevar todo su dinero en cada incursión que realice. Otro tema es la vigilancia de su dinero y posesiones, pues puede llegar el caso de que el personaje deba contratar a guardias o soldados para que vigilen su hogar (pagando el precio indicado, claro).

Tareas

Una vez el personaje tiene asegurado un alojamiento para pasar los días, es cuando debe decidir qué hacer con el tiempo que tiene. La mecánica para resolver los días durante los que los personajes están «descansando» entre aventuras se resuelve de una manera muy simple. Básicamente, cada jugador indica qué es lo que hará su personaje al día siguiente y, a continuación, se resuelven esas acciones. Puede ser que todos quieran simplemente recuperarse de las heridas, o puede ser que cada uno haga una tarea diferente, o varios pueden irse a cazar mientras otro se queda elaborando una nueva armadura. ¡Es decisión de los personajes lo que hacen con sus vidas! Una vez decidido, el Director de Juego resuelve las acciones de los personajes que necesiten de una prueba y el día llega a su fin. Entonces, los personajes vuelven a decidir lo que harán al día siguiente,

o pueden continuar con la misma tarea si esta requiere más de un día de trabajo, y así sucesivamente hasta que decidan volver a emprender una aventura, o hasta que los acontecimientos o sucesos los empujen a una.

A continuación encontrarás algunas de las tareas que pueden realizar los personajes mientras están en su hogar. En los siguientes apartados se explicarán con mayor detalle.

Buscar hierbas: Ir a la intemperie en busca de flores y plantas con efectos curativos o de otro tipo.

Cazar: Ir a la intemperie en busca de presas para conseguir comida, pieles o ingredientes.

Descansar: Permanecer en el hogar recuperándose de las heridas o acudir a un curandero. Para descansar adecuadamente y poder así realizar las pruebas de recuperación contra heridas graves, un personaje no debe hacer ninguna otra tarea durante ese día (ver **Recuperarse del daño,** página 110 del libro básico).

Comprar y vender: Adquirir en las tiendas locales nuevos objetos, ingredientes o armas, o deshacerse de aquellos que ya no son necesarios.

Crear un objeto: Elaborar un objeto, ya sea para usarlo o para venderlo.

Entrenar y estudiar: Utilizar la experiencia adquirida para mejorar las capacidades.

Investigación: Buscar información sobre objetos, ruinas o monstruos.

Trabajar: Ganar una paga ejerciendo un oficio, como soldado, leñador, escriba...

Trabajos ilegales: Robar bolsas de dinero, colarse en casas ajenas o asesinar por encargo.

Otras tareas: Los personajes pueden hacer otras muchas tareas mientras están en su hogar, siempre que el Director de Juego lo autorice, claro, como puede ser trabajar como soldado de la milicia, comerciante (comprando y vendiendo productos) o muchas otras que dependen del lugar donde se encuentren los personajes.

Ejemplo: *El grupo formado por el guerrero Rolf, el explorador Olaf y el alquimista Shanshir regresa al pueblo de Rocavalle después de una aventura especialmente desastrosa. Sin apenas dinero, los personajes se instalan en la posada local y descansan un día para recuperarse de sus heridas. Al día siguiente, Rolf decide trabajar como herrero y ganar algo de dinero, mientras que Olaf sale de caza a los bosques cercanos y Shanshir decide seguir reposando, pues su herida aún no se ha curado. Se resuelven las acciones y, al acabar el día, Rolf ha ayudado al herrero local y cobra 2 mp, Olaf regresa con una piel de lobo y Shanshir se cura de la herida del brazo, por lo que ya está preparado para hacer tareas, salir de aventuras o buscar trabajo.*

MODIFICADORES A LAS DIFICULTADES

A pesar de que para cada tarea y trabajo se dan unas dificultades ya marcadas, el Director de Juego debe variar y modificarlas según los condicionantes que crea oportunos (modificando de +5 a –5 la dificultad base). No siempre es igual de fácil robar en una casa o trabajar como herrero en un pueblo, y el Director de Juego puede aplicar aquellos modificadores que considere para hacer la prueba más o menos difícil, y a su vez para que los jugadores no puedan dar por supuesto la dificultad exacta de la prueba que quieren realizar.

Ejemplo: *Shanshir se dedica a comprar componentes en el pueblo. Trata de regatear para obtener un mejor precio (Diplomacia CD 15), pero el Director de Juego considera que el aislamiento que ha sufrido el pueblo durante el último mes hace que empiecen a faltar provisiones, por lo que aumenta la dificultad en +3 para un total de 18.*

TRABAJO EN EQUIPO

Es posible que dos o más personajes quieran unir esfuerzos en una misma tarea para aumentar sus posibilidades de éxito. Si optan por esta opción, se aplican las reglas habituales para el trabajo en equipo. Un personaje (normalmente aquel con el modificador más alto) se considera el líder del esfuerzo y realiza su prueba con normalidad, mientras que cada ayudante realiza la misma prueba contra una CD 10 (y no puede elegir 10 en esta tirada). Cada ayudante que tenga éxito en esta prueba proporciona al líder un +2 de bonificación por condiciones favorables.

En muchos casos, la ayuda externa no es beneficiosa, o solo un número limitado de personas pueden ayudar a alguien al mismo tiempo. El Director de Juego puede limitar la ayuda según crea que se adecue a la tarea y a las condiciones. Por supuesto, los ayudantes comparten los riegos y peligros que afectan al que realiza la tarea (como ser detenido si hacen algo ilegal o ser atacados si están a la intemperie). Si se trata de un trabajo asalariado, como los que se proponen más adelante, el líder del esfuerzo cobrará el salario íntegro, mientras que los ayudantes obtendrán la mitad del salario.

Ejemplo: *Rolf, Olaf y Shanshir deciden salir juntos de caza con un objetivo ambicioso: un mamuth. Olaf, el explorador, es el más adecuado para actuar como líder de esta tarea. La CD para tener éxito en esta empresa es 30. Olaf realiza la tirada y obtiene un 27, no es suficiente. Sin embargo, sus compañeros pueden asistirle. Rolf y Shanshir realizan la misma prueba de habilidad, pero en su caso solo contra CD 10. Ambos tienen éxito, otorgando un +4 al resultado de Olaf, para un total de 31. Finalmente el grupo ha tenido éxito y vuelven a Rocavalle cargados con la piel y la carne de un mamuth, y dos impresionantes colmillos.*

Buscar Hierbas

Hay una inmensa cantidad de plantas y flores con los efectos más diversos. Un aventurero puede buscarlas en las zonas salvajes para emplearlas como ingredientes de sus remedios y pociones o para venderlas. Al igual que el resto de reglas de este capítulo, aquí se presentan unas opciones más detalladas para aquellos jugadores que quieran completar las reglas del libro básico y dar muchas más opciones y posibilidades a este tipo de aventuras.

En las pruebas para buscar hierbas se emplea la habilidad de Atención o Saber (Naturaleza), la que sea menor de ambas, pues es necesario tanto saber dónde buscar como tener las dotes de observación necesarias para no pasarlas por alto.

Hay dos formas de plantearse una búsqueda de plantas a la intemperie. Puede ser que un mago o un alquimista decida recorrer el terreno recogiendo todas las plantas interesantes que encuentre, sin tener en mente ninguna en concreto y que su único afán sea ampliar sus reservas de plantas para pociones. Para ello, debes realizar la prueba de habilidad para buscar plantas y mirar en la tabla cuántas plantas has encontrado y de qué tipo. Dentro de cada categoría, el Director de Juego o el azar decidirán de qué planta se trata. Recuerda aplicar los penalizadores mostrados a continuación.

Prueba buscar plantas	Planta encontrada
CD 15	Común (1)
CD 20	Común (2)
CD 25	Rara (1) o Común (2)
CD 30	Rara (1) y Común (1) o Común (3)
CD 35	Única (1), Rara (2) o Común (4)
Clima	**Penalización**
Estable	– 0
Adversa	– 2
Extrema	– 5
Tipo de región	**Penalización**
Muy habitada	– 10
Habitada	– 6
Solitaria	– 3
Salvaje	– 0

La otra posibilidad es salir a buscar un tipo en concreto de planta, desechando el resto de descubrimientos, centrado en localizar ese ingrediente que falta para la pócima. En primer lugar debes decidir qué tipo de hierba buscas: común, rara o única. Esta elección determina la dificultad base de la tirada.

Común (CD 15): Se pueden encontrar con relativa facilidad, pero no suelen tener cualidades muy significativas.

Rara (CD 25): Son más escasas o crecen solo en terrenos o épocas muy concretos.

Única (CD 35): Esta categoría es para plantas realmente extrañas que habitan en entornos recónditos.

Cada tirada de dados equivale a un día de búsqueda.

Éxito: Si igualas la dificultad, obtienes una muestra de la planta deseada. Adicionalmente, por cada cinco puntos en que superes la dificultad obtendrás una muestra adicional de la misma planta.

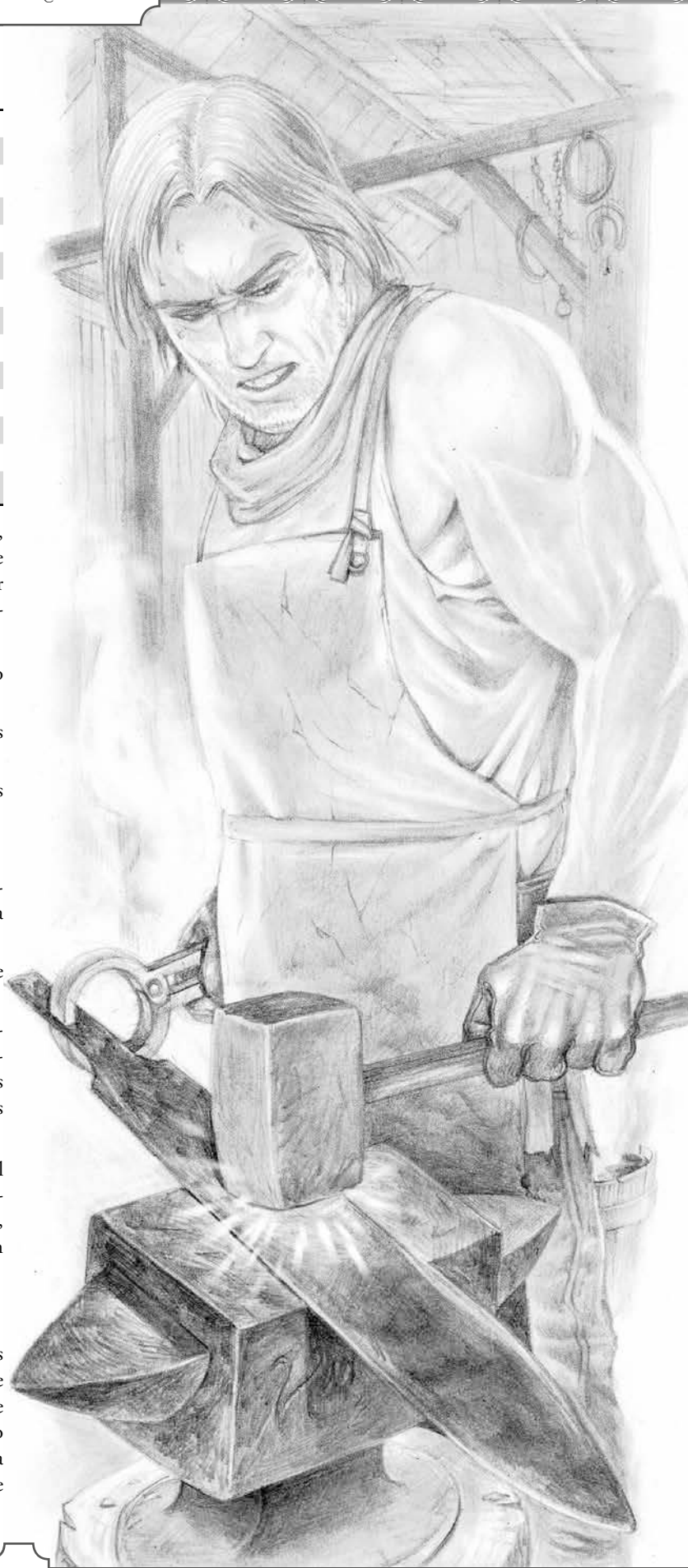
Fallo por 10 o menos: No obtienes ningún éxito, simplemente has perdido el día para no encontrar nada.

Fallo por más de 10: Además de no haber encontrado lo que buscabas, has sufrido un accidente. Puede que se trate de una criatura agresiva que busca sacarte de su territorio o que te hayas arriesgado a envenenarte por acercarte demasiado a esas flores azules con espinas rojas.

En primer lugar, hay que diferenciar estas reglas de las presentadas en el apartado de **Viaje y peligros,** pues aquellas son una versión simplificada, ya que no son el aspecto principal de la aventura. Por el contrario, aquí se dan las opciones y reglas para desarrollar aquellas situaciones en las que los personajes dedican su tiempo a ir a buscar plantas.

PLANTAS

Hay una inmensa cantidad de plantas y flores con los efectos más diversos. En la siguiente tabla se ofrece un completo listado de todas las plantas que los personajes pueden encontrar, el efecto de la planta al utilizarla en una poción (como se explica en el apartado de **Alquimia**), su precio de compra (un personaje puede vender esa planta por la mitad de este precio), así como el territorio en que se encuentra y la frecuencia en que aparece.



Planta	Localización	Frecuencia	Efecto	Precio
Agujero de fuego	Llanura	Común	Daño 1d6 por fuego	15 mp
Alas verdes	Bosque	Rara	+3 a resistir frío	10 mp
Bilita	Montaña	Única	+4 a resistir electricidad	12 mp
Brote de agua	Llanura	Rara	+3 a Medicina para curar heridas	30 mp
Byrua	Subterráneo	Rara	+6 a CD salvación	10 mp
Campanilla verde	Selva	Rara	Efecto en 5 metros de radio	60 mp
Colara	Llanura	Única	+5 a resistir frío	15 mp
Cruz blanca	Bosque	Rara	Quita atontado	20 mp
Diente blanco	Subterráneo	Única	+4 a resistir calor	12 mp
Escudo de plata	Selva	Única	+4 contra veneno	40 mp
Espada del sol	Llanura	Única	Daño 4d4 por fuego	35 mp
Etalan	Montaña	Única	+5 a Medicina para curar heridas	50 mp
Etzua	Bosque	Única	Daño 4d4 Puntos Resistencia	35 mp
Filaia	Desierto	Común	+1 a resistencia mágica	15 mp
Flaqueza negra	Subterráneo	Rara	Daño 1d4 a Fuerza	15 mp
Flor de día	Colina	Rara	+3 a resistencia mágica	25 mp
Flor helada	Montaña	Común	Daño 1d4 a Esencia	5 mp
Golpe de dios	Selva	Única	Daño 1d6 a Constitución	30 mp
Gota demoníaca	Subterráneo	Única	Daño 4d4 por ácido	15 mp
Hija de Rael	Selva	Única	+5 a resistencia mágica	35 mp
Hija de tierra	Bosque	Rara	+4 a CD salvación	7 mp
Hija del caos	Colina	Rara	Daño 2d4 Puntos Resistencia	20 mp
Hilo de escarcha	Selva	Única	Daño 4d4 por frío	15 mp
Hoja de cristal	Bosque	Común	+1 a resistir frío	5 mp
Hoja de flaqueza	Desierto	Rara	Daño 1d4 a Constitución	25 mp
Hoja de valle	Selva	Rara	Multiplica duración x3	20 mp
Hoja helada	Montaña	Rara	Daño 2d4 por frío	7 mp
Hoja larga	Bosque	Rara	Multiplica duración x4	30 mp
Hoja morena	Montaña	Rara	+2 a resistencia mágica	20 mp
Hoja roja	Bosque	Rara	+3 a resistir enfermedad	7 mp
Ira de la tierra	Montaña	Común	Daño 1d6 Puntos Resistencia	15 mp
Iris azul	Bosque	Única	+5 a resistir enfermedad	12 mp
Jian-ka	Colina	Rara	Quita cegado	20 mp
Lágrima verde	Bosque	Común	Daño 1d6 por ácido	5 mp
Lente azulada	Llanura	Común	Multiplica efecto x2	10 mp
Luna de verano	Bosque	Común	+2 a CD salvación	5 mp
Luz negra	Colina	Rara	Daño 1d10 por frío	10 mp
Mano de Korth	Selva	Común	+1 a Medicina para curar heridas	10 mp
Miedo rojo	Montaña	Rara	Daño 1d10 por fuego	25 mp
Mirare	Bosque	Rara	+2 contra veneno	20 mp
Muerla	Desierto	Única	Quita fatigado	50 mp
Nisda	Colina	Única	Multiplica efecto x5	40 mp
Nube de la mente	Montaña	Única	Daño 1d4 a Inteligencia	30 mp

Planta	Localización	Frecuencia	Efecto	Precio
Nube del sol	Desierto	Única	+4 a Medicina para curar heridas	40 mp
Olla roja	Llanura	Única	+5 a resistir calor	15 mp
Orisia	Selva	Rara	+3 contra veneno	30 mp
Pelo nudoso	Bosque	Común	Multiplica duración x2	10 mp
Pie de árbol	Bosque	Única	Daño 2d6 por ácido	12 mp
Piel de neufa	Bosque	Única	+4 a resistir enfermedad	10 mp
Planta del vidente	Bosque	Rara	Objetivo queda cegado	50 mp
Pleola	Desierto	Común	+1 a resistir calor	5 mp
Raíz argentea	Llanura	Única	Objetivo queda frenado	85 mp
Raíz negra	Montaña	Rara	+2 a resistir calor	7 mp
Resara	Selva	Rara	Quita paralizado	20 mp
Rosa del ayer	Colina	Única	Daño 1d4 a Sabiduría	35 mp
Rosa del mar	Colina	Común	+1 contra veneno	10 mp
Senia	Desierto	Rara	+3 a resistir electricidad	10 mp
Sombrero azul	Subterráneo	Única	+4 a resistir frío	12 mp
Sueño de Liz	Montaña	Única	Daño 1d6 a Inteligencia	40 mp
Sueño oscuro	Subterráneo	Rara	+2 a Medicina para curar heridas	20 mp
Tallo lunar	Colina	Única	Daño 2d6 a Esencia	40 mp
Toque del muerto	Desierto	Común	Daño 1d6 por frío	5 mp
Vegata	Llanura	Única	+8 a CD salvación	12 mp
Visara	Colina	Rara	Objetivo queda estremecido	50 mp
Vividora	Subterráneo	Única	+5 contra veneno	50 mp
Yuia	Subterráneo	Única	Daño 2d6 por fuego	30 mp

Cazar

Los aventureros se adentran en las zonas salvajes en busca de ingredientes, comida o pieles de animales, que luego pueden vender para conseguir dinero. Al igual que las otras reglas de este capítulo, aquí se presentan unas opciones más detalladas para aquellos jugadores que quieran completar las reglas del libro básico y dar muchas más opciones y posibilidades a este tipo de aventuras.

En primer lugar, hay que diferenciar estas reglas de las presentadas en el apartado de **Viaje y peligros,** pues aquellas son una versión simplificada, ya que no son el aspecto principal de la aventura. Por el contrario, aquí se dan las opciones y reglas para desarrollar aquellas situaciones en las que los personajes dedican su tiempo a ir de caza y, por tanto, este aspecto pasa a ser primordial en esa aventura.

En las pruebas para cazar se emplea la habilidad de Sigilo o Supervivencia, la que sea menor de ambas, pues es necesario saber dónde buscar y cómo seguir los rastros al tiempo que hay que evitar ser detectado para no alertar a la presa. Poseer la dote Rastrear concede un bonificador de +5 a estas tiradas.

En primer lugar debes decidir qué tipo de presa buscas: común, rara o única. Esta elección determina la dificultad base de la tirada y el número de éxitos que se deben acumular para completar la tarea, tal y como se explica a continuación.

MODIFICADORES A LA CAZA	Mod. Tirada
Tipo de animal	
Animal pacífico	+0
Animal agresivo	–5
Tiempo	
Tiempo estable	+0
Tiempo adverso	–5
Tiempo extremo	–10
Tipo de trampa	
Trampa común	+2
Trampa de gran calidad	+5
Tipo de clima	
Estable	+0
Adverso	–2
Extremo	–5
Tipo de región	
Muy habitada	–10
Habitada	–6
Solitaria	–3
Salvaje	+0

Común (CD 15): Se pueden encontrar con relativa facilidad por todo tipo de territorio (montaña, colina, selva...), incluso a pocas horas de ciudades y otras áreas muy pobladas. Solo se requiere una prueba con éxito para dar caza a una de estas criaturas.

Rara (CD 25): Son criaturas más esquivas o escasas. Rastrearlas y darles caza es más laborioso, por lo que se deben acumular dos éxitos en las tiradas para conseguir una presa de este tipo.

Única (CD 35): Esta categoría es para criaturas míticas o realmente extrañas que habitan en entornos recónditos. Se requieren tres éxitos para cazar a una de estas bestias.

A continuación se hace una prueba de la habilidad correspondiente, con los modificadores indicados por el tiempo del día (a peor tiempo mayor será el penalizador a su tirada) y por lo habitada que está la región (a mayor población menos posibilidades de encontrar presas o plantas).

Una vez definido el tipo de criatura que se va a cazar y, por tanto, su dificultad base, se deben tener en cuenta otros posibles modificadores antes de realizar la tirada.

Se consideran animales pacíficos aquellos que tienden a huir en lugar de luchar o aquellos que, aun siendo agresivos, no suponen una amenaza para el cazador (por ejemplo, por su escaso tamaño o ausencia de armas naturales eficaces). Por el contrario, los animales agresivos son aquellos que pueden poner en peligro la integridad física del cazador. Generalmente estos últimos son depredadores carnívoros, pero no exclusivamente.

Cada tirada de dados equivale a un día de caza. Tras cada jornada puedes elegir volver a tirar (empleando un nuevo día en ello)

Criatura	Localización	Tipo	Ingredientes	Efecto	Precio
Araña gigante	Bosque	Raro	Ojo de araña gigante	Daño 2d4 por ácido	8 mp
Araña mediana	Subterráneo	Raro	Veneno de araña Mediana	Daño 1d4 Fuerza	15 mp
Árbol tirano	Bosque	Raro	Savia de árbol tirano	+2 a resistir frío	7 mp
Arpía	Varios	Raro	Oreja de arpía	Daño 1d6 a Fuerza	10 mp
Avispa gigante	Bosque	Común	Veneno de avispa gigante	Daño 1d3 Destreza	50 mp
Babosa del subsuelo	Subterráneo	Raro	Polvo de babosa del subsuelo	El objetivo queda nauseado	25 mp
Cadárbol	Llanura	Raro	Rama de cadárbol	Multiplica efecto x3	20 mp
Cocodrilo de barro	Ciénagas	Raro	Ojo de cocodrilo de barro	Daño 1d6 a Esencia	35 mp
Conejo	Varios	Común	Carne de conejo	1/2 ración de viaje	2 mc
Conejo	Varios	Común	Pata de conejo	–2 a CD creación pócima	5 mc
Orbe tirano	Subterráneo	Único	Ojo de orbe tirano	Objetivo queda asustado	80 mp
Cubo gelatinoso	Subterráneo	Raro	Polvo de cubo gelatinoso	Quita nauseado	25 mp
Cuervo	Varios	Común	Pata de cuervo	+2 a CD de salvación	3 mp
Deinónicus	Selva	Raro	Cerebro de deinónicus	Daño 2d6 por frío	12 mp
Deinónicus	Selva	Raro	Carne de deinónicus	10 raciones de viaje	2 mp
Devorarroca gigante	Desierto	Único	Sangre de devorarroca	+10 a CD salvación	50 mp
Diablo	Varios	Único	Dedo de diablo	Objetivo queda aturdido	90 mp
Draco	Selva	Único	Veneno de draco	Daño 2d6 Constitución	90 mp
Dragón ancestral	Montaña	Único	Colmillo de dragón ancestral	Objetivo queda paralizado	90 mp
Dragón ancestral	Montaña	Único	Ojo de dragón ancestral	+5 a Fuerza	60 mp
Dragón ancestral	Montaña	Único	Escamas de dragón ancestral	+3 a la RD de armaduras	60 mp
Dragón negro	Varios	Único	Garra de dragón negro	Multiplica duración x5	40 mp
Dragón negro	Varios	Único	Escamas de dragón negro	+5 a la RD de armaduras	95 mp
Enredadera vampiro	Selva	Raro	Hoja enredadera vampiro	Efecto en 3 metros de radio	40 mp
Escorpión grande	Desierto	Raro	Veneno de escorpión	Daño 1d6 Fuerza	20 mp
Gigante de hielo	Montaña	Único	Diente de gigante de escarcha	+4 a resistencia mágica	30 mp
Gigante de escarcha	Montaña	Único	Dedo gigante de escarcha	+ 3 a Daño por frío	10 mp
Hiallu	Montaña	Raro	Colmillo de hiallu	Daño 2d4 a Esencia	25 mp
Hidra de tres cabezas	Llanura	Único	Colmillo hidra de tres cabezas	+2 a resistir electricidad	15 mp

hasta que acumules los éxitos necesarios o des por cancelada la cacería y vuelvas al hogar.

Éxito: Si igualas o superas la dificultad, obtienes un éxito y este se acumula a los obtenidos anteriormente (si los hubiera). Si has acumulado los éxitos requeridos (por ejemplo, dos éxitos si se trata de un animal raro) habrás completado la tarea y podrás volver al hogar con la criatura deseada.

Fallo por 5 o menos: No obtienes ningún éxito, pero tampoco pierdes los acumulados en tiradas anteriores. Puedes seguir el rastro al día siguiente.

Fallo por 10 o menos: Pierdes completamente el rastro y todos los éxitos que hubieras acumulado hasta ese momento. Tienes que intentarlo de nuevo desde el principio (o volver al hogar con las manos vacías).

Fallo por más de 10: Además de perder el rastro, como en el caso anterior, sufres una complicación: te pierdes, sufres un encuentro hostil... Cuanto más habitada está la región, más habitual es encontrarse con enemigos locales, como bandidos, salteadores, etc. En cambio, cuanto más desolada y salvaje es la región, existen más posibilidades de que el enemigo sea un monstruo o criatura típica de la zona.

En caso de éxito, el personaje obtiene su recompensa y el Director de Juego concreta el tipo de presa que ha encontrado. En caso de fallo, el personaje no consigue nada y, además, corre el peligro de tener un encuentro hostil.

Criatura	Localización	Tipo	Ingredientes	Efecto	Precio
Hombre rata	Subterráneo	Raro	Cola de hombre rata	Daño 1d6 a Esencia	15 mp
Hombre rata	Subterráneo	Raro	Colmillo de hombre rata	+3 a CD salvación contra nauseado	5 mp
Horror putrefacto	Subterráneo	Único	Restos de horror putrefacto	Daño 2d6 Puntos Resistencia	30 mp
Jabalí	Bosque	Común	Carne de jabalí	5 raciones de viaje	1 mp
Jabalí	Bosque	Común	Polvo de colmillo de jabalí	Multiplica x2 la duración del efecto	5 mp
Lobo	Varios	Común	Piel de lobo	Pieles para una prenda	2 mp
Lobo	Varios	Común	Hocico de lobo	+1 a resistir frío	5 mp
Mamuth	Montaña	Común	Carne de mamuth	15 raciones de viaje	25 mp
Mamuth	Montaña	Común	Colmillo de marfil	+5 a daño por frío	20 mp
Mamuth	Montaña	Común	Piel de mamuth	+2 Resistencia al frío	15 mp
Murciélago	Subterráneo	Común	Ala de murciélago	+1 a resistir electricidad	2 mp
Murciélago	Subterráneo	Común	Ojo de murciélago	Objetivo queda atontado	5 mp
Naga blanca	Montaña	Raro	Sangre de naga blanca	Daño 1d4 a Destreza	20 mp
Necrófago	Subterráneo	Raro	Polvo de hueso de necrófago	Quita aturdido	30 mp
Oso	Varios	Común	Piel de oso	Pieles para 5 objetos	15 mp
Oso	Varios	Común	Hígado de oso	+3 a resistir frío	15mp
Oso	Varios	Común	Carne de oso	10 raciones de viaje	2 mp
Pulpo enorme	Río y mar	Raro	Tinta de pulpo enorme	Multiplica efecto x4	30 mp
Salamandra fuego	Llanura	Único	Ojo de salamandra de fuego	Daño 1d10 Puntos Resistencia	25 mp
Serpiente roja	Llanura	Común	Sangre de serpiente roja	+1 a resistir enfermedad	2 mp
Titán	Montaña	Único	Ojo de titán	Daño 1d6 a Sabiduría	50 mp
Troll	Varios	Raro	Grasa de troll	Quita estremecido	15 mp
Troll	Varios	Raro	Pelo de troll	+3 a Atención	4 mp
Venado	Colina	Común	Carne venado	3 raciones de viaje	8 mp
Venado	Colina	Común	Pieles	Pieles	10 mp
Víbora negra	Llanura	Común	Veneno de víbora negra	Daño 1d3 Constitución	25 mp
Yahi	Selva	Raro	Intestino de yahi	Daño 1d6 a Destreza	20 mp
Yeti	Montaña	Raro	Dedo de yeti	+2 a resistir enfermedad	5 mp

Ejemplo: *Rolf se interna en los bosques a la búsqueda de alguna presa. El bárbaro pasa el día en el bosque en busca de una araña gigante. Como se trata de una criatura rara, su CD es 20 y necesitará dos éxitos para cazarla. Además el tiempo es estable, pero la presa se considera agresiva, así que sufrirá un –5 a su tirada.*

Rolf tiene Sigilo 11 y Supervivencia 13, por lo que para las tiradas de caza usará el +11 del Sigilo (la menor de las dos), pero queda en un +6 al aplicarle el –5 por ser una criatura agresiva. El primer día lanza el dado y en total saca un 23, por lo que obtiene uno de los dos éxitos que necesita. Al día siguiente vuelve a tirar, pero esta vez obtiene un 16. Falla por menos de 5 puntos, así que no obtiene un nuevo éxito, pero tampoco pierde el éxito del día anterior. Al tercer día obtiene un 22. Con este obtiene su segundo éxito, por lo que Rolf, tras tres días de caza, ha dado con una araña gigante y ha conseguido cazarla. Rolf se hace con la glándula de veneno de la araña y regresa a Rocavalle.

Si el segundo día hubiera sacado un 12, fallando por menos de diez puntos, habría perdido el éxito obtenido el día anterior y tendría que buscar un nuevo rastro desde el principio. Peor aún, si hubiera sacado en total un 8, fallando por más de 10 puntos, la araña podría haberle emboscado envenenándolo.

TABLA DE CRIATURAS E INGREDIENTES

Entre la gran cantidad de criaturas que vagan por los confines de Valsorth, aquellos cuyos ingredientes son más valorados por sus efectos son los siguientes. En la siguiente lista se indican los ingredientes principales que se pueden sacar de animales y monstruos, junto con el efecto que producen si se elabora una prenda, armadura o pócima con ellos. En algunos casos también se indica cuántas raciones de comida pueden suministrar. Por último, se indica su precio de compra (un personaje lo puede vender por la mitad de este precio).

Para obtener uno de estos ingredientes, el personaje debe haber cazado a la criatura en cuestión (ya sea durante una cacería o en una aventura) y dedicar una hora a despellejar y recoger el ingrediente, superando a su vez una prueba de Artesanía (alquimia o curtido, según corresponda), con una CD de 10 (común), 15 (raro) o 20 (único). En caso de fallar, se pierde el ingrediente y el cuerpo queda inutilizable.

Ejemplo: *Rolf ha cazado una araña gigante, pero tiene que destriparla para extraer su glándula de veneno. Al tratarse de un animal raro ha de superar una prueba de Artesanía (Curtido) contra CD 15 para hacerse con la glándula. Rolf lo consigue y regresa con ella a Rocavalle, donde la vende por 4 mp (la mitad del precio indicado).*

Descansar

Mientras está en su hogar, un personaje puede dedicar la jornada a descansar y a recuperarse de las heridas que haya sufrido durante la aventura anterior. Un personaje debe recuperarse primero de las heridas más graves antes de poder reponerse de aquellas menos graves.

En condiciones normales, si no has sufrido heridas graves, recuperas cada día tantos Puntos de Resistencia como tu bonificación total de Fortaleza. En caso de padecer alguna herida grave, la recuperación depende del estado del personaje:

Malherido: Una vez por día de descanso, mientras te encuentras malherido, puedes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15). Si tienes éxito, borra la marca del estado malherido de tu registro. Si fallas la prueba, puedes volver a intentarlo un día después, con una bonificación de +1 por cada prueba fallada, siempre y cuando continúes descansando. Mientras estés malherido recuperas tantos Puntos de Resistencia como la mitad de tu bonificación total de Fortaleza.

Incapacitado: Si te encuentras incapacitado puedes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15) cada semana de descanso. Si tienes éxito, borra la marca del estado incapacitado de tu registro y pasas a estar malherido. Si fallas la prueba, puedes volver a intentarlo la semana siguiente, con una bonificación de +1 por cada prueba fallada, siempre y cuando continúes descansando. Mientras estés incapacitado no recuperas Puntos de Resistencia, necesitas mejorar tu estado para poder hacerlo.

No se contemplan los estados de inconsciente o moribundo, pues se supone que el personaje no está en un estado tan crítico cuando está descansando en su hogar.

CUIDADO MÉDICO

También puedes recibir atención médica (de otro personaje o pagando a un curandero). En este caso, una prueba exitosa de Medicina (CD 15) del curandero te permite añadir el rango de Medicina del médico a tu prueba de salvación de Fortaleza y hace que recuperes el doble de Puntos de Resistencia ese día. El precio de contratar a un médico durante un día es de tantas monedas de plata como la mitad de su rango en Medicina (un curandero con rango 6 cobrará 3 mp al día).

Ejemplo: *Shanshir llegó a Rocavalle con una herida en el brazo (malherido y con 10 Puntos de Resistencia perdidos). El elfo oscuro se queda descansando un día y realiza una prueba de Fortaleza (CD 15), la cual supera. Por tanto, quita el estado de malherido y, además, recupera 1 Punto de Resistencia (la mitad de su Fortaleza). En las jornada sucesivas el elfo recuperará 2 Puntos de Resistencia al día y podrá hacer alguna otra tarea, ya que no está malherido y no necesita descansar.*

Comprar y Vender Equipo

Para adquirir o vender objetos, un personaje debe emplear tiempo en ir a las diferentes tiendas locales, buscar aquellos objetos que necesita, conseguir el precio, comprarlo y volver a casa. Esta tarea puede alargarse mucho y no sería raro llegar a perder un día entero en ello. Dada la dificultad de calcular en detalle cuánto se tarda en comprar o vender objetos, una buena estimación es que las compras en las que se gaste menos de una moneda de plata se tarda una hora en realizarlas. Aquellas que se gaste entre 1 y 15 monedas de plata consumirán medio día de tiempo. El resto de compras requieren pasar el día entero dedicado a ello. De forma alternativa, el personaje también puede desear vender objetos que ya no necesite o que haya obtenido durante sus

aventuras. Como regla general, un objeto puede venderse por la mitad de su precio de compra.

Al ser una tarea necesaria, pero que puede consumir mucho tiempo, un personaje puede ser el encargado de comprar y vender todo el equipo del grupo, mientras sus compañeros hacen otras tareas.

Si lo desea, el personaje puede intentar regatear y obtener mejores precios en los productos que compre. Para ello, una vez haya decidido el equipo que quiere comprar y haya consultado su precio base, puede hacer una prueba de Diplomacia o Engañar contra CD 20. Si tiene éxito obtendrá una mejora del 10 % en el precio de compra, porcentaje que incrementará un 5 % adicional por cada cinco puntos en que su tirada supere la dificultad. En caso de fracasar, el efecto será el opuesto, teniendo que pagar un 10 % adicional, más un 5 % por cada cinco puntos de diferencia entre su tirada y la dificultad.

En el caso de vender objetos se siguen las mismas reglas, pero de forma inversa, obteniendo un incremento en el precio de venta si tiene éxito o una reducción si fracasa.

Ejemplo: *Shanshir dedica parte de su segundo día en Rocavalle a ir a comprar equipo en los comercios locales. De este modo se hace con tres raciones de viaje (16 mc), una cuerda de cáñamo (7 mc) que le ha encargado Olf y un frasco de aceite (6 mc) que necesita él. El precio total es de 29 mc, pero el elfo trata de sacar un precio mejor discutiendo con el tendero sobre la calidad de los productos. Así, realiza una prueba de Diplomacia (CD 20). Por desgracia, Shanshir obtiene un 14 y fracasa, teniendo que pagar finalmente 33 mc (un 15 % más, redondeando hacia abajo). En concreto, sufre un 10 % de recargo por haber fallado la tirada y un 5 % adicional por haber fallado la tirada por más de cinco puntos. No ha sido una buena idea.*

Crear Objetos y Armas

En el libro básico de **El Reino de la Sombra** se describe el proceso mediante el cual un personaje puede crear objetos, armas y armaduras (ver **Artesanía,** página 45 del libro básico). A continuación se transcriben esas reglas para facilitar su consulta y, además, se ofrecen unas reglas opcionales para la creación de pociones (ver **Alquimia,** más abajo).

ARTESANÍA

El personaje puede dedicar los periodos entre aventuras a elaborar objetos mediante alguna de las especialidades de la habilidad de Artesanía: albañilería, alfarería, alquimia, caligrafía, carpintería, cerrajería, construcción naval, costura, curtido, escultura, herrería, joyería, pintura y trampería.

Para determinar cuánto tiempo y dinero es necesario para hacer un objeto, sigue los siguientes pasos:

- Busca el valor del objeto en monedas de plata (mp) en las tablas del Capítulo 3 del libro básico (página 84 y 85) .
- Busca la CD en la tabla inferior. El Director de Juego puede decidir que la dificultad sea distinta.
- Consigue las materias primas, cuyo coste es un tercio del valor base del objeto.
- Haz una prueba de Artesanía contra la CD correspondiente, que representará una semana de trabajo.

Si la prueba tiene **éxito,** multiplica el resultado de tu prueba por la CD. Si este resultado iguala el valor del objeto en monedas de plata, entonces has completado el objeto. Si el resultado multiplicado por la CD duplica o triplica el valor base del objeto en monedas de plata, entonces has terminado la tarea en la mitad o la tercera parte del tiempo. Otros múltiplos de la CD reducen el tiempo de la misma manera. Si el resultado multiplicado por la CD no iguala el precio, eso representa el trabajo que has hecho esta semana. Anota el resultado y haz una nueva prueba de Artesanía para la siguiente semana. Cada semana acumulas nuevos progresos hasta que alcanzas el valor del objeto en monedas de plata.

Objeto	Habilidad de Artesanía	CD Artesanía
Arco con modificador de Fuerza	Carpintería	15 + (Modificador x2)
Arco largo o cualquier tipo de compuesto	Carpintería	15
Arco simple	Carpintería	12
Arma exótica de cuerpo a cuerpo o arrojadiza	Carpintería o Herrería	18
Arma marcial de cuerpo a cuerpo o arrojadiza	Carpintería o Herrería	15
Arma sencilla de cuerpo a cuerpo o arrojadiza	Carpintería o Herrería	12
Armadura (Cuero)	Curtido	10 + Reducción de Daño
Armadura o escudo (Metal)	Herrería	10 + Reducción de Daño
Ballesta	Carpintería	15
Escudo (Madera)	Carpintería	10 + Bonificación
Objeto complejo o de calidad superior	Varía	20
Objeto de alta calidad (Ej.: Estatuilla decorada)	Varía	15
Objeto muy simple (Ej.: cuchara de madera)	Varía	5
Objeto típico (Ej.: Cazuela hierro)	Varía	10
Preparar un compuesto	Alquimia	Ver más abajo
Trampa mecánica	Trampería	15 o más

Si **fallas** la prueba, no realizas ningún progreso esa semana. Si además fallas por cinco o más, arruinas la mitad de los materiales y tienes que volver a comprarlos.

Progreso diario: Puedes realizar pruebas cada día en lugar de cada semana. En este caso tu progreso (resultado de la prueba por la CD) multiplicado por 3 es el valor en monedas de cobre (mc).

Cuando uses la habilidad de Artesanía para hacer algún tipo particular de objeto, emplea como referencia las CD incluidas en la siguiente tabla:

OBJETOS DE GRAN CALIDAD

Los maestros artesanos pueden elaborar objetos de una calidad muy superior a la normal, lo que les otorga ventajas o bonificaciones a las acciones que se emprendan con ellos. Por ejemplo:

- Un arma de gran calidad proporciona un bonificador de +1 a las tiradas de Ataque.
- Una armadura de gran calidad reduce en uno la penalización de la armadura y el peso en un 10 %.
- Un objeto de gran calidad proporciona una bonificación de +2 a las pruebas relacionadas con la tarea para la que ha sido desarrollado.

Para crear un objeto de gran calidad debes fabricar el «componente de gran calidad» como si fuera un objeto separado, además del objeto normal. El componente de gran calidad tiene un coste igual al valor base del objeto y una CD de Artesanía de 20. Una vez que el componente normal y el componente de gran calidad estén completos, el objeto de gran calidad está terminado.

ALQUIMIA

Se entiende como alquimia el arte de combinar diferentes compuestos y plantas para obtener una sustancia con unas determinadas características, que pueden ser beneficiosas o dañinas. En este apartado se describe cómo los personajes pueden elaborar sus propios compuestos, pociones curativas y venenos.

Para elaborar estos elementos, el personaje debe disponer de ingredientes para ello, pudiendo combinar hasta tres ingredientes para crear una pócima o ungüento. Una vez elegidos los ingredientes, se debe realizar una prueba de Artesanía (Alquimia) para elaborar el compuesto. La dificultad dependerá del tipo de ingredientes y se calculará con la siguiente fórmula:

CD = 15 + (ingredientes comunes)x1 + (ingredientes raros) x2 + (ingredientes únicos)x5

Así, elaborar una pócima con dos ingredientes comunes y uno raro tiene una dificultad de 19 (15 + 2×1 + 1×2). En cambio, una pócima con un ingrediente raro y dos únicos tendría una dificultad de 27 (15 + 1×2 + 2x5).

Elaborar una poción o ungüento exige ocho horas de trabajo. Tras realizar la tirada de Artesanía (Alquimia), pueden darse los siguientes resultados:

Éxito: Permite elaborar la poción correctamente.

Fallo por 5 o menos: Se arruina todo el trabajo. Las plantas empleadas se agotan y son inservibles, y la pócima obtenida no tiene ningún efecto.

Fallo por 5 o más puntos: Provoca que algo salga mal (sin que el personaje sea consciente de ello). Puede que la poción no tenga ningún efecto e, incluso, un efecto adverso leve. Podría tratarse de molestias temporales como quedar fatigado, indispuesto o nauseado (ver **Sumario de estados,** página 118 del libro básico).

Fallo por 10 o más puntos: Es similar al caso anterior, pero los efectos adversos son más comunes y graves. Por ejemplo, una poción curativa podría envenenar o enfermar a quien la bebiera.

Es decisión del personaje qué ingredientes combinar, así como experimentar con diferentes plantas y combinar sus efectos. Sin embargo, el combinar efectos contradictorios suele dar como resultado un fracaso y se pierden los ingredientes (por ejemplo, al combinar resistencia al fuego con daño por ácido).

Cuando se bebe una poción que confiere penalizadores o beneficios, la duración de estos se calcula de la siguiente manera:

Asaltos de duración = 10 + (ingredientes comunes)x1 + (ingredientes raros)x5 + (ingredientes únicos)x10 + otros modificadores

Si una poción requiere una prueba de salvación, esta será siempre de Fortaleza y su CD se calculará de forma similar a la de creación:

CD salvación = 10 + (ingredientes comunes)x1 + (ingredientes raros)x2 + (ingredientes únicos)x3 + otros modificadores

Ejemplo: *Shanshir (Alquimia +10) decide elaborar un potente veneno. Para ello, selecciona las siguientes plantas: hija del caos (planta rara, daño 2d4 de Constitución), flaqueza negra (planta rara, daño 1d4 de Fuerza) e hija de tierra (planta rara, +4 a la CD de salvación). La dificultad de creación es de 21 (15 + 3×2 por las tres plantas raras). Shanshir hace la prueba de Artesanía (Alquimia) y supera esta dificultad, por lo que al cabo de ocho horas tiene un veneno con el siguiente efecto: daño 2d4 a Constitución y 1d4 a Fuerza con salvación de Fortaleza CD 20 (10 + 3×2 por las tres plantas raras + 4 por el modificador de la planta hija de tierra).*

Entrenar, Estudiar y Mejorar

Un personaje puede dedicar su tiempo a mejorar sus habilidades y capacidades utilizando la experiencia ganada en sus aventuras. Si el personaje decide mejorar, podrá canjear la experiencia adquirida para aumentar aquella característica, habilidad o dote que considere apropiada.

Rasgo	Coste	Valor límite
Características	1 por punto	10 + raza
Bonificaciones	1 por punto	5, compensable
Habilidades	1 por 4 rangos	10 rangos
Dotes	1 por dote	Bonificación base +1
Puntos de Acción	1 por punto	5
Atributos sobrenaturales	varía (ver pág. 30 del libro básico)	–
Conjuros / Milagros	1 por 2 magnitudes	–

Tal y como se indica en el libro básico (ver página 81), los puntos de experiencia necesarios para obtener un Punto de Personaje son 20 menos el modificador de Inteligencia. Estos puntos se utilizan para mejorar el rasgo que el jugador considere, con los mismos costes que al crear el personaje (ver tabla adjunta). Sin embargo, los valores máximos descritos pueden superarse durante el juego si se paga el doble del coste normal.

Mientras está en el hogar, un personaje puede dedicarse a entrenar o estudiar, canjeando sus puntos de experiencia experiencia para adquirir nuevos rasgos que considere adecuados. El Director de Juego debería exigir un mínimo de coherencia y tendrá la última palabra para autorizar este aprendizaje.

Ejemplo: *Shanshir ha ganado 21 Puntos de Experiencia durante la última aventura, así que canjea 19 por un Punto de Personaje (tiene Inteligencia +1), y decide entrenar en Rocavalle para aprender una nueva dote, en este caso Ambidiestro.*

GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA EN EL HOGAR

Es muy posible que los personajes aprendan tanto en sus tareas y actividades en el hogar, como explorando una tumba perdida, por ello mismo, también pueden ganar puntos de experiencia mientras están en el hogar. Esta regla opcional consiste en que el Director de Juego puede otorgar un punto de experiencia a un personaje que complete una tarea de dificultad suficiente (a partir de CD 20 o la que marque el Director de Juego). Este punto de experiencia se apunta en la habilidad correspondiente utilizada y no se puede sumar a la experiencia genérica obtenida de manera normal. Cuando el personaje gane suficientes puntos de experiencia específicos como para ganar un Punto de Personaje, el personaje obtiene una mejora en esa habilidad o en una dote relacionada (no puede destinar ese punto a mejorar un aspecto no relacionado con la tarea que ha estado realizando).

Ejemplo: *Olf, el recolector bárbaro (Supervivencia +11) sale a cazar por los bosques cercanos. Olf hace una tirada de Supervivencia, saca un 16 y obtiene un total de 27, por lo que logra abatir a un oso. Al regresar a casa, el Director de Juego le otorga un punto de experiencia en Supervivencia. Olf permanece un mes saliendo a cazar cada día, hasta que acumula 20 puntos de experiencia específicos de Supervivencia (no tiene bonificador por su Inteligencia 10). En ese momento, canjea estos puntos por un punto de personaje, pudiendo elegir entre mejorar la habilidad en cuatro rangos o adquirir una dote relacionada. Olf decide adquirir la dote Orientación perfecta y el Director de Juego acepta que tiene relación con la actividad que ha estado haciendo y permite la mejora.*

Investigación

Un personaje puede dedicar su tiempo a investigar en aquel campo o materia que le interese y obtener así nuevos conocimientos, datos al respecto, identificar objetos desconocidos o buscar acontecimientos históricos ya olvidados. Para ello, mientras el personaje está en su hogar, puede decidir investigar consultando los libros y documentos de la biblioteca o al sabio local.

Como normal general, se requieren doce horas para hacer una tarea de investigación.

El personaje debe especificar qué es lo que desea investigar y a continuación hacer una prueba del Saber correspondiente:

Buscar caverna: Se trata de investigar en busca de cavernas o cuevas que haya en la zona o buscar datos sobre una cueva en concreto (única).

Buscar personaje: Permite obtener información de carácter público sobre la vida de alguna personalidad o personaje de la zona, ya sea una persona común (un tendero) o un personaje único (un alcalde, rey o personalidad). Para obtener información restringida, como el paradero de alguien que se está escondiendo, se pueden emplear las mecánicas incluidas en **Recabar información** (ver página 55 del libro básico).

Buscar tumba o ruina: Ofrece datos y/o la ubicación de criptas, tumbas, ruinas o lugares abandonados de la zona, ya sean lugares conocidos (común) o ruinas olvidadas de una civilización anterior (única).

Conocer animal, monstruo o no-muerto: Se trata de investigar sobre un tipo de criatura, para conocer sus costumbres y su hábitat, así como sus posibles puntos débiles.

Tarea investigación	Saber	CD
Buscar caverna común	Subterráneo	20
Buscar caverna rara	Subterráneo	30
Buscar caverna única	Subterráneo	40
Buscar personaje común	Local	15
Buscar personaje raro	Local	25
Buscar personaje único	Local	35
Buscar tumba o ruina común	Historia	25
Buscar tumba o ruina rara	Historia	35
Buscar tumba o ruina única	Historia	40
Conocer animal común	Naturaleza	10
Conocer animal raro	Naturaleza	20
Conocer animal único	Naturaleza	30
Conocer monstruo común	Arcano/Subterráneo	15
Conocer monstruo raro	Arcano/Subterráneo	25
Conocer monstruo único	Arcano/Subterráneo	35
Conocer no-muerto común	Religión	15
Conocer no-muerto raro	Religión	25
Conocer no-muerto único	Religión	35
Identificar objeto común	Historia/Artesanía adecuada	10
Identificar objeto raro	Historia/Artesanía adecuada	20
Identificar objeto único	Historia/Artesanía adecuada	30
Identificar objeto mágico	Arcano	15 + nivel×2

Identificar objeto: Permite conocer la historia, origen o propiedades de un objeto mundano o mágico. Investigar un objeto mágico puede dar pistas sobre su origen, funcionamiento o efectos.

Ejemplo: *Shanshir aprovecha uno de sus días en Rocavalle para buscar información sobre esa extraña salamandra de los bosques que lo hirió en el brazo en su última aventura. Por ello, se dirige a hablar con varios sabios locales y consulta sus libros. Entonces hace una prueba de Saber (Arcano) contra CD 20 (por tratarse de un monstruo raro) y obtiene un 22, por lo que descubre que esta variante de las salamandras no puede generar fuego, pero sabe camuflarse entre los árboles gracias a su sigilo y sus poderes mágicos. Además, cuentan con una cola que lanza púas envenenadas que paralizan a su víctima. Shanshir sonríe satisfecho, la próxima vez que se encuentre con esa criatura ya sabe cómo atacarla. Esta vez ha tenido suerte, pero la próxima no se escapará con vida.*

Trabajar

Un personaje puede utilizar sus conocimientos y habilidades para ganarse un jornal mientras está en su hogar. Para ello, el personaje debe dedicar el día a trabajar en aquello que ha decidido. Si al finalizar la jornada ha realizado correctamente su función, recibe el pago estipulado.

Un personaje que trabaje durante una jornada debe hacer una prueba de habilidad (a elegir en función del trabajo que vaya a realizar) o, en su defecto, una prueba general de característica. En caso de éxito, al acabar recibe el pago acordado, mientras que un fracaso significa que no ha realizado bien su cometido y no recibe ningún pago. Un fallo por más de 10 puntos puede tener repercusiones incluso para el personaje, como quejas o no volver a ser admitido en ese oficio en esa población.

A continuación se detalla la tabla, junto con los oficios más habituales, la CD de la prueba de habilidad y la característica que hay que usar en caso de que el personaje no tenga esa habilidad. Hay algunos oficios en los que solo se puede trabajar si se tiene entrenamiento en una habilidad adecuada (se indican con un asterisco en la columna de CD correspondiente). En este caso, usando la característica, solo se puede trabajar de ayudante y se ganará la mitad de la paga.

Dependiendo de la población donde se encuentre el personaje, por supuesto, habrá oficios que estén disponibles y otros que no lo estarán, igual que puede haber trabajos específicos en determinados lugares. Es decisión del Director de Juego añadir otros trabajos o limitar los trabajos disponibles en cada lugar.

Ejemplo: *Olf no está contento con el dinero que obtuvo cazando, así que durante su segundo día en Rocavalle decide buscar trabajo como guardia en el pueblo. El Director de Juego autoriza este trabajo, puesto que hay un aserradero en el pueblo que necesita un vigilante, y Olf dedica el día a montar guardia en el negocio. Olf hace una prueba de Atención CD 15 y obtiene un total*

Trabajos legales	Característica	Habilidad	CD	Jornal
Barquero	SAB	Oficio (Barquero)	10	2 mp
Cochero	CAR	Oficio (Cochero), Trato con animales	15	3 mp
Consejero*	INT	Saber (Nobleza), Saber (Local)	20	5 mp
Escribiente*	DES	Artesanía (Caligrafía)	15	4 mp
Ganadero	CON	Trato con animales	10	15 mc
Granjero	SAB	Oficio (Granjero)	10	15 mc
Guardia	FUE	Atención, Oficio (Guardia)	15	3 mp
Guía	SAB	Supervivencia	15	3 mp
Herrero*	DES	Artesanía (Herrería)	15	4 mp
Ingeniero*	INT	Saber (Arquitectura e ingeniería)	15	4 mp
Juglar	CAR	Interpretar	15	15 mc
Leñador	FUE	Atletismo, Oficio	10	15 mc
Marinero	SAB	Oficio (Marinero), Saber (Marino)	15	4 mp
Médico o curandero*	SAB	Medicina	20	5 mp
Mensajero	CON	Atletismo, Oficio (Mensajero)	15	3 mp
Minero	CON	Oficio (Minero)	15	2 mp
Mozo de cuadras	CON	Trato con animales	10	12 mc
Pescador	DES	Supervivencia	10	15 mc
Posadero	CAR	Diplomacia	10	2 mp
Profesor*	INT	Diplomacia y la habilidad a Enseñar (se usa la menor de ambas)	15	2 mp
Prostituta	CAR	Engañar	10	4 mp

* Esta profesión solo se puede desempeñar si se tiene el oficio adecuado. En caso contrario solo podrá trabajar como ayudante.

de 21, superando la prueba y manteniendo a un par de granujas lejos del negocio. El leñador, satisfecho, le paga 3 mp y le pide que venga otra vez mañana.

Trabajos Ilegales

Hay otro tipo de trabajos menos honorables y bastante más ilegales que los personajes pueden realizar mientras están en su ciudad o pueblo. Se trata de robar carteras o colarse en casas ajenas y hacerse con objetos valiosos.

Un personaje que dedique su día a la vida del ladrón, debe indicar qué acción realizará durante el día. Es posible que el Director de Juego decida que una acción determinada no se puede realizar, como por ejemplo robar en una mansión si no hay mansiones en la población. A continuación, el personaje hace la prueba relacionada en la tabla (en el caso de indicar dos habilidades ha de aplicar la que tenga un valor más bajo). En caso de éxito, obtiene el botín especificado. Si falla, el ladrón es descubierto y ha de huir por las calles. Un fallo por 10 o más puntos puede significar que las fuerzas de orden locales lo arresten o que lo reconozcan como un ladrón en cuanto salga de su casa. En el caso de fallar por más de 15 puntos, el castigo puede ser incluso ser condenado a muerte.

Éxito: Obtienes el botín especificado en la tabla y huyes del lugar del crimen sin ser descubierto.

Fallo por 5 o menos: Algo sale mal y debes huir antes de completar el golpe. No consigues el botín y la guardia de la ciudad obtiene un +2 en su tirada para identificarte (ver más adelante).

Fallo por 10 o menos: El trabajo acaba en fiasco y eres arrestado. Debes afrontar las multas y/o penas de prisión que se indican en la tabla.

Tareas ilegales	Habilidad	CD	Botín	Fallo crítico (superior a 10)
Robar en el barrio pobre	Atención, Juegos de manos	20	1d10 mc	Multa 1d10 mc (más la cantidad robada) y prisión 1d4 días
Robar en el barrio medio	Atención, Juegos de manos	25	1d6 mp	Multa 1d20 mp o prisión 1d6 días
Robar en el barrio rico	Atención, Juegos de manos	30	1d4 mo	Prisión 1d10 días
Robar en una casa pobre	Sigilo, Inutilizar mecanismo	15-20	1d4 mp	Multa 1d10 mp o prisión 1d4 días
Robar en una casa media	Sigilo, Inutilizar mecanismo	20-25	1d10 mp	Multa 1d20 mp o prisión 1d6 días
Robar en una casa rica	Sigilo, Inutilizar mecanismo	25-30	1d10+10 mp	Prisión 2d4 días
Robar en una mansión	Sigilo, Inutilizar mecanismo	30-40	1d20 +40 mp	Prisión 2d6 días
Robar en una fortaleza	Sigilo, Inutilizar mecanismo	35	6d20 mp	Prisión 3d6 días
Asesinar a un hombre pobre	Sigilo, Disfrazarse	20	2d10 mp	Prisión 2d6 días
Asesinar a un hombre medio	Sigilo, Disfrazarse	25	4d20 mp	Prisión 4d6 días
Asesinar a un hombre rico	Sigilo, Disfrazarse	30	7d20 mp	Prisión 4d20 días
Asesinar una personalidad	Sigilo, Disfrazarse	35	10d20 mp	Prisión 1d20 meses o pena de muerte
Robar en una tienda pobre	Sigilo, Inutilizar mecanismo	25	Objeto hasta 10 mp	Multa 1d20 mp o prisión 2d4 días
Robar en una tienda media	Sigilo, Inutilizar mecanismo	30	Objeto hasta 30 mp	Multa 2d20 mp o prisión 3d6 días
Robar en una tienda rica	Sigilo, Inutilizar mecanismo	35	Objeto hasta 80 mp	Prisión 2d20 días
Traficar objetos (hasta 10 mp)	Diplomacia, Saber (Local)	15	Inversión x 2	Prisión 2d6 días
Traficar objetos (hasta 100 mp)	Diplomacia, Saber (Local)	25	Inversión x 3	Prisión 4d6 días
Traficar objetos (hasta 500 mp)	Diplomacia, Saber (Local)	35	Inversión x 4	Prisión 1d20 meses o pena de muerte
Juego de azar (hasta 10 mp)	Averiguar intenciones, Engañar	15	Inversión x 2	Multa 1d10 mp o prisión 1d4 días (si usa Juego de manos)
Juego de azar (hasta 30 mp)	Averiguar intenciones, Engañar	20	Inversión x 3	Multa 1d20 mp o prisión 2d4 días (si usa Juego de manos)
Juego de azar (hasta 50 mp)	Averiguar intenciones, Engañar	25	Inversión x 4	Prisión 3d4 días (si usa Juego de manos)

Fallo por más de 10: Las cosas no podían salir peor. Has robado a la persona equivocada, tus compañeros te han traicionado, las autoridades deciden usarte como chivo expiatorio… Las consecuencias exactas de un fallo de esta magnitud quedan a elección del Director de Juego. En el mejor de los casos se aplicaría el doble del castigo indicado en la tabla. Si la pena de muerte se encuentra entre los castigos propuestos, esa será la condena que se aplicará.

Robar en el barrio: Se trata de pasear por las calles, plazas y mercados, atento para robar la bolsa de aquel que está distraído. Dependiendo del barrio, se puede obtener mejor botín, pero la vigilancia también es mayor.

Robar en una casa: Se trata de colarse en una vivienda, ya sea desde una casa pobre hasta una fortaleza, y hacerse con las monedas que haya dentro. Cuanto mejor es la casa, más vigilancia hay.

Asesinar: Se trata de eliminar a una persona en concreto. En función de la importancia del objetivo, irá más custodiado y será más difícil acercarse a él.

Robar en una tienda: Se trata de colarse en una tienda y hacerse con un objeto, a elegir de los que disponen.

Traficar: Se trata de comerciar con objetos y sustancias ilegales. El personaje hace una inversión inicial para comprar la mercancía y luego debe moverla y colocarla sin ser descubierto. En caso de fallo, pierde la inversión. En caso de fallo por más de 10 puntos, puede acabar en prisión.

Juego de azar: Se trata de juegos de azar en los que se apuesta dinero. El personaje hace una apuesta y debe superar la prueba. En caso de fallo, puede intentar hacer trampas, mediante una tirada de Juegos de manos (con una CD igual a la anterior prueba). Si tiene éxito, puede repetir la prueba anterior, pero si fracasa y le atrapan, se enfrenta a una pena de prisión.

PREPARAR UN ROBO O UN ASESINATO

Acometer un robo en una casa es una tarea complicada y peligrosa. Por ello, un personaje puede dedicar un día a preparar la acción, por lo que obtiene un +1 a su tirada cuando la realice.

Al contrario que en las reglas oficiales de Prestar ayuda, en este tipo de tareas el líder del esfuerzo será aquel con la habilidad más baja. Esto representa que se trata de una tarea extremadamente delicada donde una torpeza por parte de cualquiera de los participantes puede echar al traste todo el plan.

El Director de Juego debe asegurarse de que los jugadores no abusan de estas reglas contratando rufianes por unas pocas monedas. Todos los participantes deberían exigir una parte proporcional del botín obtenido.

EVITAR A LA GUARDIA

Una ola de robos, asesinatos y asaltos puede llevar a las fuerzas del orden de la zona a emprender una persecución contra los asaltantes. Por ello, por cada robo o asalto cometido, aumenta en 2 la dificultad del siguiente asalto durante esa semana. Una vez pasado este tiempo, la presión de los guardias disminuye.

FALLO EN UN ROBO

Robar y asesinar puede reportar grandes ganancias al personaje, pero también es de las tareas más arriesgadas que puede acometer. Así, un fallo en una tarea de asesinato puede significar que el personaje tenga que huir por las calles perseguido por los guardias o incluso que tenga que enfrentarse a ellos. En caso de que todo salga mal, un fallo en una tarea de asesinato puede acabar con el personaje del jugador encerrado en la mazmorra de la ciudad, esperando la señal del verdugo al alba.

Ejemplo: *Shanshir decide aprovechar su estancia en Rocavalle para hacerse con algo de dinero extra. Para ello, se pone en contacto con un maleante local que le ofrece 15 mp por asesinar a un pobre borracho que le debe dinero. El elfo acepta, a pesar de que no es su especialidad (Disfraz +3, Sigilo +1). Así, debe superar una prueba de Sigilo (la habilidad que tiene más baja de las dos) CD 15. La tirada es nefasta y obtiene un total de 3, siendo menor de 10 y por tanto un fallo crítico, por lo que además de fracasar, lo descubren y los guardias locales le encierran en la prisión durante 4 días (resultado de haber hecho una tirada de 2d6).*

Instalaciones Disponibles

No todas las poblaciones de Valsorth disponen de los mismos servicios e instalaciones, por ello determinadas tareas se pueden realizar mucho mejor en una gran ciudad que en una pequeña aldea. Este es el caso de la investigación, pues no es lo mismo buscar información en la biblioteca de Solak que entre los libros de un chamán elfo gris. De igual modo, es mucho más fácil elaborar una espada de acero en una fragua completamente equipada que en un pobre horno de un poblado bárbaro.

En este apartado se detallan las instalaciones y los servicios que los personajes pueden alquilar (o comprar de manera permanente) para realizar las diferentes tareas, con lo que pueden mejorar sus capacidades y tener más opciones de completar la tarea con éxito. Se trata simplemente del listado de precios de las diferentes instalaciones, así como el efecto que tienen sobre la prueba de la tarea y el tipo de población en que se pueden encontrar (como mínimo, esto indica que una biblioteca completa solo se encontrará en ciudades, pero en la misma ciudad puede haber otra biblioteca más pobre).

A su vez, se da por supuesto que es imprescindible disponer de una instalación mínima para realizar determinadas tareas. Es decir, es imposible hacer herrería sin una forja, carpintería sin un taller o alquimia sin un laboratorio. Este es otro de los factores por los que la gente se congrega en las ciudades, pues allí es mucho más fácil acceder a estos servicios.

Ejemplo: *Rolf sigue trabajando como herrero, pero quiere mejorar su daga y hacerla de gran calidad. Como quiere asegurarse de trabajar en las mejores condiciones, se dirige a una forja local (fragua completa) y paga 3 mp para poder utilizarla y obtener así un +0 a su prueba de Artesanía (Herrería) y no tener penalizadores.*

Acontecimientos y Complicaciones

Tanto para los viajes que emprendan los personajes, como para las temporadas en que permanezcan en su hogar o en alguna población, el Director de Juego dispone de una serie de elementos que se pueden introducir para aportar variedad y novedad a las historias de los personajes. En este apartado se plantean algunos de estos elementos, como el clima, las festividades, los torneos y los acontecimientos esporádicos. Cuándo y cómo utilizarlos es decisión del Director de Juego, pues al igual que no utilizarlas puede suponer caer en la monotonía en la narración, un exceso puede producir un efecto de saturación. Ni es normal que nunca pase nada en un pueblo, ni tampoco es lógico que cada día haya un temporal de nieve, un torneo o un asalto.

ACONTECIMIENTOS, SUCESOS E INFORTUNIOS

Los pueblos y ciudades de Valsorth tienen su propia vida y ritmo, ambos salpicados por acontecimientos y festividades. Estas fechas pueden ser días de fiesta y celebración, de espectáculos o de recogimiento y recuerdo. En la siguiente tabla se ofrecen una serie de fiestas y actividades que el Director de Juego puede introducir en el calendario de la población en la que se encuentran los personajes, quienes pueden decidir participar en ellas. En cada festejo o actividad, se ofrecen algunas ideas de interacciones que pueden llevar a cabo los personajes. En estos casos, el personaje que decida llevarlas a cabo debe realizar una prueba, indicada en la tabla, y que puede tener unas consecuencias determinadas en caso de éxito o fracaso.

Para cada prueba, se ofrece una dificultad orientativa, ya sea una prueba de habilidad o de salvación. En algunos casos, se marcan dos habilidades separadas por una barra (/), lo cual indica que el personaje debe usar la habilidad que menor bonificación tenga (necesita las dos habilidades para hacer la acción, así que se toma como referencia la más floja). En otras ocasiones, se deja elegir entre dos habilidades (Diplomacia o

Instalaciones disponibles	Efecto	Localización	Precio (día)	Precio (compra)
Biblioteca simple	–2 a Saber. Permite elegir 20 con 10 días de trabajo.	Pueblo	5 mp	8000 mp
Biblioteca completa	+0 a Saber. Permite elegir 20 en la prueba con 3 días de trabajo.	Ciudad	10 mp	30 000 mp
Biblioteca excelente	+2 a Saber. Permite elegir 20 en la prueba con un solo día de trabajo.	Capital	15 mp	50 000 mp
Fragua simple	–2 a Herrería. Puedes elaborar objetos normales sin penalización y objetos de gran calidad con un –4. Puedes trabajar en equipo con 1 persona.	Aldea	1 mp	200 mp
Fragua completa	+0 a Herrería. Puedes elaborar objetos de gran calidad sin penalización. Puedes trabajar en equipo con 2 personas.	Pueblo	3 mp	600 mp
Fragua excelente	+2 a Herrería. Puedes repetir una tirada fallida durante la fabricación de un objeto. Puedes trabajar en equipo con 3 personas.	Ciudad	5 mp	4000 mp
Laboratorio simple	–2 a Alquimia	Aldea	5 mp	1000 mp
Laboratorio completo	+0 a Alquimia	Ciudad	20 mp	10000 mp
Laboratorio excelente	+2 a Alquimia	Capital	40 mp	30000 mp
Taller simple	–2 a Artesanía. Puedes elaborar objetos normales sin penalización y objetos de gran calidad con un –4. Puedes trabajar en equipo con 1 persona.	Pueblo	2 mp	500 mp
Taller completo	+0 a Artesanía. Puedes elaborar objetos de gran calidad sin penalización. Puedes trabajar en equipo con 2 personas.	Ciudad	4 mp	3000 mp
Taller excelente	+2 a Artesanía. Puedes repetir una tirada fallida durante la fabricación de un objeto. Puedes trabajar en equipo con 3 personas.	Capital	8 mp	8000 mp

Engañar, por ejemplo) y el personaje puede usar la habilidad en que tenga mejor bonificación.

Acontecimientos: Son celebraciones o fiestas que suceden en la ciudad, como un torneo o la festividad religiosa.

Sucesos: Son problemas que suceden en la población y que los personajes pueden intentar resolver, tales como una plaga de ratas que afecta a un almacén de grano o ayudar a una mujer cuya hija se ha perdido en la ciudad.

Infortunios: En este apartado se listan problemas y desgracias menores que le pueden suceder al personaje (como ser víctima de un robo, caer enfermo, etc.) y que debe superar para no sufrir penalización alguna.

Los acontecimientos y sucesos son cosas que pasan y en las que los personajes pueden verse o no implicados. Es decisión suya si participan o, por el contrario, dedican ese día a otra actividad. Por supuesto, un personaje puede realizar las tareas normales en los días en que suceden estos festejos y no participar en ellos. En el caso de los infortunios es diferente, pues se trata de problemas propios que el personaje no puede evitar y tiene que superar la prueba para no sufrir los efectos negativos que se describen.

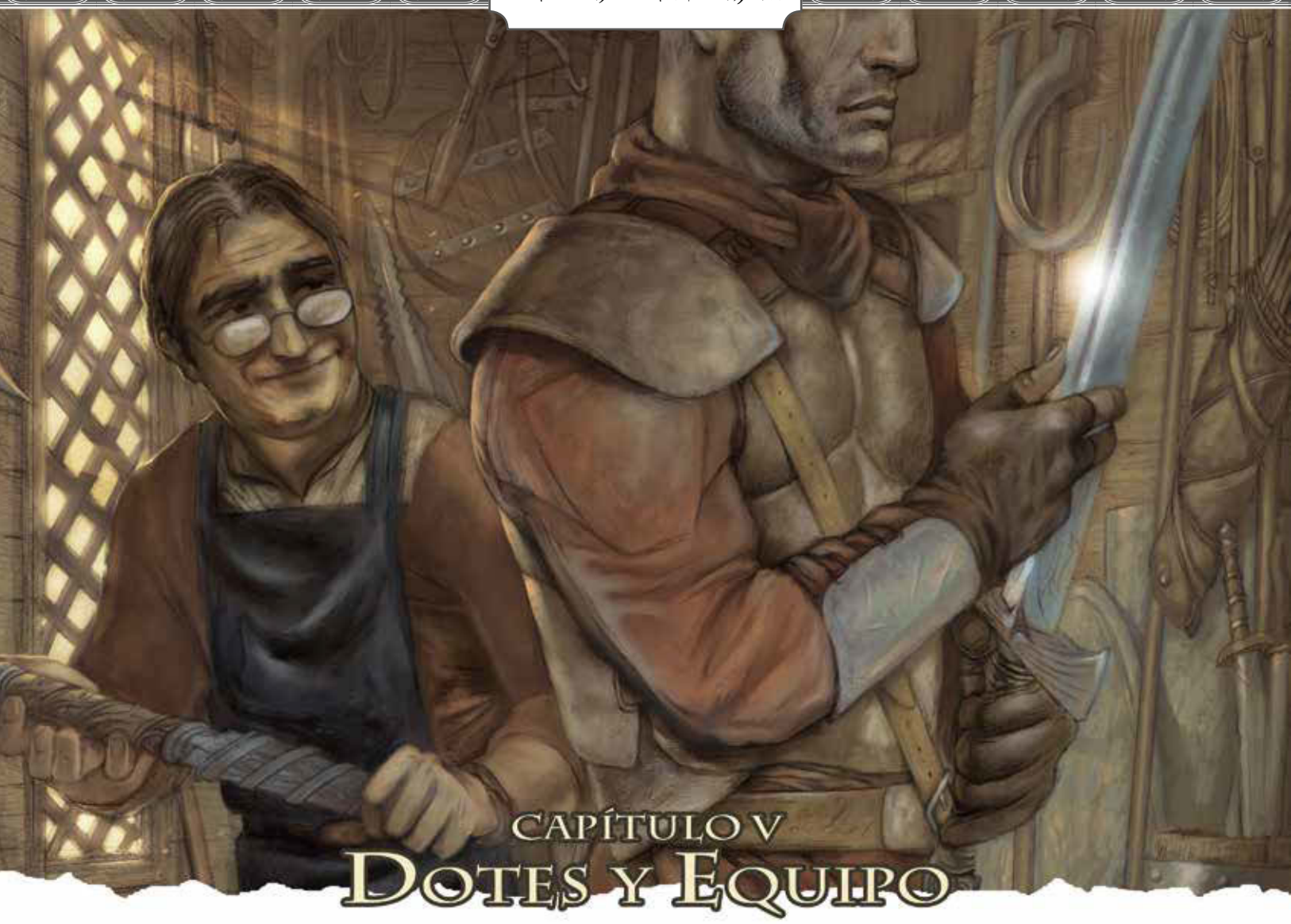
La siguiente tabla ofrece acontecimientos, sucesos e infortunios que pueden tener lugar en una ciudad o población de hombres del norte, pero el Director de Juego puede adaptarlos con facilidad para otro tipo de culturas y pueblos.



Acontecimiento	Acción del personaje	Prueba	Éxito	Fracaso
Torneo	Justa a caballo	Ataque/Montar contra CD 15	Gana 4d10 mp	Queda malherido
	Tiro con arco	Ataque contra +4	Gana 5d4 mp	Pierde 2 mp
	Concurso de juglares	Interpretar contra +3	Gana 1d6 mp	
	Espectáculos callejeros	Acrobacias CD 20	Gana 1d4 mp	
	Carrera de velocidad	Destreza contra +4	Gana 1d4 mp	Queda agotado
Fiesta	Competición de bebedores	Fortaleza contra +3	Gana 1d10 mp	–2 a pruebas en 24h
	Baile disfraces	Disfraz contra +3	Gana 3d6 mp	Pierde 1 mp
Mercado callejero	Vender figuras y adornos	Artesanía (Escultura) CD 20	Gana 1d4 mp	Pierde 1 mp
	Comprar en mercadillo	Diplomacia CD 20	Objetos precio – 10 %	Objetos precio +10 %
	Comerciar con mercaderes	Diplomacia CD 20	Gana 1d10 mp	Pierde 5 mp
	Estafar a compradores	Engañar contra +2	Gana 1d10 mp	Prisión 1d4 días
Día de Korth	Ofrecer confesión	Saber (Religión) CD 15	Gana 1d4 mp	
	Vender brebajes	Artesanía (alquimia) CD 15	Gana 1d4 mp	Pierde 1 mp

Suceso	Acción del personaje	Prueba	Éxito	Fracaso
Plaga de ratas	Limpiar de ratas un edificio	Saber (Naturaleza) CD 15	Gana 2d4 mp	Contrae enfermedad
Niña perdida en pueblo	Buscar a sus padres	Recabar información CD 15	Gana 1d4 mp	
Niña perdida en campo	Buscar a sus padres	Supervivencia CD 15	Gana 1d4 mp	
Robo en una tienda	Descubrir al culpable	Recabar información CD 20	Gana 1d6 mp	
Hombre asesinado	Descubrir al culpable	Recabar información CD 25	Gana 1d10 mp	El asesino ataca al PJ
Lobo ataca rebaño	Seguir y eliminar al lobo	Rastrear/Ataque CD 15	Gana 1d4 mp	Mordido y daño 1d6
Animal salvaje ataca aldeano	Seguir y eliminar al animal	Rastrear/Ataque CD 15	Gana 1d10 mp	Queda malherido
Grupo bandidos	Seguirlos y eliminarlos	Rastrear/Ataque CD 30	Gana 3d6 mp	Queda malherido
Incendio en edificio	Rescatar a una víctima	Atletismo/Fortaleza CD 20	Gana 2d6 mp	Queda malherido
Robo en la calle	Atrapar al ladrón	Atletismo contra +4	Gana 1d6 mp	Daño 1d6
Paliza a un inocente	Detener la paliza	Intimidar o Diplomacia CD 15	Gana 2d6 mp	Queda malherido
Caballo desbocado	Detener al caballo	Trato con animales CD 15	Gana 1d6 mp	Daño 1d6

Infortunio	Acción del personaje	Prueba	Éxito	Fracaso
Víctima de robo sutil	Descubrir al ladrón	Atención contra +4		Pierde 1d20 mp
Víctima de robo y huida	Atrapar al ladrón	Atletismo contra +4		Pierde 1d20 mp
Víctima de timador	Descubrir el engaño	Averiguar intenciones contra +3		Pierde 2d4 mp
Acusado de robo	Defenderse de la acusación	Diplomacia o Engañar CD 15		Prisión 1d4 días
Acusado de violación	Defenderse de la acusación	Diplomacia o Engañar CD 20		Prisión 3d4 días
Acusado de asesinato	Defenderse de la acusación	Diplomacia/Engañar/Saber (Local) CD 25		Prisión 2d20 días
Ataque grupo de matones	Defenderse de ellos	Intimidar o Diplomacia CD 20		Queda malherido
Caer enfermo	Recuperarse rápidamente	Depende de enfermedad (libro básico pág. 117)		Enfermo y –1 CON
Robo en casa	Descubrir al ladrón	Recabar información CD 20		Pierde 3d20 mp
Avería en casa	Reparar la avería	Artesanía CD 15		Pierde 1d6 mp



CAPÍTULO V
DOTES Y EQUIPO

Un aventurero no es nada sin un buen equipo. El valor es importante, por supuesto, pero tu valor no va a detener el golpe de un hacha orka igual que lo hará una buena armadura o un buen escudo. Y siempre es mejor que te adelantes a ese hachazo, confía más en tu espada que en tu armadura. Cada raza de Walsorth tiene sus propias armas, muchas de ellas letales, y la mejor forma de defenderse contra ellas es conocerlas mejor que nadie.

Introducción

Un aventurero es mucho más que sus características y sus bonificaciones para el combate, ya que sus cualidades particulares, así como los objetos que lleva, lo definen casi tanto como el lugar donde nació. En este capítulo se ofrecen nuevas dotes para personalizar a tu aventurero, así como una descripción de nuevos objetos, armas y armaduras específicos de cada raza de Valsorth. También se presentan nuevas pócimas y otros objetos que los personajes pueden comprar o elaborar.

Dotes

Además de las dotes descritas en el libro básico de **El Reino de la Sombra,** en este apartado se ofrecen nuevas dotes para definir a los personajes. Algunas ya aparecen en la descripción de las diferentes ocupaciones y especializaciones del Capítulo 2, mientras que otras solo son nuevas opciones para personalizar aún más a tu aventurero. Debajo del nombre de cada dote se indica la bonificación de la que depende (Ataque, Fortaleza, General, Reflejos, Voluntad).

En la siguiente tabla encontrarás recogidas todas las nuevas dotes que incluye este libro. El símbolo + indica que puede seleccionarse para distintas especialidades y el *, que requiere del uso de un Punto de Acción para ejecutarse.

TABLA DYE1: DOTES

DOTES GENERALES
Adaptación a la luz
Anatomista +
Pasar desapercibido
DOTES DE FORTALEZA
Cazador de grandes monstruos
Derribar con escudo
Resistencia
DOTES DE REFLEJOS
Apartar arma
Apuntar en movimiento
Ataque en asalto*
Baile de espadas
Caminar en el filo
Contraataque (segundo rango)
Disparo montado
Esconder armas
Moverse a la espalda*
Pasar sin dejar huella
Rápido de acción +
Sigilo veloz
Sombra

DOTES DE VOLUNTAD
Desafío
Embaucador
Impasible
Investigador experto
Líder militar
Marcar enemigo
Nervios de acero
Oponente predilecto
DOTES DE ATAQUE
Acuchillar
Asta giratoria
Combate con dos armas
Desgarrar con dos armas
Disparo letal
Disparo oportunista
Disparo penetrante
Especialidad en ataque*
Golpe paralizador
Herida de anclaje
Penetrar armaduras
Rematar en el suelo*

ACUCHILLAR

Ataque

El personaje es un experto en el uso de puñales y armas pequeñas cortantes. Siempre que se emplee un arma de esta categoría (de tamaño Menuda, ya sea cortante o perforante) en cuerpo a cuerpo y se ataque a un oponente desprevenido, su rango de crítico aumentará en dos puntos. Por ejemplo, un puñal pasaría de tener crítico 20/x3 a 18-20/x3 o una daga pasará de 19-20/x2 a 17-20/x2.

Los efectos de Acuchillar se pueden acumular con los de la dote Crítico mejorado y los efectos mágicos del conjuro *Afiladura.*

ADAPTACIÓN A LA LUZ

General

El personaje ha logrado acostumbrarse a la luz diurna, por lo que no recibe las penalizaciones de Sensibilidad a la luz.

ASTA GIRATORIA

Ataque

El personaje domina el estilo de luchar con armas de asta y puede usar todas las partes del arma (hoja, punta, gancho o mango) para infligir golpes devastadores. Cuando realiza un ataque completo con el arma, obtiene un ataque adicional con el arma con un penalizador de –4 y un daño de 1d6 + ½ de su bonificación de Fuerza.

ANATOMISTA

General, Compra múltiple

El personaje conoce los puntos vitales de sus enemigos, sabiendo dónde golpear para causar el mayor daño posible. Por este motivo, siempre que se emplee una acción de asalto completo para atacar, podrá sumar su modificador de Inteligencia al daño de su ataque. Este modificador se acumula con el de Fuerza y con cualquier otro que sea aplicable.

Esta dote solo se puede emplear contra un tipo de criaturas (animal, aberración, humanoide…) que debe elegirse cada vez que se adquiere la dote. No tiene ningún efecto contra oponentes sin Constitución (como muertos vivientes o constructos).

APARTAR ARMA

Reflejos

En ocasiones, desarmar al enemigo no es suficiente, también es necesario evitar que vuelva a empuñar esa arma. Si un personaje

con esta dote realiza una prueba de Desarme, puede apartar el arma para que caiga a un máximo de tres metros de distancia de su oponente.

APUNTAR EN MOVIMIENTO

Reflejos

Quedarse parado en el campo de batalla puede significar la muerte, por lo que el personaje ha aprendido a moverse a la vez que apunta con su arma. La acción Apuntar pasa a ser acción estándar en vez de completa, por lo que puede realizar una acción de movimiento el mismo turno que apunta.

ATAQUE EN SALTO

Reflejos, Punto de Acción

Para emplear esta dote se debe gastar un punto de acción y vestir, como mucho, armadura ligera. El personaje debe ser capaz de iniciar una carga contra su oponente, pero en lugar de obtener los beneficios habituales de una carga, termina su movimiento saltando sobre él para lanzarle un golpe devastador. Si el ataque tiene éxito, se considera un crítico a todos los efectos.

BAILE DE ESPADAS

Reflejos

El personaje debe emplear una acción de asalto completo y estar luchando con dos espadas del mismo tipo (espadas largas, cimitarras, espadas cortas…). Sus rápidos movimientos le otorgan un +2 a la Esquiva, pero solo podrá realizar un ataque ese asalto. Si decide realizar un bloqueo, dicho bonificador de +2 también se aplica a la tirada para bloquear.

CAMINAR EN EL FILO

Reflejos

Cuando realice pruebas de Acrobacias para moverse por una superficie precaria, el personaje podrá avanzar a su velocidad normal sin sufrir el –5 de penalización. Además, no se caerá aunque falle por 5 o más puntos (siempre que aún exista una superficie sobre la que sostenerse). En caso de fallar, simplemente no conseguirá avanzar ese asalto (ver **Acrobacias,** página 45 del libro básico).

CAZADOR DE GRANDES MONSTRUOS

Fortaleza, Con rangos (1-2)

El héroe se ha enfrentado a grandes criaturas y ha aprendido los trucos y maniobras para evitar sus enormes armaduras. Puede realizar la maniobra Golpe penetrante empuñando un arma de categoría de tamaño igual a la del personaje (normalmente Mediano) cuando se enfrente a un monstruo de categoría de tamaño Grande o mayor. Con el segundo rango puedes emplear un arma de una categoría de tamaño mayor al portador (normalmente Grande) para realizar un Golpe penetrante a enemigos de tamaño Enorme o mayor.

COMBATE CON DOS ARMAS

Ataque, Con rangos (4-6)

La habilidad al luchar con dos armas permite hacer un tercer ataque con la mano torpe además de los dos habituales (ver **Atacar con dos armas,** página 103 del libro básico). Este tercer ataque tiene una penalización de –10. Cada rango adicional reduce en –3 la penalización, hasta un máximo de –4.

CONTRAATAQUE (SEGUNDO RANGO)

Reflejos

Si tienes éxito al Bloquear un ataque cuerpo a cuerpo, como reacción, puedes hacer inmediatamente un ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente y con tu Bonificación de Ataque normal.

DERRIBAR CON ESCUDO

Fortaleza, Con rangos (1-2)

El personaje puede llevar a cabo una acción de Derribar, Arrollar o Embestir con el escudo, como si se hiciera con un arma que permita estas acciones. Con el segundo rango de esta dote, al realizar la acción se causa un daño igual al daño del escudo, sin aplicar el modificador de Fuerza.

DESAFÍO

Voluntad

Como acción completa, el personaje puede centrar la atención de un enemigo en sí mismo. El enemigo no puede enfrentarse a ningún otro rival y, para librarse de esto, el retado puede tratar de evitarlo con una prueba de Voluntad contra Intimidar del desafiante. Esta prueba puede llevarse a cabo una vez por turno.

DESGARRAR CON DOS ARMAS

Ataque, Con rangos (1-4)

Un personaje que alcance a un blanco con sus dos armas en un ataque, logra desgarrarle y causa 1d4+½ FUE de daño adicional (redondeando hacia abajo). Cada rango adicional aumenta el dado de daño hasta un máximo de 1d10.

DISPARO LETAL

Ataque

Como una acción de asalto completo, el personaje añade su modificador de Sabiduría al daño de un ataque con armas a distancia.

DISPARO MONTADO

Reflejos

El personaje no sufre ninguna penalización al disparar un arma de proyectiles desde una montura o vehículo que se mueve al doble de su velocidad. Si se mueve a la carrera sufrirá solo un –4 (ver **Combate montado,** página 108 del libro básico).

DISPARO OPORTUNISTA

Ataque

El personaje ha aprendido a esperar a que un enemigo esté centrado en otro rival para dispararle con la guardia baja. Si ataca a distancia a un enemigo que ya ha sido atacado ese turno, obtiene un bonificador de +2 a su tirada de ataque.

DISPARO PENETRANTE

Ataque, Con rangos (1-5)

Eres capaz de detectar los puntos débiles de la cobertura enemiga, de manera que tus disparos con armas a distancia ignoran en 1 la RD enemiga. Cada rango permite reducir otro punto de la armadura.

ESCONDER ARMAS

Reflejos

El personaje es capaz de ocultar entre sus ropas un arma de categoría de tamaño Pequeño o menor. Para hacerlo no debe haber nadie hostil vigilándole y, una vez escondida el arma, es necesario realizar una prueba de Buscar contra la tirada de Juego de manos del personaje para encontrarla.

EMBAUCADOR

Voluntad

El personaje puede engatusar a los demás con su cháchara y sus historias imposibles. De este modo, obtiene una segunda oportunidad en las pruebas de Engañar en que haya fracasado.

ESPECIALIDAD EN ATAQUE (SEGUNDO RANGO)

Ataque, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir un tipo de ataque o arma particular. Tienes un +2 a las tiradas de Ataque con esa arma.

GOLPE PARALIZADOR

Ataque, Con rangos (1-5)

Como una acción de asalto completo, el personaje puede golpear con sus manos en un punto vital del enemigo. Si tiene éxito en el ataque, el blanco debe superar una prueba de Fortaleza 10 más el bonificador de Inteligencia más el rango de la dote, o quedar paralizado durante 1d4 asaltos.

HERIDA DE ANCLAJE

Ataque

El personaje sabe cómo herir a un rival para dificultar su movimiento. Si decide hacer una de estas heridas, realiza el ataque normal, pero, si acierta, causa la mitad de daño y el blanco queda frenado durante un asalto.

IMPASIBLE

Voluntad

El personaje se muestra frío e inalterable ante la gente que lo rodea, por lo que obtiene un +2 a sus tiradas para no ser influenciado, ya sea por Diplomacia, Intimidar o Engañar.

INVESTIGADOR EXPERTO

Voluntad

El personaje ha pasado su vida entre libros y puede buscar información sobre cualquier tema con facilidad. Cuando se lleva a cabo una investigación (Capitulo 4 de este libro, página 87), esta se puede realizar en 6 horas en vez de en las 12 horas que se suele tardar.





LIDER MILITAR

Voluntad

El personaje tiene una capacidad innata para dirigir tropas en combate y tratar con hombres con entrenamiento militar. Obtiene un bonificador de +4 a las pruebas de Diplomacia, Averiguar intenciones e Intimidar cuando trata con soldados y otros miembros del ejército.

MARCAR ENEMIGO

Voluntad

El personaje, como una acción completa de asalto, es capaz de hacer patentes los puntos débiles de un enemigo, de modo que sus compañeros puedan atacarlo más fácilmente. Si tiene éxito en una prueba enfrentada de Averiguar intenciones contra Engañar o Voluntad del oponente (la que tenga mejor bonificación), todos sus aliados obtienen un bonificador igual a la bonificación de Sabiduría del personaje durante un asalto.

MOVERSE A LA ESPALDA

Reflejos, Punto de Acción

El personaje, si logra un acierto con un ataque cuerpo a cuerpo, puede saltar o rodear a su blanco, de manera que acaba a su espalda, mediante una prueba de Acrobacias enfrentada a Reflejos, obteniendo al final del asalto un ataque completo gratuito por la espalda (furtivo).

NERVIOS DE ACERO

Voluntad

Puedes elegir 10 (ver página 80 del libro básico) siempre que realices pruebas de Concentración, incluso aunque el personaje esté bajo presión. Esta dote no se aplica para las tiradas de Conjurar a la defensiva que pueden realizar magos y clérigos.

OPONENTE PREDILECTO MEJORADO

Voluntad

Siempre que el personaje se enfrenta a su oponente predilecto, desata su odio, por lo que reduce su rango de crítico en 2 puntos.

PASAR SIN DEJAR HUELLA

Reflejos

El personaje es capaz de avanzar borrando sus huellas a la velocidad normal, añadiendo un +5 a la CD de la prueba de rastreo para seguirle.

PASAR DESAPERCIBIDO

General

El personaje tiene la capacidad de fundirse entre la gente y evitar llamar la atención. Siempre que esté entre cuatro o más individuos de su misma raza o aspecto, recibe un +8 a sus tiradas de Sigilo.

PENETRAR ARMADURAS

Ataque, Con rangos (1-5)

El personaje conoce los tipos de armadura y sus puntos débiles, de modo que puede golpear con mayor eficacia. Por cada rango, esta dote reduce en 1 punto la RD de una armadura cuando combate con un arma de cuerpo a cuerpo.

RÁPIDO DE ACCIÓN

Reflejos, Compra múltiple

El personaje puede hacer una acción compleja (como Disfrazarse, Inutilizar mecanismo, Montar una trampa, etc.) en la mitad del tiempo que requeriría normalmente. Se ha de comprar de forma separada para cada habilidad.

REMATAR EN EL SUELO

Ataque, Punto de Acción

Después de realizar con éxito una prueba de Derribo, puedes emplear un punto de acción para realizar un ataque contra ese objetivo inmediatamente después del derribo.

RESISTENCIA

Fortaleza, Con Rangos (1-5)

El personaje tiene una gran capacidad para recibir daño, por lo que obtiene +4 Puntos de Resistencia.

SIGILO VELOZ

Reflejos

El personaje puede moverse a plena velocidad manteniendo su habilidad de Sigilo, eliminando el –5 de penalización habitual. Si decide moverse a toda velocidad, sufre un –10 en vez del penalizador habitual.

SOMBRA

Reflejos

El personaje puede seguir a alguien sin que este se percate, por lo que tira dos veces (y se queda con el mejor resultado) cuando usa su habilidad de Sigilo para seguir a su presa.

Equipo

Las diversas razas que pueblan el mundo de Valsorth han seguido caminos muy diferentes en su desarrollo, de modo que mientras algunas han dedicado siglos al perfeccionamiento de sus artes, otras se han limitado a saquear lo que fabrican los demás. Es por eso que cada pueblo manifiesta las particularidades de su raza en sus objetos y armas. Esto representa mejor que cualquier libro de historia las diferencias culturales que hay entre dichas razas.

En este apartado se detallan las armas, el equipo y los objetos específicos que un aventurero puede encontrar en las diferentes regiones de Valsorth, así como el precio de ese bien en particular en esa zona. La variedad en los tipos de armas que emplean diferentes pueblos de Valsorth hace que, según el lugar de origen de un aventurero, pueda tener acceso a armas exóticas o particulares de una región. Un ejemplo son las boleadoras que utilizan los elfos de las Llanuras Grises.

Por otro lado, también se detalla el equipo y los objetos que por alguna razón son especiales en cada región, ya sea por especificidad o por ser únicos de esa cultura. En este capítulo solo se detalla aquel equipo que merece una mención especial. No obstante, el DJ puede determinar qué otros objetos y bienes, así como su precio, puede encontrar un personaje en la región.

Armas

Cada raza suele utilizar un tipo de armas o variantes de las armas comunes. Por ello, en cada apartado encontrarás un listado con las armas cuerpo a cuerpo y las armas a distancia más características de esa cultura. Así mismo, se incluye una descripción detallada y una ilustración específica de cada arma. Como en otros muchos casos, al final será el DJ quien autorice que un personaje pueda tener un arma determinada. Las puntuaciones de las armas son las siguientes:

Tipo: Indica el tipo de arma que es y, por tanto, la dote que hace falta para ser competente con ella: Sencilla, Marcial o Exótica. Si un personaje no tiene la dote necesaria para manejar un tipo de arma, se considera que no es competente con ella (recibe un –4 a las tiradas de Ataque).

Daño: Es el daño que inflige un impacto con el arma. En un ataque cuerpo a cuerpo, tienes que sumar el modificador de Fuerza al daño (multiplicado por 1,5 si se blande el arma con dos manos) y la mitad del modificador si es un arma arrojadiza o secundaria (cuando se usan dos armas). Las armas de proyectiles, en cambio, no suman modificador al daño salvo que estén preparadas para ello. Si el modificador de Fuerza es negativo, se resta de todas las tiradas sin modificar, independientemente del tipo de arma que sea.

Crítico: Muestra el resultado que se debe obtener en el dado para obtener un impacto crítico y el multiplicador al daño total cuando esto ocurre (excepción: los bonificadores al daño representados como dados adicionales no se multiplican con el golpe crítico). Si no se indica ningún multiplicador, se considera que es x2.

Tipo de daño: El daño de las armas se clasifica de acuerdo a estos tipos: Contundente (armas con una superficie de golpeo sin filo), Perforante (armas con una punta afilada) y Cortante (armas con una hoja cortante). Algunas criaturas pueden ser resistentes o inmunes a algunas formas de daño.

Fuerza mínima: Representa lo pesada, complicada y lenta que es de manejar el arma. Con una puntuación de Fuerza igual o mayor a la mínima del arma, puede utilizarse sin penalización. En caso contrario, tanto la Iniciativa como el Ataque reciben un penalizador acumulativo de –1 por cada punto en que la Fuerza sea inferior a la mínima.

Incremento de distancia: Las armas que pueden usarse a distancia tienen un atributo de Incremento de distancia. Un ataque a una distancia igual o menor a este atributo no tiene penalización,

pero por cada Incremento de distancia completo se incurre en una penalización acumulativa de –2 a la tirada de Ataque.

Tamaño: La relación entre el Tamaño de un arma y el de su portador determina de qué modo se puede usar el arma. Si el arma es de un tamaño igual o inferior al del portador, este puede usarla con una mano. Si es de una categoría mayor, entonces debe usarla forzosamente con dos manos. Además, un arma se considera ligera si su Tamaño es inferior al de su portador.

Peso: Aquí se muestra el peso del arma.

Coste: Es el precio del arma en monedas de plata (mp) o en monedas de cobre (mc). El precio incluye el equipo diverso que suele acompañar al arma, como la vaina de una espada o el carcaj de unas flechas.

Especial: Se detalla si tienen alguna característica especial.

Armaduras

Para cada raza se detallan una serie de objetos específicos y característicos de su cultura. Pueden ser armaduras, escudos, cascos, botas, pociones u otro tipo de objetos mucho más particulares. Se incluye una lista con los precios y pesos de los objetos, aunque en la descripción de cada uno de ellos se pueden ver en detalle sus características. Las armaduras y los escudos utilizan las siguientes puntuaciones:

Tipo: Indica el tipo de armadura que es y, por lo tanto, la dote que hace falta para ser competente con ella: Ligera, Media, Pesada o Escudo. Si un personaje no tiene la dote necesaria, no es competente con dicha armadura (la Penalización de Armadura se duplica).

Reducción de Daño (RD): Es la cantidad de daño que absorbe la armadura. Sustrae la RD de cualquier daño que sufra el personaje. Si el daño se reduce a cero o menos, la armadura lo bloquea por completo y el personaje no sufre daño alguno. La armadura también protege de los críticos: suma la RD a la cantidad por la que hay que superar la Defensa del blanco para obtener un crítico. La RD por armadura se aplica contra el daño físico (contundente, cortante y perforante), pero no otorga protección contra el daño mágico o elemental, ni contra ataques de tipo incorpóreo.

Penalización de Armadura: Representa lo pesada e incómoda que es la armadura. Esta penalización se aplica al modificador de Destreza (afectando a todas las acciones con esta característica, como habilidades, ataque y bonificación de Reflejos) y a las pruebas de Atletismo. Suma a este penalizador el modificador de Fuerza (si el modificador es negativo, la penalización aumenta). Si el personaje lleva una armadura con la que no es competente, la penalización se duplica (con un mínimo de –1).

Velocidad: Algunas armaduras, por su peso y restricción a la movilidad, reducen la Velocidad. Aplica la fracción a la Velocidad normal.

Peso: Aquí se muestra el peso de la armadura.

Coste: Es el precio de la armadura en monedas de plata (mp) o en monedas de cobre (mc). El precio incluye el equipo diverso que suele acompañar a la armadura como, según el caso, casco y guanteletes.

Escudos

Los escudos están más bien pensados para desviar el daño que para reducirlo, por ello otorgan bonificaciones a la Esquiva y a la acción de Bloquear (un escudo suele parar mejor un ataque que cualquier arma) en vez de a la Reducción de Daño. Obviamente, la Penalización por Armadura solo afecta a las acciones que necesiten la mano del escudo y no se acumula con la penalización de la armadura que lleves. Tu modificador de Fuerza reduce la penalización del escudo del mismo modo que con las armaduras, aplicándose de forma íntegra a ambas.

Altos Elfos

Los altos elfos de las Islas de Doruor han elaborado durante siglos algunas de las armas y armaduras más precisas que existen en Valsorth. Su secreto es trabajar el metal durante horas en los fuegos, hasta que consiguen que las hojas sean ligeras como una brizna de hierba, pero afiladas y resistentes como una cuchilla.

Arco alto: Los antiguos elfos usan estos arcos, mucho más grandes que los habituales, con los que pueden alcanzar su blanco desde grandes distancias.

Espadón del alba: Los altos elfos blandían estas impresionantes espadas en las batallas, utilizándolas a dos manos. A pesar de su tamaño, permite realizar ataques de lo más sorprendentes, e incluso arrojarlas contra el enemigo. Si se usa como arma arrojadiza, la tirada para impactar se realiza con un –2 si está a 3 metros de distancia del objetivo, o con un –4 con un alcance de 6 metros. No es posible aplicar incrementos a la distancia al Espadón del alba.

Hoja del atardecer: Este es un cuchillo de mango muy largo que puede usarse a dos manos, obteniendo los beneficios habituales de las armas a dos manos. Cuando se emplea de este modo, puede superar con facilidad las armaduras más rudimentarias, por lo que ignora la RD que proporcionan las armaduras de cuero, cuero tachonado y pieles.

TABLA DYE2: ARMAS DE LOS ALTOS ELFOS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Espadón del alba	Marcial	2d6	20/x3	Cortante	14	Especial	G	4 kg	110 mp
Hoja del atardecer	Exótica	1d6	19-20/x2	Perforante	8	–	Me	1,5 kg	10 mp
Armas a distancia									
Arco alto	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	14	45 m	G	2,5 kg	140 mp

TABLA DYE3: EQUIPO GENERAL DE LOS ALTOS ELFOS

Objeto	Precio	Peso
Botas altas	35 mp	1 kg
Escudo del glifo	65 mp	8 kg
Placas élficas	3150mp	15 kg

Botas altas: Los altos elfos calzan estas botas de cuero que les llegan hasta casi la rodilla, pero que les protegen y les permiten moverse a gran velocidad por los senderos del bosque.

Especial: Otorgan +2 a pruebas de Atletismo de correr o saltar.

Escudo del glifo: Este escudo protege por completo a su portador, a la vez que su forma estilizada permite que no sea tan pesado. Se trata del escudo que usa la infantería elfa, adornado con el símbolo de los altos elfos: el glifo de cabeza de águila. Este escudo proporciona cobertura parcial a su portador (+4 a la Defensa y +2 a las pruebas de salvación de Reflejos) y puede llegar a proporcionar cobertura total si se oculta totalmente detrás de él, aunque entonces no podrá atacar. Cuando empleas un escudo del glifo en combate, recibes una penalización adicional de –2 a las tiradas de Ataque debido a la impedimenta del escudo. No se puede golpear con un escudo del glifo ni usar la mano que lo sujeta para ninguna otra cosa.

Tipo: Escudo, RD: +4, Penalización por armadura: –3, Peso: 8 kg, Coste: 65 mp.

Placas élficas: Se trata de una armadura de placas formada por piezas de metal fino y ligero, pero que protegen como una armadura pesada. Por ello, tienen menor penalización a la movilidad, aunque su precio es muy alto.

Tipo: Pesada, RD: 7, Penalización por armadura: –5, Penalización a la velocidad: 2/3, Peso: 15 kg, Coste: 3150 mp.

Elfos de los Bosques

En los bosques élficos es frecuente encontrar gran cantidad de productos curativos y medicinales elaborados a base de plantas y flores.

Alabarda elfa: Esta arma, utilizada por el ejército élfico, es similar a la alabarda tradicional, aunque la hoja es mucho más ligera, al igual que el mango, lo que la hace más manejable y letal.

Arco elfo: Los arcos de los elfos de los bosques son legendarios por su exquisita factura, pues están elaborados con tejo y cuerdas de lino. Se pueden encontrar en las diferentes variantes, largo y corto, pero tienen un incremento de distancia de 10 metros superior al normal. Su alcance los convierte en armas muy valiosas en Valsorth, aunque son difíciles de encontrar fuera de los bosques de Shalanest.

Arcofilo: Este arco tiene las características de un arco élfico, pero además tiene dos filos en los extremos, de manera que puede usarse como arma cuerpo a cuerpo, utilizando el centro del arco como empuñadura. Puede emplearse como un arco élfico o como arma marcial, siendo necesaria la dote Competencia con armas (Exóticas) para emplearlo como arma de cuerpo a cuerpo. Una persona competente con esta arma puede realizar además dos ataques por asalto (con las penalizaciones de combate con dos armas correspondientes). Se puede encontrar en arco largo y arco corto.

Buscacorazones: Este cuchillo élfico, de filo curvo y empuñadura reforzada, está diseñado para atravesar las armaduras y protecciones y llegar hasta el corazón del objetivo. Sin embargo, debido a su diseño, no se puede arrojar. Cuando se realiza la acción de golpe penetrante, considera la RD de la armadura del rival como si fuera 3 puntos menos de lo que es normalmente.

Doblehoja: Esta es un arma clásica de la infantería élfica. Se trata de dos filos de espada curvos, unidos por la misma empuñadura. Se utiliza a dos manos, pero permite hacer dos ataques por asalto (con las penalizaciones de ataque con dos armas empleando dos armas ligeras).

TABLA DYE4: ARMAS DE LOS ELFOS DE LOS BOSQUES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Alabarda élfica	Marcial	1d10	19-20/x3	Cortante	12	–	G	4 kg	50 mp
Buscacorazones	Marcial	1d4+1	20/x3	Perforante	6	–	P	1 kg	10 mp
Doblehoja	Marcial	1d6+1 / 1d6+1	19-20/x2	Cortante	11	–	G	5 kg	40 mp
Armas a distancia									
Arco elfo corto	Marcial	1d6	20/x3	Perforante	10	30 m	M	1 kg	40 mp
Arco elfo largo	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	12	40 m	G	1,5 kg	80 mp
Arcofilo corto	Exótica				12		M	1,5 kg	80 mp
A distancia		1d6	20/x3	Perforante		20 m			
Cuerpo a cuerpo		1d4/1d4	20	Cortante		–			
Arcofilo largo	Exótica				13		G	2 kg	120 mp
A distancia		1d8	20/x3	Perforante		40 m			
Cuerpo a cuerpo		1d6/1d6	20	Cortante		–			

TABLA DYE5: EQUIPO GENERAL DE LOS ELFOS DE LOS BOSQUES

Objeto	Precio	Peso
Bálsamo sanador	150 mp	0,1 kg
Botas élficas	35 mp	0,25 kg
Capa Montaraz	50 mp	0,5 kg
Cota élfica	150 mp	12 kg
Cota de explorador	750mp	7,5 kg
Escudo torre élfico	40 mp	6 kg
Flechas penetrantes (20)	10 mp	1,5 kg
Flecha de plata (1)	100 mp	0.1 kg

Bálsamo sanador: Este bálsamo lo elaboran las sanadoras del templo de Rael. Se aplica sobre las heridas de los pacientes para que cicatricen más rápidamente. Un frasco tiene para 10 aplicaciones y cada aplicación cura 1d6 Puntos de Resistencia.

Botas élficas: Las botas de cuero que utilizan los elfos son ligeras, cómodas para largas caminatas y de suela blanda pero resistente. Además, son famosas en todo Valsorth por reducir el ruido del caminante, claro que solo podrá usarlas quien tenga un pie de tamaño similar al de los elfos.

Especial: +2 a las pruebas de Sigilo para evitar ser oído. Peso: 0,25 kg. Coste: 35 mp.

Capa de montaraz: Esta prenda cubre hasta las rodillas e incluye una capucha. Se sujeta al cuello o el hombro mediante un broche que suele emular la forma de una hoja, la copa de un árbol o el perfil de algún animal del bosque. Es de un color entre verde y marrón, aunque es difícil precisarlo porque parece adaptarse a la tonalidad de lo que la rodea.

Especial: Mientras esté en un entorno boscoso otorga un +2 a las pruebas de Sigilo para evitar ser visto, +4 si permanece inmóvil. Peso: 0,5 kg. Coste: 50 mp.

Cota élfica: Las armaduras que llevan los soldados de infantería son piezas laminadas de tonos ocres, con los petos adornados por bellas filigranas que simulan las formas de los árboles. Son protecciones mucho más ligeras que las habituales, de modo que apenas restan movilidad a los soldados y les permiten ser una fuerza ágil en el campo de batalla.

Tipo: Media, RD: 4, Penalización por armadura: –3, Penalización a la velocidad: 2/3, Peso: 12 kg, Coste: 300 mp.

Cota de explorador del bosque: Elaboradas con cuero de draco en vez de metales, estas armaduras han sido el equipamiento de los exploradores elfos durante cientos de años. Otorgan una protección similar a las armaduras de hierro y acero, pero su ligereza permite que los guerreros que las llevan se muevan con soltura. Lograr el cuero de semejante bestia no es una tarea sencilla, por ello estas armaduras son escasas y muy valiosas.

Tipo: Media, RD: 4, Penalización por armadura: –3, Penalización a la velocidad: –, Peso: 7,5 kg, Coste: 750 mp.

Escudo torre élfico: Este es el escudo que usa la infantería elfa. Se trata de un escudo pesado, pero que permite pasar los brazos por los lados, por lo que hace que sea más fácil golpear al enemigo.

Tipo: Escudo, Esquiva/Bloquear: +3, Penalización por armadura: –1, Peso: 6 kg, Coste: 50 mp.

Flechas penetrantes: Son más delgadas que las flechas ordinarias para así ofrecer menos resistencia y su punta está afilada y endurecida para atravesar mejor el blindaje. Como contrapartida, su delgadez también las vuelve más quebradizas, haciendo muy difícil recuperarlas intactas. Cada flecha disparada tiene un 75 % de posibilidades (15 o menos en un d20) de romperse. **Especial:** Ignoran hasta 2 puntos de la Reducción de Daño por armadura o armadura natural y pueden atravesar coberturas blandas.

Flechas de plata: Estas legendarias flechas fueron forjadas en los días antiguos, cuando los primeros elfos eran expertos en la elaboración de armas. Estas flechas tienen la punta, el tallo e incluso la cola hechos de plata pura. Lo exquisito de su factura hace que sean ligeras como el viento, pero perforantes como una punta de hierro, capaces de atravesar todo tipo de armaduras y cobertura. Al dispararlas, un débil estruendo similar al de un trueno acompaña su vuelo y la flecha cruza el espacio con un relámpago de plata para atravesar todo lo que encuentre en su camino. **Especial:** Anulan cualquier Reducción de Daño y pueden atravesar todo tipo de cobertura. Nunca se rompen.

Elfos Grises

La desolada región de las Llanuras Grises es el hábitat de los elfos grises, por lo que hay gran cantidad de armas exóticas y otros utensilios desconocidos en el resto de Valsorth. Además, lo pobre del comercio de esta raza hace que los precios de sus armas y objetos parezcan ridículos en comparación con lo que puede costar un arma similar en una ciudad del norte.

Aulladoras: Se trata de unas boleadoras, pero sus esferas están recubiertas de pinchos de hueso, de manera que se clavan en el enemigo al enroscarse sobre él. Si impactas con las aulladoras a un enemigo, sufre 1d4 de daño y queda enmarañado (–4 a su modificador de Destreza, pierde su bonificación de Esquiva y reduce a la mitad su Velocidad, no pudiendo cargar o moverse a fondo). Tu oponente puede zafarse del enredo con una prueba de Acrobacias, Juegos de manos o simplemente Destreza (CD 15), o rompiendo las boleadoras con una prueba de Fuerza (CD 20), ambas como acción de asalto completo. Si intentas un derribo contra una criatura enmarañada y fallas, no existe posibilidad de respuesta.

Cortagargantas: Esta arma es muy popular entre los salteadores de caravanas elfos. Se trata de una daga con varias hojas cortantes que sobresalen de la principal. Las puntas secundarias son de piedra afilada y están unidas por cordajes a la hoja principal (la cual acostumbra a ser de piedra o hueso) y lleva una empuñadura forrada en cuero. Para los elfos grises el cortagargantas se considera un arma Sencilla.

TABLA DYE6: ARMAS DE LOS ELFOS GRISES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Cortagargantas	Exótica	1d4+1	20/x3	Cortante	6	–	P	1 kg	4 mc
Fauces de dragón	Exótica	1d8/1d8	20	Cortante	10	–	G	3 kg	30 mc
Kulaks	Exótica	1d6/1d6	20	Perforante		–	M	4 kg	8 mc
Oplin	Exótica	1d4	20/x3	Perforante	7	–	P	1,5 kg	6 mc
Armas a distancia									
Aulladoras	Exótica	1d4	20	Perforante	10	3m	P	1 kg	30 mc
Kels	Exótica	1d4	20/x3	Perforante	6	8m	P	0,5 kg	5 mc

Fauces de dragón: Esta arma pesada consta de dos hojas unidas por un mango largo protegido por una empuñadura de pinchos. Esta arma puede usarse como un arma a dos manos, pero también permite usarla como dos armas a la vez (aplicando las penalizaciones correspondientes). Además, se recibe un –2 a los intentos del enemigo para desarmar.

Kels: Esta arma arrojadiza la fabrican los elfos grises. Se trata de una hoja de hueso con forma de estrella y puntas afiladas que cruza el aire con un silbido característico para clavarse en el blanco. Para los elfos grises el Kels se considera un arma Sencilla.

Kulaks: Se trata de dos hojas estrella de diferentes puntas, unidas por una cuerda de tres metros. Normalmente, esta arma se usa como dos armas a la vez, pero también puede arrojarse un extremo, mientras se sostiene la otra hoja. Si se emplean como dos armas, se consideran armas ligeras a la hora de aplicar los negativos por combate con dos armas. Si se usa como una única arma a dos manos, se considera un arma con daño 1d6 de alcance 4,5 metros, pero puede atacar a enemigos a menos distancia. Puedes emplearla para llevar a cabo ataques de Derribar. Si tratan de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando el arma. También obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de Desarmar.

Oplin: Esta arma de ataque y bloqueo es perfecta en combates a corta distancia. Se trata de una daga alargada, protegida por dos hojas perpendiculares que protegen la mano y permiten bloquear los ataques enemigos. Los maestros que dominan estas armas suelen usarlas una en cada mano, para atacar y defender a la vez. Si empleas un oplin para realizar una opción de bloqueo cuentas con un bonificador de +1 a la tirada, como si emplearas un escudo ligero. Después de un bloqueo con éxito con un oplin, obtienes un bonificador de +2 a la tirada para el siguiente ataque que realices contra el mismo objetivo al que has bloqueado.

TABLA DYE7: EQUIPO GENERAL DE LOS ELFOS GRISES

Objeto	Precio	Peso
Cuero del desierto	12 mp	9 kg
Botas grises	6 mp	2 kg
Agarres de serpiente	10 mp	0,5 kg

Botas grises: Estas botas de cuero son las que utilizan los elfos grises en sus largos viajes nómadas por las llanuras. Son cómodas y ligeras, por lo que permiten caminar durante largas jornadas sin que los pies se resientan. Por ello, se recibe un +2 a las pruebas de Fortaleza para los efectos de Fatiga en los viajes.

Cuero del desierto: Los elfos grises fabrican este tipo de armaduras, que no son más que un arreglo de varias piezas de metal, entrelazadas con tiras de cuero. Es una buena protección ligera, a pesar de que no tiene la calidad de las que fabrican los herreros humanos o elfos.

Tipo: Ligera, RD: 2, Penalización por armadura: –2, Penalizador a la velocidad: –, Peso: 9 kg, Coste: 12 mp.

Agarres de serpiente: En vez de emplear hierro para engrilletar a sus prisioneros, los elfos grises de las caravanas de esclavos han aprendido a tejer grilletes empleando cuero de serpiente trenzado. El resultado son unos grilletes menos resistentes, pero cuya rugosidad y esquirlas provocan heridas en aquellos que tratan de quitárselo por la fuerza. El preso puede usar la habilidad de Juegos de manos para liberarse (CD25). Para romper los grilletes hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 20). Cada intento de realizar una de estas pruebas conlleva 1d4 de daño al preso.

Elfos Oscuros

Los elfos oscuros tienen una gran habilidad para fabricar todo tipo de armas de filo, la mayoría de ellas con piedras que solo se encuentran en los pozos de las profundidades. Entre sus objetos más característicos destacan las espadas de obsidiana y las armaduras de hierro, además de otros utensilios de propiedades asombrosas para los otros pueblos.

Armas de Obsidiana

Si por un material son conocidos los elfos oscuros es por la obsidiana. Los elfos de las profundidades fabrican armas de este mineral, las cuales resultan ser muy ligeras y letales. Así, un arma de obsidiana que normalmente haría crítico x2 pasa a causar críticos x3. Si el arma ya causaba críticos x3 entonces se considera que tiene crítico x4. Por desgracia, estas armas no pueden recibir la luz del sol, ya que, al contacto con los rayos solares, la obsidiana se desmenuza en polvo.

TABLA DYE8: ARMAS DE LOS ELFOS OSCUROS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Alabarda oscura	Marcial	1d10	19-20/x4	Cortante	12	–	G	4 kg	50 mp
Filo negro	Sencilla	1d4	20/x4	Perforante	5	–	Me	0,5 kg	15 mp
Espada larga de obsidiana	Marcial	1d8	19-20/x3	Cortante	10	–	M	1,5 kg	15 mp
Armas a distancia									
Arco negro	Marcial	1d8+2	20/x3	Perforante	12	20 m	G	2,5 kg	140 mp

Alabarda oscura: Las tropas de elfos oscuros utilizan estas armas de asta en sus guerras internas. Son de punta de obsidiana, que al ser tan afilada produce terribles heridas en las formaciones rivales. Como sucede al resto de armas de obsidiana, su hoja se deshace en polvo al contacto con la luz solar.

Arco negro: Este es el arco característico de los elfos oscuros. Tiene menos alcance que los arcos largos de sus primos de los bosques, pero, por el contrario, tiene mucha más capacidad de penetración.

Filo negro: Se trata de un puñal de hoja negra de obsidiana, tan afilada que puede penetrar entre los huecos de cualquier armadura con facilidad. Estos puñales son muy empleados por los elfos oscuros para rematar a sus víctimas o acabar con ellas de un único y certero golpe desde las sombras. Si golpeas con éxito a un enemigo que no puede emplear su bonificador de Esquiva a la defensa (desprevenido, sorprendido, aturdido, inmóvil…) considera su RD como la mitad de su valor.

Espada de obsidiana: Las armas de los elfos oscuros, cuyas hojas negras de obsidiana son extremadamente afiladas, son legendarias.

TABLA DYE9: EQUIPO GENERAL DE LOS ELFOS OSCUROS

Objeto	Precio	Peso
Cota de bandas oscura	5000mp	15 kg
Flechas de obsidiana (20)	30 mp	1,5kg
Manto de oscuridad	150 mp	2 kg
Veneno de la noche (dosis)	400 mp	0,1 kg

Coraza oscura: Los grandes señores elfos oscuros suelen llevar estas armaduras en sus rituales y ceremonias. Se trata de una coraza completa, forjada con metales que han sido tratados en los fuegos de las profundidades y ha adquirido un tono negro como la noche. A pesar de su peso, esta armadura permite moverse con mayor comodidad que una normal, por lo que su penalización es menor.

Tipo: Pesada, RD: 7, Penalización por armadura: –4, Penalización a la velocidad: 2/3, Peso: 15 kg, Especial: +4 a las prueba de Sigilo en zonas oscuras. Coste: 5000 mp.

Flechas de obsidiana: Son flechas con una punta de obsidiana muy afilada y que produce terribles heridas. Por ello, obtienen un x4 en caso de crítico.

Manto de oscuridad: Los elfos oscuros, debido a su sensibilidad a la luz solar, suelen utilizar estos mantos oscuros para protegerse cuando están en el exterior. Se trata de una capa que elimina la penalización de Sensibilidad a la Luz, además de otorgar un +2 a las pruebas de esconderse cuando están en un ambiente oscuro.

Veneno de la noche: Los elfos oscuros suelen fabricar un veneno de ingredientes secretos, que es inodoro e incoloro, pero que sume en la inconsciencia a aquel que entra en contacto con él, ya sea mediante el tacto o por una herida.

Transmisión (CD): 18, Daño inicial: Inconsciente 1 minuto, Daño secundario: Inconsciente 1d4 horas.

Bárbaros

Las montañas del norte son una región donde apenas hay comercio, por lo que muchos objetos que se encuentran con facilidad en otras regiones son aquí un bien muy buscado.

Doble hacha: Esta arma consta de dos hojas de hacha de batalla colocadas en los extremos opuestos de una empuñadura central. El arma se blande a dos manos, pero permite hacer dos ataques (con los penalizadores de luchar con dos armas). Es un arma brutal y tosca, por lo que es la favorita de los bárbaros, a pesar de que al blandirla se recibe una penalización de –1 al Ataque.

Arco reforzado: Los bárbaros usan estos arcos cortos compuestos. Están fabricados con una madera muy fuerte que está reforzada con tiras de cuero, lo que hace que sus flechas adquieran una gran energía de impacto, aunque su alcance es mucho menor que el de los arcos largos.

Espadón bárbaro: Los herreros bárbaros son famosos por su habilidad para forjar el metal. Entre sus obras, las que más destacan son los espadones, ya que su hoja es afilada y ligera como una cuchilla, además de tener un equilibrio casi perfecto.

Alabarda bárbara: Además de las grandes hachas, las partidas de guerra bárbaras suelen llevar grandes alabardas con una enorme hoja de hacha en la punta. Son armas muy pesadas y lentas, pero que pueden destrozar cualquier defensa o formación enemiga. Esta arma, debido a su peso y a su poca manejabilidad, tiene un –1 al Ataque, pero, por el contrario, otorga un +2 al daño. Puedes emplearla para llevar a cabo ataques de Derribar con un bonificador de +2, dado que es un arma muy pesada. Si alguien intenta derribar a un personaje mientras él mismo está intentando un ataque de Derribar, podría evitarlo soltando el arma.

TABLA DYE10: EQUIPO GENERAL DE LOS BÁRBAROS

Objeto	Precio	Peso
Pieles de guerra	4 mp	3 kg
Pieles de invierno	95 mp	15 kg
Collar de colmillos	25 mp	1 kg

TABLA DYE11: ARMAS DE LOS BÁRBAROS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Doble hacha	Exótica	1d10/ 1d10	20/x3	Cortante	16	–	G	8 kg	25 mp
Espadón bárbaro	Marcial	2d6	18-20	Cortante	15	–	G	3 kg	240 mp
Alabarda bárbara	Marcial	1d10+2	20/x3	Cortante	15	–	G	8 kg	40 mp
Armas a distancia									
Arco corto reforzado	Marcial	1d6+2	20/x3	Perforante	16	10 m	M	2 kg	50 mp

Pieles de guerra: Esta armadura bárbara está formada por tiras de pieles y cuero que protegen algunas partes, pero dejan otras al descubierto. Se trata de una protección ligera, pero apenas dificulta los movimientos de aquel que la lleva.

Tipo: Ligera, RD: 1, Penalización por armadura: –, Penalización a la velocidad: –, Peso: 3 kg, Coste: 4 mp.

Pieles de invierno: Los cazadores bárbaros lucen con orgullo estas armaduras perfectamente elaboradas con las pieles de las mejores presas. No solo los protegen de los golpes y ataques, sino que también evita sufrir los duros inviernos de las montañas. Además de su reducción de daño, esta armadura concede un bonificador de +2 a las pruebas para resistir los efectos del frío y el clima extremo.

Tipo: Ligera, RD: 3, Penalización por armadura: –2, Penalización a la Velocidad: 2/3, Peso: 15 kg, Coste: 95 mp.

Collar de colmillos: Durante generaciones, estos collares de colmillos han pasado de padres a hijos, quienes han ido añadiendo los colmillos de las mejores presas que han cazado. Llevar uno de estos es un orgullo para muchos bárbaros y una muestra de poseer un linaje poderoso. Otorga un bonificador de +2 a las pruebas de interacción social con bárbaros de las montañas.



Hombres del Norte

En los Reinos del Norte, debido al comercio y a la multitud de gremios de herreros y artesanos, abundan las armas y los objetos de gran calidad. Los mercados de las grandes ciudades como Solak, Portblau o Teshaner son el lugar adecuado para comprar todo tipo de equipo, materiales y armas. A su vez, las grandes organizaciones, como los Caballeros de Stumlad o la Iglesia de Korth, han desarrollado un conjunto de armas y armaduras características de sus miembros.

TABLA DYE12: ARMAS DE LOS HOMBRES DEL NORTE

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Aguja	Marcial	1d6	19-20/x3	Perforante	10	–	M	1,5 kg	50 mp
Alba de Korth	Exótica	2d4/2d4	20	Perforante	12	–	G	3,5 kg	50 mp
Espada de caballero	Marcial	1d8	18-20/x2	Cortante	10	–	M	2 kg	75 mp
Lucio	Marcial	1d10	20/x3	Perforante	14	–	G	10 kg	20 mp
Mangual de guerra	Marcial	1d10	20/x3	Contundente	15	–	G	7 kg	70 mp

Aguja: Esta es una variante del estoque, aunque su hoja es más larga. Los Caballeros de Stumlad suelen utilizarla en combates ceremoniales. Al igual que ocurre con el estoque, esta es un arma liviana y se considera que es un arma ligera.

Alba de Korth: Esta es un arma ceremonial de los miembros de la Iglesia de Korth. Se trata de una cadena con dos mangos y que acaba en cada extremo en una bola de metal. Un experto en esta arma blande la cadena, haciéndola girar y atacando con las dos bolas a la vez (con las penalizaciones de combate con dos armas). Puedes emplearla para llevar a cabo ataques de Derribar. Si tratan de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando el arma. También obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de Desarmar.

Espada de caballero: Esta es la espada que un caballero de Stumlad recibe cuando ingresa en la Orden. Se trata de una espada larga cuyo pomo está adornado con el símbolo de las dos torres de Stumlad. A su vez, la hoja suele ser más afilada que la de las espadas normales, por lo que corta como una cuchilla.

Lucio: Se trata de una lanza larga de casi cinco metros de longitud, que se usa para detener los ataques de la caballería, principalmente hiriendo al caballo. Es perfecta para defender una posición, pero su tamaño y peso hacen que sea difícil desplazarse mientras se blande. Se considera un arma de alcance 4,5 m, pero nada impide usarla contra enemigos a menos distancia. Si un personaje retrasa una acción para posicionar la lanza contra un oponente que carga, inflige el doble de daño en caso de que el ataque tenga éxito.

Mangual de guerra: Arma contundente que los paladines utilizan mucho. Es la versión grande del mangual, que consiste en una cadena acabada en una gran bola de hierro. Se puede emplear para llevar a cabo ataques de Derribar. Si tratan de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando el arma. Esta arma otorga un +2 adicional a los ataques para desarmar al oponente.

TABLA DYE13: EQUIPO GENERAL DE LOS HOMBRES DEL NORTE

Objeto	Precio	Peso
Elevador de espíritu	4 mp	0,5 kg
Túnica reforzada	50 mp	4 kg
Coraza de caballero	5800 mp	25 kg

Elevador de espíritu: Esta pócima curativa que suelen elaborar los clérigos de Korth es una bebida de un fuerte sabor terroso, pero que recupera la energía del que la bebe eliminando al instante cualquier estado de fatigado o haciendo que pase de exhausto a fatigado.

Túnica reforzada: Se trata de la ropa de los seguidores de Korth, una túnica de simple cuero marrón, pero reforzada por el interior para ofrecer algo de protección, sin que a simple vista se pueda ver que es una armadura. Proporciona un bonificador de +4 a las pruebas de Sigilo o Engañar para parecer desprotegido o desarmado.

Tipo: Ligera, RD: 2, Penalización por armadura: –1, Penalización a la Velocidad: –, Peso: 5 kg, Coste: 50 mp.

Coraza de caballero: Esta es la armadura que reciben los hombres que entran a formar parte de la Orden de Caballeros de Stumlad. Se trata de una armadura completa de placas, con protecciones en los hombros y articulaciones, lo que la hace muy pesada, pero que a su vez hace a los caballeros prácticamente invulnerables. Incluye un casco compacto de acero, de forma levemente cilíndrica y con una ranura para la visión.

Tipo: Pesada, RD: 9, Penalización por armadura: –7, Penalización a la Velocidad: 1/3, Peso: 25 kg, Coste: 5800 mp.

Hombres Salvajes

Los hombres salvajes de las grandes selvas de Valsorth tienen toda una serie de objetos característicos, principalmente ungüentos elaborados con ingredientes naturales. Por otro lado, las armas y los utensilios son de elaboración algo tosca, pero ligeros y eficaces para moverse entre la frondosidad de la selva.

Lanza de pescador: Se trata de largas lanzas, muy ligeras y con una hoja muy afilada, que los pescadores salvajes utilizan para capturar los peces desde sus botes. Estas lanzas, además de su largo alcance, pueden ser arrojadas y penetran con facilidad las armaduras menos resistentes, aunque no pueden penetrar armaduras de hierro y acero. Esta arma ignora la RD que proporcionan las armaduras de cuero, cuero tachonado y pieles.

Lanza de bolsa: Los hombres salvajes utilizan esta lanza corta para cazar animales en la selva. Se trata de una lanza normal, pero que lleva una bolsa de cuero junto a la punta, la cual suelta su contenido sobre la presa al impactar por primera vez. Normalmente la bolsa contiene líquido corrosivo (como orina de ciertos animales) para cubrir a su enemigo, que deberá superar una prueba de Reflejos CD 16 o quedar cegado durante 1d4 asaltos. Otras veces simplemente vierte un tinte con el que marca a la presa para poder seguir fácilmente su rastro, obteniendo un +10 a las tiradas de rastrear durante la siguiente hora. La bolsa que porta puede desequilibrar la lanza y es más complicada de usar, por lo que se aplica un –2 a la tirada para impactar con esta arma.

TABLA DYE14: ARMAS DE LOS HOMBRES SALVAJES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Lanza de pescador	Sencilla	1d6	20	Perforante	8	5 m	G	2 kg	4 mp
Lanza de bolsa	Sencilla	1d6	20	Perforante	9	6 m	M	2 kg	3 mp
Puñal y cuerda	Exótica	1d4	19-20	Perforante	5	–	Me	1 kg	3 mp
Armas a distancia									
Cerbatana larga	Exótica	1d2	20	Perforante	6	6m	M	2 kg	1mp
Flecha de bola (5)	Sencilla							3 kg	5 mp

Puñal y cuerda: Se trata de una daga que lleva atada una cuerda de dos metros de largo acabada en una cuchilla. El arma se blande usando la cuchilla para atacar a distancia, la cual se clava en el rival causándole 1d4 de daño y dejándole atado gracias a la cuerda. Con una prueba enfrentada de Fuerza con éxito, impides que el oponente se mueva más allá de los límites de la cuerda de arrastre. Tu oponente puede arrancarse la cuchilla con una prueba de Fuerza (CD 15) como acción de asalto completo. Durante los asaltos que el rival permanezca atado, los ataques que realices con el puñal reciben un bonificador de +2 al ataque y el crítico pasa a ser 19-20/x3.

Cerbatana larga: Construidas con cañas huecas de madera, estas cerbatanas de casi un metro de longitud son capaces de lanzar dardos envenenados a largas distancias. Una aguja puede llevar veneno. Esta arma puede emplearse para realizar la maniobra Golpe penetrante debido a que lanza pequeños dardos.

TABLA DYE15: EQUIPO GENERAL DE LOS HOMBRES SALVAJES

Objeto	Precio	Peso
Aceite de los árboles	5 mp	0,1 kg
Armadura de corteza	40 mp	8 kg
Flecha de bola (5)	5 mp	3 kg
Hierba de los dioses (3 dosis)	20 mp	0,1 kg
Ungüento vista de águila (5 dosis)	3 mp	0,2 kg

Aceite de los árboles: Este aceite extraído de la savia de los árboles se aplica sobre el cuerpo para eliminar su brillo y conseguir que pase desapercibido en medio de la espesura. Al aplicarlo, proporciona un +2 a las pruebas de Sigilo del personaje para ocultarse.

Armadura de corteza: Con este nombre se conoce a las armaduras de cuero y cortezas de árbol que los hombres salvajes suelen llevar para protegerse. Se trata de coberturas ligeras que protegen el pecho y los hombros dejando libertad para moverse con agilidad.

Tipo: Ligera, RD: 2, Penalización por armadura: –1, Penalización a la velocidad: –, Peso: 8 kg, Especial: Otorga +2 a esconderse en bosques. Coste: 40 mp.

Flecha de bola: Se trata de un proyectil que lleva una bolsa de cuero en la punta, la cual, al impactar por primera vez, suelta su contenido sobre la presa. Normalmente la bolsa contiene líquido corrosivo (como orina de ciertos animales) para cubrir a su enemigo. Si un personaje queda cubierto por este líquido, deberá superar una prueba de Reflejos CD 16 o quedar cegado durante 1d4 asaltos. Otras veces simplemente vierte un tinte con el que marcar a la presa y así poder seguir fácilmente su rastro, obteniendo un +10 a las tiradas de rastrear durante la siguiente hora. La bolsa que porta puede desequilibrar la flecha y es más complicada de usar, por lo que se aplica un –2 a la tirada para impactar con esta arma.

Hierba de los dioses: Los chamanes utilizan estas plantas para preparar los ritos mediante los que buscan el favor de los dioses. Inhalar este humo otorga un estado de trance que dura cinco minutos, durante los cuales aumenta en +10 la tirada de Orar para pedir un milagro, pero a la vez disminuye las capacidades, penalizando al personaje con un –2 al resto de pruebas durante ese mismo periodo.

Ungüento vista de águila: Los cazadores salvajes utilizan este ungüento para avistar a sus presas. Darse una loción sobre los ojos proporciona un +2 a las tiradas de Atención relacionadas con la vista durante cinco minutos.

Peso: 0,2 kg (5 dosis). Coste: 3 mp.

Hombres del Sur

Las desiertas regiones de los Océanos de Dunas son un territorio donde se comercializa con telas y joyas, mientras que otros productos como el vino o las plantas son bienes muy preciados. Esta riqueza de materiales permite a los hombres del sur elaborar todo tipo de armas y objetos, aunque sin duda destacan sus armaduras, que además de su perfecta factura, están incrustadas de gemas que triplican su valor.

Gran Alfanjón: Los hombres del sur son temidos por sus enormes cimitarras de dos manos, más grandes que el habitual alfanjón. Se trata de un arma pesada que requiere de una gran fuerza para ser blandida, pero que puede destrozar a un enemigo de un solo golpe.

Víbora de acero: Esta exótica arma, que solo utilizan algunos pueblos de los desiertos del sur, es una espada, pero sus piezas están divididas y unidas mediante un filamento. Dicho filamento puede dejar las piezas sueltas como un látigo cuando se activa y, cuando se tensa, el arma se convierte en una espada larga normal. En forma de látigo se puede emplear para desarmes y derribos. Alternar de un modo a otro se considera una acción estándar y es necesario ser competente con esta arma para poder llevar a cabo dicha acción.

TABLA DYE16: ARMAS DE LOS HOMBRES DEL SUR

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Gran alfanjón	Marcial	2d4+2	18-20	Cortante	15	–	G	6 kg	240 mp
Víbora de acero	Exótica			Cortante	11	–	M	2 kg	115 mp
Espada		1d8	19-20						
Látigo		1d6	20/x3						
Guantelete de garra	Sencilla	1d6	20/x3	Perforante	8	–	P	2,5 kg	20 mp
Muerte de cuatro puntas	Exótica	1d6	20/x3	Perforante	8	5 m	M	1 kg	15 mp
Armas a distancia									
Red de pinchos	Exótica	1d4	–	Perforante	14	3 m	G	6 kg	50 mp

Guantelete de garra: Se trata de un guantelete de metal, pero al que se le han añadido tres garras también de metal, lo que hace que sea en un arma mucho más mortífera. Las garras pueden ser de utilidad a la hora de trepar, por lo que otorgan un bonificador de +2 a estas tiradas, +4 si se lleva un guantelete en cada mano. No puedes ser desarmado de un guantelete.

Red de pinchos: Se trata de una red, pero su entramado está repleto de puntas de acero, por lo que causa daño a aquel que se queda atrapado en ella. Si el ataque tiene éxito y el oponente es de un Tamaño hasta dos categorías inferior al de la red, queda enmarañado (–4 a su modificador de Destreza, pierde su bonificación de Esquiva y reduce a la mitad su Velocidad, no pudiendo cargar o moverse a fondo) y sufre 1d4 de daño cada asalto que permanezca enmarañado. Con una prueba enfrentada de Fuerza con éxito, se impide que el oponente se mueva más allá de los límites de la cuerda de arrastre. Tu oponente puede zafarse del enredo con una prueba de Acrobacias (CD 20) o reventar la red con una prueba de Fuerza (CD 25), ambas como acción de asalto completo. Una red debe estar plegada correctamente para poder lanzarla. Una vez que la red ya está desplegada correctamente, los ataques con ella sufren una penalización de –4. Alguien competente tarda dos turnos en volver a plegar la red y alguien que no lo es tarda el doble.

Muerte de cuatro puntas: Esta arma es una cruz de acero de cuatro puntas que se puede blandir como un arma cuerpo a cuerpo, pero que también se puede lanzar como un arma arrojadiza que gira en el aire para clavarse en el rival.

TABLA DYE17: EQUIPO GENERAL DE LOS HOMBRES DEL SUR

Objeto	Precio	Peso	Especial
Coraza de las dunas	425 mp	12 kg	+2 a resistir calor
Túnica del desierto	20 mp	1,5 kg	+4 a las tiradas de Fortaleza para resistir la fatiga en los viajes por el desierto
Mapa de oasis	15mp	0,1 kg	Permite elegir 10 en la tirada del Guía durante una jornada de viaje

Túnica del desierto: Cruzar los desiertos del sur no es algo que pueda tomarse a la ligera y los hombres del sur han aprendido a protegerse del desolador sol del desierto. Estas finas túnicas de telas de colores claros se colocan cubriendo armaduras y el equipo, protegiendo del sol y de la arena tanto al portador como a su equipo. No ofrece protección contra los ataques, pero otorga un bonificar de +4 a las tiradas de Fortaleza para resistir la fatiga en los viajes por el desierto.

Mapa de oasis: Todo viajero experimentado en cruzar los desiertos del sur conoce uno o más oasis en los que reponer fuerzas y estará encantado de compartir esa información con cualquier extranjero a cambio de unas monedas. Estos mapas suelen ser trozos de pergamino en los que alguien ha garabateado de forma imprecisa la localización de un lugar de descanso. Este objeto permite al guía de un viaje elegir 10 en la tirada de Supervivencia o Saber (Geografía) para esa jornada, después deja de tener valor en el resto del viaje.

Gigantes Azules

Los gigantes azules no destacan por su habilidad para la fabricación de armas u objetos. Aun así, su gran fuerza y el dominio del hielo perpetuo les ha permitido elaborar una serie de armas características que en manos de alguien menos corpulento serían inútiles, pero que son temibles cuando las blande un gigante.

También han desarrollado algunos objetos muy útiles para sobrevivir en las frías cumbres de las montañas de Terasdur y otros utensilios de gran utilidad en una región tan desolada como esta.

Collar picador: Se trata de un arma fabricada con la columna vertebral de un mamuth. Mide unos tres metros y acaba en una serie de cuchillas y piedras cortantes. El arma se blande haciendo girar la cadena de huesos para golpear con las cuchillas, las cuales producen horribles heridas. Se considera un arma de alcance 3 metros, pero puede atacar a enemigos a menos distancia. Puedes emplearla para llevar a cabo ataques de Derribar. Si tratan de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando el arma. También obtienes un bonificador de +2 en todas las pruebas de Desarmar.

Desgarrador: Es un puñal de rústica factura realizado mediante el cráneo de un animal y una hoja de piedra o hueso. Los gigantes lo usan para descuartizar las presas, pero puede usarse en combate, ya que su hoja provoca heridas muy profundas y que tardan en cicatrizar, por lo que muchos rivales se desangran hasta morir.

Hacha de hielo perpetuo: Es el arma de hielo perpetuo más común entre los gigantes azules (tal y como se explica en el suplemento **En compañía de gigantes**). Se trata de una enorme hacha de doble hoja, con un mango que puede alcanzar los dos metros y una envergadura de más de un metro. Gracias a las propiedades de este extraño material, reduce en 2 la RD de las armaduras o de la armadura natural de los enemigos. También se considera daño de frío si se usa contra criaturas vulnerables al frío.

TABLA DYE18: ARMAS DE LOS GIGANTES AZULES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Collar picador	Exótica	3d4	19-20	Cortante	15	–	E	8 kg	4 mp
Desgarrador	Sencilla	1d8	19-20/x3	Perforante	12	–	M	5 kg	5 mp
Hacha de hielo perpetuo	Marcial	2d8	20/x3	Cortante	16	–	E	7 kg	300 mp
Martillo arrojadizo	Sencilla	1d8	20/x3	Contundente	14	5 m	M	3 kg	6 mp

Martillo de piedra arrojadizo: Se trata de una versión más pequeña del martillo de piedra. Es lo bastante ligero como para que un gigante azul pueda empuñarlo con una sola mano y, además, está diseñado para poder ser arrojado de forma efectiva. Se emplea sobre todo para la caza de grandes bestias, aunque no es infrecuente que se use para el combate en combinación con un escudo o una segunda arma.

TABLA DYE19: EQUIPO GENERAL DE LOS GIGANTES AZULES

Objeto	Precio	Peso
Cuerno de llamada	5 mp	2 kg
Manto de pieles	30 mp	1 kg

Cuerno de llamada: Es un instrumento de viento en forma de cuerno tallado a partir del colmillo de un mamuth. Los gigantes azules lo emplean como medio de comunicación en las colinas, pues su ronca llamada puede oírse a kilómetros de distancia. Un sencillo código de sonidos permite emplearlo para solicitar ayuda o alertar al clan de diversos peligros, como la presencia de orkos o la formación de una tormenta de nieve.

Manto de pieles: Los gigantes azules tratan las pieles de los mamuths para crear estas capas voluminosas que protegen del viento y las tormentas de nieve de las colinas. Otorgan un +2 a todas las tiradas de Fortaleza para resistir los efectos del frío (incluido el frío mágico) y Reducción de Daño 2 contra todos los ataques basados en el frío.

Enanos

Los karaz, a pesar de los siglos que han permanecido aislados en las profundidades de la tierra, conservan su capacidad para elaborar armas y armaduras de una excelente calidad. Son amantes de las formas angulosas y simétricas. Sus martillos de guerra y hachas son muy pesados, pero de una dureza que los hace prácticamente irrompibles. Sin embargo, se requiere una gran fuerza para poder blandir las armas enanas.

Hacha enana: Se trata de una hacha de doble filo que los enanos usan a dos manos y que tiene un filo que no se desgasta (por lo que obtiene un +2 al daño).

Martillo enano: Es el arma favorita de los guerreros enanos, pues con ella pueden cargar y aplastar a sus enemigos de un solo golpe. Tiene un peso superior a los martillos comunes, por lo que requiere de mayor fuerza, pero un golpe puede ser suficiente para acabar con el rival.

Aplastador enano: Solo los guerreros enanos más fornidos son capaces de usar estos monstruosos martillos pesados. Aunque sus movimientos son lentos y pesados, a la hora de lanzarse contra el enemigo pueden acabar con el más duro de los rivales. En el turno en el que se carga se incrementa el daño a 2d8 y el crítico es 20/x3.

Ballesta enana: Gracias a un elaborado sistema de engranajes añadido al torno, los artesanos enanos han logrado crear ballestas pesadas que lanzan los virotes con gran potencia y que son capaces de penetrar toda clase de armaduras. Los virotes lanzados por esta arma reducen en 2 la RD de las armaduras de los enemigos.

Hacha arrojadiza: Su tamaño es levemente menor que el de un hacha de mano y está mucho más afilada en las forjas enanas. Estas armas son perfectas para ser lanzadas, pero son incomodas de usar en combate cerrado. Si se emplean para golpear en cuerpo a cuerpo, se recibe un –1 a las tiradas de ataque y daño

TABLA DYE21: EQUIPO GENERAL DE LOS ENANOS

Objeto	Precio	Peso
Armadura placas enana	6600 mp	28 kg
Cota de mallas enana	1800 mp	20 kg
Escudo blindado	75 mp	10 kg

Armadura de placas enana: Esta armadura completa es una obra de precisión, donde cada placa se ajusta perfectamente a la otra y forma una trama impenetrable. Debido a la dificultad de su elaboración, su precio es muy alto y solo los miembros de la nobleza enana se pueden permitir una.

Tipo: Pesada, RD: 9, Penalización por armadura: –7, Penalización a la velocidad: 2/3, Peso: 28 kg, Coste: 6600 mp.

Cota de mallas enana: Los enanos fabrican cotas de mallas formadas por una infinidad de aros de metal que forman una armadura compacta e impenetrable. Protegen de manera muy eficaz de los cortes y las flechas, por lo que ofrecen RD 7 contra las armas cortantes y perforantes, mientras mantienen su protección normal contra golpes contundentes.

TABLA DYE20: ARMAS DE LOS ENANOS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Hacha enana	Marcial	1d10+2	20/x3	Cortante	16	–	G	8 kg	80 mp
Martillo enano	Marcial	1d6+2	20/x3	Contundente	14	–	M	5 kg	35 mp
Aplastador enano	Exótica	1d12	20	Contundente	17	–	G	12 kg	75 mp
Armas a distancia									
Ballesta enana	Exótica	1d10	19-20	Perforante	14	50 m	G	6 kg	80 mp
Hacha arrojadiza	Marcial	1d6	19-20/x3	Cortante	12	5 m	P	1 kg	5 mp

TABLA DYE22: ARMAS DE LOS ORKOS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas cuerpo a cuerpo									
Desmembrador	Marcial	2d6 +2	20/x3	Cortante	14	–	G	6 kg	1 mp
Cortador	Sencilla	1d6	20	Cortante	11	3 m	P	1,5 kg	5 mc
Buscaentrañas	Sencilla	1d4	20/x3	Perforante	7	–	P	1,5 kg	10 mc
Armas a distancia									
Arco corto	Marcial	1d6	20	Perforante	10	15 m	M	2 kg	40 mc
Ballesta doble	Exótica	1d8	19-20	Perforante	10	25 m	G	6 kg	5 mp

Tipo: Media, RD: 5, Penalización por armadura: –5, Penalización a la velocidad: 2/3, Peso: 20 kg, Especial: Reduce probabilidad de crítico y el daño. Coste: 1800 mp.

Escudo blindado: Estos escudos son los favoritos de la infantería acorazada de los enanos. Son enormes escudos de metal que los cubren casi por completo, otorgando una protección increíble contra proyectiles, lo que permite llegar al combate y sacar sus armas a dos manos, desechando el escudo. Estos escudos pesados otorgan una protección de +4 contra proyectiles, pero también un penalizador de –2 a los ataques mientras se empuña.

Tipo: Escudo, RD: +3, Penalización por armadura: –2, Peso: 10 kg, Coste: 75 mp.

Orkos

Los orkos fabrican objetos de cantos angulosos y burda factura, preocupándose más de que sean armas amenazadoras e imponentes que de su efectividad. Por supuesto, no se preocupan por la estética, pero eso no hace que sus cimitarras y hachas no sean armas terribles.

Arco corto: Los orkos, además de ballestas, utilizan arcos de pésima factura que no pueden competir ni en alcance ni en precisión con el resto. Por ello, tienen un penalizador de –1 al ataque cuando disparan con ellos. Sin embargo, están fabricados de una madera tan tosca y dura que pueden golpear con ellos sin que se partan. Pueden emplearse en cuerpo a cuerpo como si se tratara de un Garrote (consulta los atributos del garrote en el libro básico, página 84).

Ballesta doble: Se trata de una ballesta que tiene cuerdas en los dos lados, por lo que, una vez cargada, se puede disparar dos veces en el mismo asalto (con un penalizador de –2 y –4 a los ataques). Por desgracia, volver a cargarla requiere de un asalto completo.

Buscaentrañas: Es un puñal con una hoja descomunal con forma triangular, de manera que, al producir una herida, desgarra los miembros vitales. Si un enemigo pierde Puntos de Resistencia por un ataque con esta arma, perderá un Punto de Resistencia extra durante 1d3 asaltos, ya que sangrará abundantemente por la herida. Por el contrario, es difícil liberar el arma después, por lo que alguien que obtenga un crítico, después de hacer el daño, debe superar una prueba de Fuerza CD 15 para liberar el arma o queda atrapada en el cuerpo del rival.

Cortador: Se trata de una burda hacha de mano pero de gran hoja, por lo que puede amputar un miembro de un solo tajo. Si causa Daño masivo, aumenta en 2 la CD en la prueba de salvación de Fortaleza para resolver el daño masivo (este modificador se acumula con los beneficios de la dote Impacto brutal). Sin embargo, esta arma es inútil para detener un ataque enemigo o defender, por lo que el que la blande no puede bloquear con esta arma.

Desmembrador: Las tropas de choque orkas, aquellas que se abalanzan sobre el enemigo en un ataque suicida, usan esta arma. Es una mezcla entre espada y hacha, con un filo alargado que se abre en dos arcos en la punta. Es un arma muy pesada y difícil de usar, razón por la que tiene un –1 al Ataque de aquel que la utiliza.

TABLA DYE23: EQUIPO GENERAL DE LOS ORKOS

Objeto	Precio	Peso
Armadura orka	60 mp	18 kg
Escudo orko	1 mp	5 kg
Escudo de pinchos	20 mp	12 kg

Armadura orka: Los orkos utilizan estas armaduras de cuero tachonado. Está formada por tiras de cuero cosidas con algunas placas de metal o aquello que encuentren a mano.

Tipo: Ligera, RD: 3, Penalización por armadura: –2, Penalización a la velocidad: –, Peso: 12 kg, Coste: 8 mp.

Escudo orko: Se trata de un escudo ligero de factura rudimentaria, pero que aguanta bien los rigores del combate y que, debido a su pobre diseño, es mucho más barato que los escudos más ornamentados.

Tipo: Escudo, RD: 2, Penalización por armadura: –2, Peso: 5 kg, Coste: 1 mp.

Escudo de pinchos: Buscando causar el mayor daño posible, algunos orkos portan enormes escudos de madera con toda clase de puntas y cuchillas clavadas en ellos, convirtiéndolos en pesadas armas con las que desgarran la carne de sus enemigos. El daño de este escudo es 1d8. No se le pueden añadir púas a este escudo.

Tipo: Escudo, RD: 3, Penalización por armadura: –4, Peso: 12 kg, Coste: 20 mp.

Pócimas

Las pócimas son productos elaborados por aquellos que dominan el arte de la alquimia. Son frascos de cristal que albergan un líquido de diverso efecto que puede ser curativo para aquel que lo bebe o también puede ser un producto que se inflama al romperse el recipiente.

Bomba de humo: Son pócimas que sueltan una nube de humo o gases que dificulta la visión en la zona afectada. La nube cubre un radio de 3 metros y todos los ataques que tengan como objetivo a alguien dentro de la nube tienen un 20 % de posibilidades

de fallo (17 o más en un d20). Además todo el mundo que se encuentre en el interior de la nube debe superar una prueba de Fortaleza CD 12 o estará Indispuesto durante 1d4 asaltos; si se supera esta prueba una vez, no es necesario tirar los turnos posteriores. La nube de humo se dispersa pasados 1d4+2 asaltos (penalización de –2 en las tiradas de Ataque y daño, así como en todas las pruebas de salvación, habilidades y característica).

Bomba explosiva: Son pócimas que se arrojan sobre el enemigo y que explotan al romperse el frasco. La explosión que se forma daña todo lo que se encuentra a 1,5 metros de donde cayó el frasco, causando un daño igual a 3d6 más el bonificador de Inteligencia del alquimista que la creó. Este daño puede reducirse a la mitad con una tirada de Reflejos CD 15.

Bomba latente: Es una pócima explosiva que estalla un número de asaltos después de quitarle el tapón y causa los efectos de una pócima explosiva normal. Al fabricar la pócima, elige el número de asaltos que tarda en explotar, siendo como máximo 2 más el modificador de Inteligencia del creador de la pócima.

Bomba incendiaria: Esta enorme pócima, en la que se mezcla aceite con toda clase de componentes que lo vuelven más inflamable aún, desata una enorme llamarada que prende todo lo que se encuentra a su alrededor. El fuego causa 2d6 de daño por fuego si alguien recibe el impacto directo de dicha bomba y 1d6 de daño por fuego a los que se encuentra a menos de 1,5 metros de distancia de donde cayó. Todos los que ardan reciben 1d3 de daño durante tantos asaltos como 1d4 más el bonificador de Inteligencia del alquimista, pudiendo emplear una acción de asalto completo para intentar apagar el fuego antes de que eso suceda. Extinguir las llamas requiere una prueba de salvación de Reflejos (CD 15). Rodar por el suelo concede una bonificación de +2. La inmersión en agua apaga las llamas inmediatamente.

Frasco de aceite: Se trata de una pócima con aceite inflamable que al arder produce un daño igual a 1d6 más la bonificación de Inteligencia del alquimista durante 1d4 asaltos. El fuego causa 1d6 de daño por fuego si alguien recibe el impacto directo de dicha bomba y 1d3 de daño por fuego a los que se encuentra a menos de 1,5 metros de distancia de donde cayó. Todos los que ardan reciben 1d3 de daño durante tantos asaltos como 1d4 más el bonificador de Inteligencia del alquimista, pudiendo emplear una acción de asalto completo para intentar apagar el fuego antes de que eso suceda. Extinguir las llamas requiere una prueba de salvación de Reflejos (CD 15). Rodar por el suelo concede una bonificación de +2. La inmersión en agua apaga las llamas inmediatamente.

Frasco de ácido: Puedes lanzar un frasco con ácido (como arma improvisada) causando con su impacto 1d6 puntos de daño por ácido. Todo lo que se encuentre en un radio de 1,5 metros recibe 1 punto de daño por las salpicaduras.

Frasco del sueño: Esta pócima, al explotar, crea un ambiente dulzón y hace que los que están en la zona se suman en un sueño. La nube cubre un radio de tres metros y todos los que se encuentren en el interior deben realizar una tirada de Fortaleza CD 15 o pasarán a estar atontados durante 1d6 asaltos (un personaje atontado no puede emprender ningún tipo de acción salvo reacciones, pero conserva su bonificación de Esquiva a la Defensa). Si un personaje ya está atontado, pasará a estar inconsciente durante 2d6 asaltos. Si se supera esta prueba una vez, no es necesario tirar los turnos posteriores. La nube de humo se dispersa pasados 1d4+2 asaltos.

Fuego azul: Se trata de una bomba muy peligrosa, pues las llamas de fuego azul no se pueden apagar, por lo que son temibles cuando se arrojan contra edificaciones de madera o embarcaciones. El fuego azul funciona de forma similar a la bomba incendiaria, salvo que las armaduras no conceden RD contra este daño y sus llamas solo pueden apagarse sumergiéndose en agua.

Fuego de alquimista: Sustancia pegajosa y adhesiva que se inflama al entrar en contacto con el aire. Si se lanza un frasco de fuego de alquimista (como un arma improvisada), causa 1d6 puntos de daño por fuego al objetivo y 1 punto a todo lo que esté en un radio de 1,5 metros. En el asalto siguiente a un impacto directo, la víctima arde y sufre 1d6 puntos de daño adicionales, pudiendo emplear una acción de asalto completo para intentar apagar el fuego antes de que eso suceda. Extinguir las llamas requiere una prueba de salvación de Reflejos (CD 15). Rodar por el suelo concede un bonificador de +2. La inmersión en agua apaga las llamas inmediatamente.

Gas venenoso: Al explotar esta pócima contra el objetivo, emana una nube de color verdoso y un desagradable olor que enferma a aquellos que lo aspiran. La nube cubre un radio de tres metros y todos los que se encuentren en el interior deben realizar una tirada de Fortaleza CD 15 o sufrirán 1d3 de daño a Constitución y pasarán a estar nauseados durante 1d6 asaltos (los personajes nauseados únicamente pueden emprender una acción de movimiento por asalto). Si se supera esta prueba una vez, no es necesario tirar los turnos posteriores. La nube de humo se dispersa pasados 1d4+2 asaltos.

Tipo de pócima	CD (Alquimia)	Coste ingredientes	Tiempo preparación	Efecto
Bomba de humo	20	15 mp	6 horas	Dificulta la visión y deja indispuesto
Bomba explosiva	20	15 mp	6 horas	3d6, reflejos CD 15 mitad
Bomba latente	25	25 mp	9 horas	3d6, reflejos CD 15 mitad
Bomba incendiaria	18	15 mp	3 horas	2d6 de daño de fuego
Frasco de aceite	10	3 mp	1 hora	1d6 de daño de fuego
Frasco de ácido	10	10 mp	1 hora	1d6 de daño de ácido
Frasco del sueño	20	25 mp	12 horas	Fortaleza CD 15 o atontado/Inconsciente
Fuego azul	25	60 mp	12 horas	2d6 de daño de fuego
Fuego de alquimista	25	40 mp	10 horas	1d6 por asalto
Gas venenoso	20	20 mp	9 horas	Fortaleza 15 o Nauseado + 1d3 Constitución



CAPÍTULO VI
DIOSES Y MAGIA

En Valsorth cada raza venera a su propio dios y cada dios exige a sus fieles unos ritos y unas ofrendas diferentes. Algunos de ellos recompensan a sus acólitos con poderes divinos, pero aquellos que no merecen tal recompensa suelen buscar otros modos de acceder al saber arcano para dominar la magia. Algunos llegan a poseer magia tan poderosa, que es mejor mantenerse alejado de ellos.

Introducción

Aunque desconocida por muchos y temida por todos, la magia impregna muchas partes de Valsorth. Magos, clérigos y chamanes pueden ser los usuarios de magia más comunes, pero ellos no son los únicos capaces de domeñar las artes arcanas. De igual forma, existen objetos mágicos diseminados por todo el continente que son capaces de otorgar capacidades extraordinarias a quien los utiliza. En este capítulo encontrarás nuevos tipos de magia, conjuros para todo tipo de usuarios y diversos objetos mágicos para tus partidas.

Dioses de Walsorth

Valsorth es un mundo donde habitan diferentes razas y culturas cuyas creencias y supersticiones se basan en su tradición, historia y costumbres. De este modo, diversas deidades y dioses son venerados en las diferentes regiones, y el seguimiento que sus fieles les profesan es también de lo más diverso. Así, mientras los hombres del norte o los elfos oscuros practican el culto a su dios de una manera casi fanática, otros pueblos, como los elfos de los bosques o los hombres salvajes, viven la religión de una manera más orgánica, como una parte más de sus vidas.

En este capítulo se detallan los diferentes dioses que se veneran en Valsorth, cada uno con sus particularidades y rituales, para que los jugadores puedan interpretar el lado más religioso de sus personajes de una manera más completa. Además, se incluyen nuevos conjuros y milagros, algunos exclusivos de una deidad concreta, pues son poderes divinos que solo les son concedidos a aquellos que cumplen con los preceptos de su dios.

Dios de la Montaña

El Dios de la Montaña es un ser divino inmisericorde que juzga a los bárbaros desde su trono, sin prestar ayuda a no ser que sus súbditos demuestren ser dignos. En sus leyendas, los bárbaros cuentan que el Dios de la Montaña fue un hombre mortal, cuyo nombre fue olvidado, y que llegó a ser el guerrero más grande de su época. Este hombre, cansado de la debilidad y mediocridad que le rodeaban, mató a todos sus enemigos y alcanzó la divinidad por la fuerza de su brazo.

El Dios de la Montaña, desde su trono en lo alto de una cumbre inalcanzable, observa el devenir de su pueblo para desatar su ira sobre aquellos que se muestren débiles o cobardes. En cambio, los bárbaros que muestren en vida su valía, serán aceptados en la montaña junto a su dios una vez la muerte les llegue. Es por ello que no hay mayor honor para un bárbaro que morir en el campo de batalla. Si quieres saber más sobre el Dios de la Montaña, puedes consultar el suplemento **Los clanes bárbaros,** de futura publicación.

Culto

Los bárbaros profesan un gran respeto por la montaña y sus habitantes, ya que es el hogar de su dios y no puede ser destruido. Además, su culto se basa en rendir a la montaña las almas de los caídos en batalla. Este simple ritual lo realizan al acabar una lucha o batalla, momento en que los bárbaros alzan sus armas ensangrentadas y ofrecen a gritos las almas de los muertos a su dios.

El culto al Dios de la Montaña también exige que los bárbaros resistan a pesar de las penurias, que no cedan a la debilidad y que demuestren cada día su fuerza y tenacidad para que, cuando les llegue la muerte, sean juzgados por su dios. Los bárbaros explican la imaginería del juicio del Dios de la Montaña como un momento en que el hombre que ha muerto se presenta ante el trono de la montaña, donde se postra ante su dios y pregunta simplemente si es digno. En caso afirmativo, el bárbaro pasa a tener un lugar en la montaña, pero en caso de no recibir respuesta, debe regresar al mundo de los vivos y vagar por la eternidad como un espíritu maldito.

La forma solitaria de rendir culto a su dios hace que los bárbaros no realicen apenas rituales o ceremonias. Tan solo los chamanes realizan ceremonias en determinadas situaciones, como antes de iniciar una cacería o una batalla o para rendir las almas de los muertos.

Obligaciones

Servir al Dios de la Montaña tan solo requiere que el seguidor no muestre cobardía, ni huya en el combate de forma deshonrosa. Así, no hay mayor descrédito para sus seguidores que el ser considerado un cobarde. Es por ello que los bárbaros deben luchar a pesar de todas las adversidades y salir victoriosos.

Los bárbaros tienen prohibido huir del enemigo o pedir piedad si son derrotados, ya que semejantes muestras de cobardía harán que no sean dignos cuando mueran y se presenten ante su dios.

Símbolo Sagrado

Los bárbaros no usan símbolo alguno, pues lo consideran una debilidad y una cobardía, por ello no se encuentran ni grabados ni estatuas en honor de su dios. Los chamanes bárbaros utilizan collares de huesos y otros objetos durante sus rituales para pedir el favor del Dios de la Montaña, pero tienen prohibido representarlo de ninguna manera.

Símbolos: Los bárbaros no usan símbolos para representar a su dios.

Palabras clave: Naturaleza, respeto, tenacidad.

Virtudes: Respeto por la montaña y sus habitantes. Resistir a pesar de las penurias. Hacerse más fuerte cada día para llegar a ser digno de su dios.

Pecados: Mostrarse débil o ser un cobarde. No cumplir las promesas realizadas.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Fortaleza para evitar los efectos del clima y el ambiente.

Actos de devoción: Rendir a la montaña las almas de los caídos en batalla. Luchar y ganar a pesar de todas las adversidades.

Acciones favorecidas: Atletismo, Intimidar, Supervivencia.

Dioses de la Naturaleza

Los hombres salvajes, al contrario que los hombres del norte, no tienen una religión regulada y organizada. Los salvajes rinden culto a los dioses de la naturaleza, a aquellos a quienes dan las gracias por permitirles sobrevivir y traer alimento a los suyos. Así, cada poblado venera a un dios diferente, ya sea al dios del río, del sol, de la espesura o de la tierra. Si quieres saber más sobre los dioses de la naturaleza, puedes consultar el suplemento **Señores salvajes,** de futura publicación.

Dios del Sol

El sol que brilla sobre la selva es uno de los dioses más seguidos por los salvajes. A él le agradecen que ilumine las aguas para poder cazar o que sus rayos les calienten cuando tienen frío.

Sus seguidores llevan colgantes de barro con la forma de un sol de rostro humano, al igual que marcan sus cuerpos con tatuajes de soles y llamas que les protegen del calor y el fuego. Los chamanes del sol realizan sus rituales a mediodía, cuando el sol brilla en todo su esplendor. Es entonces cuando bailan en el centro del poblado y piden a su dios su protección para el poblado, así como que desate su cólera sobre sus enemigos.

Dios del Río

El río es para los salvajes un ser superior, un dios al que le deben la vida y que les provee de alimento y agua. Aquellos poblados que veneran al Dios del Río esperan que la pesca les sea favorable y que las corrientes guíen sus botes esquivando los peligros.

Los seguidores del Dios del Río lo simbolizan con las cabezas de los cocodrilos, haciendo grabados y tatuándose los cuerpos con su forma. Para estos poblados, el cocodrilo es un animal sagrado, por lo que cualquiera que hiera o mate a un cocodrilo debe ser ajusticiado para que el grupo no sufra la cólera de su dios.

Muchos de los rituales de estos poblados se hacen en botes mientras navegan el río, donde el chamán se pone en pie y realiza sus bailes y cantos para atraer el favor de su dios.

Dios de la Espesura

La selva y su espesura son en sí una deidad para los salvajes, pues de ella extraen los frutos y el alimento para sobrevivir. Sus seguidores le rinden culto como agradecimiento por su sabiduría y equilibrio, a la vez que esperan que les sea favorable en el futuro, dándoles caza abundante.

Los seguidores de la espesura suelen llevar collares y pulseras elaborados con raíces, además de que se tatúan los cuerpos con formas de árboles y ramas, confiando en que les vuelva invisibles mientras se mueven en la espesura.

Los rituales en honor al Dios de la Espesura se realizan sobre el gran árbol que suele haber en estos poblados, donde el chamán trepa hasta la copa para ofrecer sus cantos al dios mientras el resto de salvajes cantan a su alrededor.

Dios de la Tierra

El Dios de la Tierra es para los salvajes aquel que dio vida a los hombres y al resto de seres vivos. Todo lo que crece en la tierra es su reino, desde las plantas, los animales o la piedra, y todos vuelven a la tierra para convertirse en polvo una vez se termina su tiempo en el mundo.

En los rituales en honor al Dios de la Tierra, sus seguidores se pintan los rostros y el cuerpo con barro, en un intento de volver a unirse con su creador. Además, los chamanes realizan los ritos dibujando con sus pies un círculo en el suelo, mientras lanzan al aire puñados de tierra imbuidos del poder divino de su señor y que les protegerán del mal.

Culto

La religión de los hombres salvajes se basa en el respeto de los dioses de la naturaleza, de la selva y de todos los que en ella habitan. Así, cazarán y pescarán y pueden matar para sobrevivir, pero tienen prohibido mostrarse crueles con los otros seres vivos, tales como animales o plantas. Evitar el desequilibrio en el ecosistema es uno de los preceptos de su religión y deben velar para que se cumpla, e incluso luchar contra aquellos que quieran destruir su hábitat natural.

Como en otros pueblos, los chamanes realizan los rituales y celebraciones en honor de sus dioses. Dependiendo de la deidad a la que sirvan, pueden ser celebraciones en el agua del río, o a mediodía para honrar al sol, o en medio de la espesura para compartir con su dios sus cánticos. Lo que suele ser común son los momentos en que el chamán inhala el vapor de determinadas plantas tras quemarlas y pasa a comunicar mediante su voz los deseos del dios.

Obligaciones

Además del respeto por la naturaleza, los salvajes deben respetar ciertas tradiciones y honrar a su dios. Dependiendo de a qué dios de la naturaleza rindan culto, tienen unas obligaciones específicas, como es la obligación de alimentar a los peces para los seguidores del Dios del Río, o la de no poder talar árboles vivos en el caso del Dios de la Espesura.

Lo que sí es común es que los hombres salvajes deben afrontar los peligros de la naturaleza sin ayuda alguna, pues deben ser capaces de vivir en coexistencia con ella.

Símbolo Sagrado

Los hombres salvajes usan diversos símbolos y tatuajes para representar al dios de su poblado. Así, se marcan los brazos, el pecho o incluso el rostro con el símbolo de su dios.

Por su parte, los chamanes de los hombres salvajes utilizan un cayado de formas retorcidas y que adornan con símbolos de su dios (como hojas o huesos de cocodrilo) como símbolo sagrado. Este bastón es el mayor objeto divino de los salvajes y en él concentran sus energías durante los rituales y rezos a su dios.

Símbolos: Los hombres salvajes usan diversos símbolos y tatuajes para representar al dios de su poblado.

Palabras clave: Animales, equilibrio, naturaleza.

Virtudes: Respeto por la naturaleza y su fauna, pues de ellas dependemos. Cubrir las necesidades de la tribu. Dar gracias por los dones otorgados por nuestro dios.

Pecados: Crueldad innecesaria con la naturaleza y los animales. No respetar los tabúes tribales.

Desaprobación: –2 a pruebas de Supervivencia para rastrear y encontrar comida.

Actos de devoción: Afrontar los peligros de la naturaleza sin ayuda alguna. Evitar el desequilibrio en el ecosistema.

Pruebas favorecidas: Saber (Naturaleza), Supervivencia, Trato con animales.

Dioses de los Pozos

Los elfos grises veneran a los Dioses de los Pozos, seres oscuros y sin nombre, deidades del viejo mundo anteriores a la aparición de los elfos. Son dioses crueles que responden a los sacrificios de los elfos grises otorgando favores a sus chamanes. Algunos de estos milagros nada tienen que ver con la respuesta de los otros dioses, pues mientras que Rael o Korth se basan en la curación o la fuerza y el valor, los dioses de los tehanar responden con maleficios y desastres para sus rivales.

La historia de la devoción de los elfos de las llanuras a estos dioses oscuros se remonta a cuando los elfos grises fueron expulsados de Dalannast. Tras la caída de su civilización, el odio les llevó a abandonar a la señora de la naturaleza y pasaron a venerar a criaturas desconocidas y a seres oscuros.

Sus creencias religiosas son simples, pero se basan en sacrificios de otros pueblos, canalizando su odio hacia Rael y convirtiendo sus actos en una burla de la señora de la naturaleza.

Culto

Los elfos grises practican un culto bestial y primitivo a sus dioses, pues no rezan ni meditan para comunicarse con ellos, si no que se limitan a ofrecer terribles sacrificios. Así, las tribus de nómadas tehanar ofrecen sus sacrificios a algún monstruo o ser de las llanuras, criaturas de las profundidades que habitan pozos o cuevas. En los días de ritual, los elfos grises se concentran ante los cubiles de estos monstruos y arrojan al interior a las víctimas o los atan junto a la entrada para que sean devoradas vivas.

Los chamanes, además, utilizan estos rituales para infundir coraje y rabia a los suyos para que se muestren despiadados en el combate. Por ello, en época de guerra o antes de una batalla, los elfos grises suelen salir de caza en busca de viajeros o enemigos, o realizan incursiones en los poblados humanos en busca de víctimas que ofrecer en los sacrificios.

Obligaciones

Las obligaciones que ofrecen los Dioses de los Pozos son simples, siendo la principal el sacrificio de otros seres, especialmente de elfos de los bosques.

Aparte de ello, los elfos grises aún conservan el recuerdo de su antiguo hogar, Dalannast, donde vivían 200 años atrás. Es por ello que los chamanes de su pueblo deben al menos peregrinar una vez a la antigua ciudad en ruinas de Shalanest Occidental. Al contrario que otras peregrinaciones, este no es un viaje a un lugar de culto, si no que se trata de volver a la ciudad de los bosques para escupir sobre las viejas piedras y maldecir a la diosa que les abandonó.

Símbolo Sagrado

Los elfos grises usan múltiples símbolos para representar a sus dioses según su tribu, normalmente una burda representación dibujada o tallada en su equipo o directamente tatuada en su cuerpo. Al ser una raza que malvive en las llanuras, en asentamientos nómadas que se crean y desaparecen en cuestión de días, no erigen ni templos ni estatuas u otras representaciones. Por el contrario, sus lugares sagrados son las cuevas y pozos donde habitan sus dioses y donde ellos se concentran para ofrecer los sacrificios.

Símbolos: Los elfos grises usan múltiples símbolos para representar a sus dioses según su tribu, normalmente una burda representación dibujada o tallada en su equipo o directamente tatuada en su cuerpo.

Palabras clave: Odio, sacrificio, venganza.

Virtudes: Vengar el daño causado a nuestro pueblo. Esclavizar a las demás razas para usarlas, venderlas o sacrificarlas. Sobrevivir a cualquier precio.

Pecados: Dejar una afrenta sin vengar. Confraternizar con los elfos de los bosques o los stumladeses.

Desaprobación: –2 a las pruebas de Atención.

Actos de devoción: Sacrificios en general, especialmente de elfos de los bosques. Peregrinar a Dalannast.

Pruebas favorecidas: Artesanía (Trampas), Sigilo, Supervivencia.

Gran Kraken, el Destructor de Ciudades

Los hombres de los desiertos del sur rinden culto a una criatura de los días antiguos, el Gran Kraken que habita bajo las dunas. En sus historias, este ser divino gobierna desde las profundidades del desierto, aniquilando poblaciones enteras si no le rinden culto y desatando su ira sobre los enemigos de aquellos que le sirven. Esta religión, oscura y macabra, empezó siendo un conjunto de meras supersticiones de aquellos que temían a los peligros del desierto, pero tras la destrucción de la ciudad de Il-solaz se extendió por toda la región, por el temor que imbuyó esto a sus habitantes. Así, sus clérigos llevaron al fanatismo a sus seguidores e instauraron el culto al Gran Kraken por todos los medios y de forma absoluta.

Culto

Los seguidores del terror de las profundidades, como se conoce al Gran Kraken de los océanos de dunas, rinden su devoción a esta monstruosidad en sus rezos y veneraciones. Así, todos los días deben rezar por la mañana al Gran Kraken, pidiéndole su compasión para que no les venga a buscar y les lleve a los abismos del mundo.

La Hermandad del Terrible es la Iglesia oficial que rige el culto al Gran Kraken. Se trata de clérigos fanáticos e imbuidos de una fe inquebrantable que actúan como transmisores de los designios de su dios y como inquisidores que castigan a aquellos que blasfeman contra él. Estos inquisidores son clérigos cubiertos por completo por túnicas azules y van armados con cuchillos curvos que usan en sus rituales, ya que, para obtener el favor de su dios, la Hermandad del Terrible realiza sacrificios humanos frecuentemente. Prácticamente una vez al mes, una comitiva de inquisidores lleva a un grupo de esclavos o blasfemos hasta



los pozos de la antigua ruina de Il-solaz, donde arrojan a las víctimas para que el Kraken las atrape con sus tentáculos y las devore.

Obligaciones

Los seguidores del Gran Kraken, además de aceptar ser ofrecidos como sacrificio si así se les exige, deben mostrarse siempre respetuosos con el dios del desierto y no tolerar ningún tipo de blasfemia o burla sobre él. Por ello, además de por la perseverancia de los inquisidores de la Hermandad del Terrible, aquellos que profesan culto a otras religiones y se encuentran en las ciudades del Océano de Dunas pueden tener graves problemas con la población, pues cualquier manifestación de otra deidad puede ser interpretada como una herejía. En estos casos, la gente se convierte en turba y puede acabar con el linchamiento y muerte del supuesto hereje. Estas turbas suelen ser aldeanos que muchas veces actúan así por miedo a que los inquisidores los señalen como dudosos de su fe.

El gran temor que acecha a las poblaciones del desierto es lo que ha hecho que la religión del Gran Kraken se haya impuesto de una forma tan acaparadora. La destrucción de la ciudad de Il-solaz y las profecías de la Hermandad del Terrible que vaticinaban que a aquellos que no le siguiesen les pasaría lo mismo, han sumido a toda la región en el culto al Gran Kraken. Nadie se atreve a ir en contra de los designios de los inquisidores, pues temen que si un pueblo no ofrece suficientes sacrificios o no sigue las palabras de los clérigos, corre el riego de enfurecer al Gran Kraken y este atacará la ciudad y la destruirá por completo.

Símbolo Sagrado

Los seguidores del Gran Kraken representan a su dios con la figura de un tentáculo que sale de una duna del desierto. Los miembros de la Hermandad del Terrible llevan este símbolo en sus túnicas ceremoniales, vistosos ropajes con los que realizan los rituales de mayor importancia. Por otro lado, los clérigos y seguidores más fanáticos del Kraken también acostumbran a raparse la cabeza y tatuarse el cráneo con runas que según sus creencias atraen el favor de su dios.

Símbolo: Un tentáculo que sale de una duna.

Palabras clave: Destrucción, miedo, sumisión.

Virtudes: Capturar y sacrificar a los herejes. Llevar el símbolo del Kraken siempre consigo.

Pecados: No respetar al Terrible. Mirar para otro lado cuando alguien se burle de su dios.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Voluntad.

Actos de devoción: Perseguir a los seguidores de otras religiones. Someterse a la voluntad de los inquisidores.

Pruebas favorecidas: Salvaciones de Voluntad contra clérigos o chamanes de otras religiones humanas, Averiguar intenciones, Concentración.

Izz, la Dama de la Oscuridad

Izz es la diosa de las profundidades, la oscuridad y el dolor. Es conocida comúnmente como la Dama de la Oscuridad. Se trata de una deidad cruel que adula al ganador y le colma de regalos, pero que castiga con saña al perdedor o al débil. Es por ello que los elfos oscuros la veneran con fanatismo, pues aquellos que reciben su favor obtienen un gran poder, capaz de aniquilar y envenenar a sus enemigos, mientras que los que le fallan encuentran una muerte prematura y dolorosa.

Rael e Izz eran dos deidades descendientes de los dioses astrales de Doruor. En sus formas terrenales, las hermanas guiaron a los elfos hasta Valsorth para explorar el nuevo mundo que se abría ante ellos. Izz, envidiosa del favor que recibía Rael de la naturaleza, trató de asesinarla. Al descubrirse su traición, Izz fue repudiada por los elfos, de modo que se vio obligada a huir y refugiarse en las profundidades de la tierra. Siglos más tarde, los elfos que no siguieron a Hirael a los bosques de Shalanest optaron por descender a las profundidades, donde se reencontraron con el camino de Izz y la siguieron como guía en su travesía de las profundidades y en su descenso a la oscuridad donde se convirtieron en elfos oscuros.

Culto

El culto a Izz se basa en el sacrificio, ya sea el personal o el de los demás. Los seguidores de Izz saben que todo sufrimiento y dolor es un regalo para la Dama de la Oscuridad, ya que la diosa se alimenta de la desgracia y eso la hace más fuerte. Por ello, los elfos oscuros en su vida diaria suelen hacerse heridas en brazos y piernas, o incluso mutilarse, como sacrificio para contentar a su diosa. Estas pequeñas ofrendas hacen que algunos elfos oscuros hayan llevado su religión hasta el extremo de haber perdido la vida al desangrarse por las heridas autoinflingidas.

Por otro lado, la Camarilla de la Oscuridad es la Iglesia oficial de Izz y está formada por sacerdotisas elfas oscuras, las llamadas Señoras Negras. Se trata de una orden religiosa y fanática que ostenta gran poder en las ciudades subterráneas y se encarga de que su diosa reciba las ofrendas de dolor y sufrimiento de sus congéneres, así como de otras razas.

En las grandes ciudades es donde las sacerdotisas de Izz suelen dirigir rituales masivos en los que los elfos oscuros se entregan a orgías y sacrificios en honor a su diosa, que suelen acabar con decenas de elfos oscuros muertos. Estos rituales también se ofician antes de una batalla, preparando a sus guerreros para el dolor y la muerte, y encomendando las almas de sus enemigos a la justicia de Izz, pues los elfos oscuros creen que la Dama de la Oscuridad espera a sus muertos en el gran pozo.

Obligaciones

La primera obligación que han de cumplir los seguidores de Izz es ofrecer a la diosa todo el dolor y sufrimiento que causen, tanto en los demás como en sí mismos. Es por ello que no deben flaquear a la hora de dar muerte al enemigo o a alguien inferior, ya que semejante muestra de debilidad y compasión les puede valer un castigo por parte de su diosa.

Esta devoción por el dolor y la oscuridad hace que los seguidores de Izz practiquen el asesinato sin ningún tipo de consideración o remordimiento. Más bien al contrario, siempre buscan la manera de eliminar a un enemigo o rival, aprovechando la negrura o la ocultación. Uno de los dichos populares de los elfos oscuros representa esta premisa: «No discutas con alguien cuando puedes asesinarlo».

Los que mueren de este modo han de ser enemigos de Izz, por supuesto, ya que la diosa castiga con severidad a aquellos que osan atacar a sus sacerdotisas o a sus seguidores. Los sacrificios de gentes de la superficie son la mayor de las ofrendas que un elfo oscuro puede hacer a su diosa, y aún mayor recompensa obtendrá si la víctima es un elfo de los bosques. Este odio por sus hermanos de los bosques y por su diosa Rael hace que los elfos oscuros se burlen y desprecien los cánticos y festivales religiosos de los elfos de los bosques.

Símbolo Sagrado

Los seguidores de Izz llevan como símbolo la daga con la que su diosa intentó asesinar a Rael, la cual llevan en colgantes. Los templos en honor de Izz son las iglesias negras, enormes complejos subterráneos adornados con las imágenes de la diosa de la oscuridad. Se trata de tapices con el símbolo de la daga retorcida, así como estatuas de obsidiana en honor de las grandes sacerdotisas de la Iglesia.

Símbolos: El icono que representa a esta diosa es una daga retorcida, recuerdo de su vergüenza y del arma con la que intentó matar a su hermana.

Palabras clave: Asesinato, oscuridad, veneno.

Virtudes: Conseguir aquello que se anhela sin importar cómo. Asesinar a aquellos que se oponen a nuestros designios. Eliminar la luz y sumir el mundo en la majestuosidad de las sombras.

Pecados: Realizar actos bondadosos sin una recompensa material. Sentir misericordia o pena por los demás.

Desaprobación: –2 a Defensa contra ataques inesperados.

Actos de devoción: Sacrificios de seres de la luz. Asesinatos traicioneros a personas que no lo esperaban.

Pruebas favorecidas: Engañar, Sigilo, pruebas de salvación contra venenos.

Korth, el Salvador

Korth es la divinidad de los hombres y sin duda la religión más importante en Valsorth actualmente. Es el culto al hombre que guio a los humanos en el pasado librándoles de la esclavitud y la muerte, y que se sacrificó por salvar a los suyos. Así, esta religión se basa en el sacrificio y la aceptación del mismo como única vía hacia la salvación espiritual. Es una religión austera, de recogimiento y meditación individual, donde tiene gran importancia la oración diaria y la relación personal de cada uno con Dios. Por ello, la fe en Korth tiene como pilares fundamentales el sacrificio personal, el silencio por encima de las palabras vacuas y el respeto de la tradición.

La oración diaria de los seguidores de Korth son plegarias para recibir fuerza para sobrellevar las adversidades, aceptar las penitencias impuestas por la vida y rogar por su favor en los momentos de mayor necesidad. Si quieres saber más sobre Korth, puedes consultar el suplemento **Defensores de Korth.**

Culto

El culto a Korth parte de la premisa de que solo mediante el sacrificio y la penitencia personal se puede obtener el bien. Esto se ejemplifica con el propio Korth, quien dio su propia vida para salvar a los suyos y que de este modo alcanzó la divinidad. Esta concepción austera de la religión se manifiesta en todos los actos de sus seguidores y es por lo que muchas veces otras religiones perciben esta como un culto cerrado y que lleva al oscurantismo. Así, los rezos a Korth se realizan en absoluto silencio y de manera muy personal, y durante ellos cada fiel recita mentalmente su oración a Korth, en su nombre y en el de sus antepasados. Las iglesias son el lugar para ofrecer estos rezos, las cuales suelen estar abiertas durante el día para permitir a los fieles rezar a cualquier hora.

Más allá de la oración individual, el rito más importante que se dedica a Korth es la misa, que es el rezo colectivo que dirige un clérigo al finalizar el día. En ella, el religioso recita la Palabra de Korth, los textos que recogen los salmos que ofreció el hombre en vida, y que son enseñanzas y consejos. En cada misa, el clérigo recita los diferentes pasajes de la Palabra y los interpreta para hacer llegar su mensaje a los fieles.

Obligaciones

Todos los prefectos que marca Korth a los suyos se recogen en la Palabra, que es un tratado donde se enumeran las actitudes que han de ser respetadas. Se trata de un código muy estricto, pues aquellos que no lo cumplan serán considerados herejes e incluso pagarán con su vida si se considera que sus acciones son muy graves. Aquellos que son declarados culpables de ofender a Korth o no seguir sus mandamientos, son colgados en público, para mostrar al resto los peligros de no respetar la Palabra de Korth. Por supuesto, se conocen muchos casos en los que la Iglesia o los gobiernos han utilizado esta excusa para eliminar a personas que se interponían en sus planes.

Básicamente, la Palabra de Korth impone las siguientes normas a sus seguidores:

- No utilizar el oro o las posesiones para obtener bienes innecesarios.
- Evitar los excesos cuando hay otros que no tienen nada.
- Aceptar el dolor y la enfermedad, y usar el sufrimiento para superarlos.
- Rezar por los antepasados y los seres queridos.
- Utilizar el silencio como modo de acercamiento a la divinidad.
- Respetar la tradición y la historia.

Las acciones que castiga la Palabra de Korth son muy genéricas, por lo que muchas veces los clérigos las interpretan para castigar

según su conveniencia. Son las siguientes, ordenadas de mayor a menor importancia:

- Faltar al nombre de Korth.
- Causar mal a otro hombre.
- Robar algo material.
- Abusar de la comida, el vino u otros excesos.
- Utilizar palabras banales o intentar engañar a los demás.

La Palabra es especialmente importante para los clérigos y paladines de Korth, pues aquellos que no la cumplen o rompen con alguno de sus preceptos, pueden perder el favor de su dios. Esto se puede poner de manifiesto en el momento de pedir un milagro, ya que la divinidad le negará su ayuda. Además, la Palabra marca una serie de acciones que deben ser respetadas por los religiosos:

- Saludo: El saludo entre los miembros de la Iglesia será una simple reverencia con la cabeza. No se pronunciará ningún saludo a no ser que un superior se dirija al clérigo de menor orden.
- Cubrirse el rostro: La capucha se llevará puesta durante los viajes o desplazamientos, así como en la misa, manteniendo la cabeza baja.
- Posición de orar: Al caminar, las manos se llevarán recogidas bajo las mangas.

Símbolo Sagrado

Todo el culto a Korth está ilustrado por una rica simbología que representa a su dios en aquellos momentos más importantes de su historia. Así, la cruz con la que sufrió indecibles torturas durante su cautiverio en las minas de las Kehalas es el símbolo de la religión, adorno que todos los clérigos de Korth suelen llevar colgando del cuello. Además, las iglesias y abadías están decoradas con vidrieras y pinturas que representan la vida y milagros de Korth, desde la rebelión contra sus captores, la marcha al frente de los refugiados o su sacrificio en el desfiladero ante los ejércitos de enemigos.

Símbolos: Korth se representa con la figura de un joven escuálido castigado por sus captores, normalmente en figuras de madera y cruces.

Palabras clave: Recogimiento, silencio, tradición.

Virtudes: Rezar por los antepasados y los seres queridos para que Korth los acoja en su seno. No malgastar el tiempo con palabras banales, sentir el valor del silencio como manera de acercarnos a la divinidad. Respetar la tradición y la historia.

Pecados: Lujuria, glotonería y dejarse tentar por los bienes materiales.

Desaprobación: –2 a Defensa contra enemigos no humanos.

Actos de devoción: Recogimiento, rezo, propagar la palabra de Korth.

Pruebas favorecidas: Artesanía (Caligrafía), Concentración, Saber (Historia).

Orn, el Primer Gigante

El dios Orn es el espíritu de la montaña que anida dentro del corazón de todos los gigantes azules. Orn representa a la naturaleza, cruel y despiadada a veces, pero también increíble y maravillosa a la vez. Es por ello que su símbolo es la cúspide de una montaña, el cual se suele encontrar pintado en las paredes de las cuevas de los gigantes, en los colgantes de los chamanes o en toscos grabados en sus martillos de guerra. Si quieres saber más sobre Orn, puedes consultar el suplemento **En compañía de gigantes.**

Culto

Los gigantes azules practican un culto simple, basado en oraciones a Orn y a la montaña. Al contrario que las religiones de los hombres, no tiene estrictos códigos de conducta ni libros sagrados que indiquen el camino que deben seguir los fieles. Orn es un dios benévolo que ayuda a sus seguidores en los momentos de necesidad, siempre que estos sigan unas simples normas de respeto por la naturaleza y el orden de la vida.

Obligaciones

El culto a Orn exige que los gigantes respeten la naturaleza y su fauna, por lo que solo deben matar animales como alimento o defensa propia. Cualquier tipo de maltrato o crueldad con las manadas se entiende como una ofensa a Orn y puede llevar al gigante a ser expulsado o incluso ajusticiado. A su vez, cualquier desprecio por Orn o por la montaña también son actos que merecen la desaprobación del clan.

Símbolo Sagrado

Como todos los taumaturgos de Valsorth, los chamanes de los gigantes azules también necesitan algún objeto sagrado en el que depositan su fe y que, de este modo, les ayuda a canalizar los milagros de su dios.

En el caso de los gigantes azules, este símbolo tiene la apariencia de un sencillo amuleto de piedra con la forma del perfil de una montaña. Todos los chamanes gigantes llevan uno, normalmente colgado del cuello, y lo blanden en alto cuando quieren reclamar el favor de su dios o intimidar a sus propios congéneres. La tradición dicta que cada chamán debe fabricarse su propio símbolo, por lo que muchas veces tienen un aspecto tosco, aunque eso no altera en nada su poder.

Un chamán que se vea privado de su símbolo sagrado aún puede solicitar la intervención de Orn, pero sufrirá un –4 en todas las pruebas de Orar.

Símbolos: Orn aparece representado como la cima de una montaña coronada por nubes.

Palabras clave: Naturaleza, respeto, tenacidad.

Virtudes: Respeto por la naturaleza y la fauna que nos alimenta. No entorpecer el orden de la vida. Agradecer a Orn todo cuanto nos ha dado.

Pecados: Crueldad con los animales o la naturaleza, pues de ellos nos alimentamos. Desprecio hacia Orn o la montaña.

Desaprobación: –2 a pruebas de Trato con animales.

Actos de devoción: Escalar sin ayuda al pico más alto de las montañas Durestes. Evitar el abuso de los recursos naturales por parte de los demás.

Pruebas favorecidas: Saber (Naturaleza), Supervivencia, Trato con animales.

Rael, Diosa de la Naturaleza

Rael es la diosa de los elfos, de la naturaleza y de los bosques. Fue la primera deidad que se manifestó en Valsorth. Los elfos la trajeron desde más allá del Mar de la Bruma y todos los elfos de los bosques le siguen rindiendo culto. Si quieres saber más sobre Rael, puedes consultar el suplemento **Elfos de Litdanast.**

Culto

Los elfos viven el culto a su diosa de una manera alegre y jovial, pues cantan a la belleza del bosque, de la naturaleza y de todas las cosas vivas. Los seguidores de Rael realizan sus ritos de forma espontánea, siguiendo los preceptos de respetar la naturaleza y celebrar la vida sin preocuparse mucho más por este aspecto. El templo de la ciudad de Litdanast es donde las sanadoras y los clérigos de Rael se reúnen, preparan los ritos para la diosa y curan a los heridos y a los enfermos.

Al frente de la Iglesia está la sacerdotisa, que es la máxima representante de Rael, y suele tener contacto directo con el rey y el consejo de la Carta Blanca. A sus órdenes hay un centenar de sanadoras y clérigos, encargados de realizar las curaciones, así como de buscar hierbas y preparar los ungüentos y pócimas.

Obligaciones

El rito a Rael no ha de ser entendido como una obligación, sino que es algo que los elfos hacen instintivamente, pues seguir los preceptos de su diosa es su forma normal de comportarse. Así, Rael reclama el cuidado de los bosques, el trato correcto a los animales (entendiendo que son parte de un ciclo natural) y no actuar de forma cruel o egoísta. En comparación con otras religiones que obligan al sacrificio, los elfos de los bosques siguen los preceptos de manera despreocupada, pero siempre guardando el respeto que las religiosas y los símbolos de Rael merecen.

Símbolo Sagrado

Los adoradores de Rael muestran su culto de forma discreta, portando su símbolo, la hoja estrella, en colgantes y adornos de madera. Este simple colgante es el que utilizan los sanadores y clérigos elfos para demandar la ayuda de la señora de la naturaleza, razón por la que nunca se quitan el colgante.

Aparte de la hoja estrella, la religión de Rael también se manifiesta en una serie de imponentes estatuas que se alzan en la parte oriental del bosque de Shalanest Este. Se trata de unas figuras de más de treinta metros de alto que se alzan en un claro del bosque sobre la cúpula arbórea que les rodea. Este claro es un lugar de retiro, meditación y rezo donde los elfos acuden cuando necesitan reflexionar o una guía espiritual.

Símbolos: La hoja estrella es el símbolo de Rael, un adorno que suelen llevar los elfos en un simple broche tallado en madera. Las estatuas de las sacerdotisas, enormes monumentos que se alzan en la frondosidad de Shalanest, son el monumento más importante dedicado a Rael.

Palabras clave: Belleza, igualdad, vitalidad.

Virtudes: Celebrar la alegría de la vida y la naturaleza. Respetar a todos los seres y considerarlos como iguales. Proteger lo bello y brillante que hay en el mundo.

Pecados: Crueldad con los seres vivos y la naturaleza.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Fortaleza para evitar los efectos de enfermedades y venenos.

Actos de devoción: Recuperación de la naturaleza. Creación de obras bellas.

Pruebas favorecidas: Artesanía (Alfarería, Carpintería, Costura, Curtido o Pintura), Interpretar (Cualquiera) y Medicina.

Rey Dios

Hijo de los elfos en un principio, pero Dios por voluntad propia, nadie conoce el nombre real ni la apariencia del Rey Dios. Las leyendas hablan de él como un guerrero que abandonó a su pueblo y se convirtió en un brujo que utilizó la nigromancia para aumentar su poder, mediante el cual convocó a criaturas de eras pasadas, como los dragones, para asolar el continente de Valsorth. Caído en la batalla contra elfos y humanos en los salones de Dargore, el Rey Dios fue encerrado por los 12 arcanos en el círculo de estatuas, de donde se supone que jamás podrá escapar.

Culto

Actualmente el culto al Rey Dios se realiza de forma clandestina en las ciudades humanas, donde sus seguidores se reúnen en misas en mitad de la noche para rendirle sus rezos. En estos rituales, sus seguidores buscan el regreso de su señor y que mediante el fuego de sus dragones aniquile el mundo de la debilidad, la duda y el pecado en que se ha convertido Valsorth.

Obligaciones

Los seguidores del Rey Dios deben seguir los preceptos de su dios, que exige de los suyos sacrificios y muestras de dedicación. El Rey Dios exige la destrucción de los otros dioses, sus símbolos y templos, así como la muerte de sus seguidores.

Símbolo Sagrado

Su símbolo es un triángulo invertido con una llama roja en su centro. Los clérigos van vestidos completamente de negro y se cubren el rostro con capuchas.

Símbolo: Su símbolo es un triángulo invertido con una llama roja en su centro.

Palabras clave: Crueldad, sometimiento, destrucción.

Virtudes: Matar y eliminar todo aquello que es inferior. Hacer sufrir a aquellos que se oponen al Rey Dios. Destruir todo aquello que simbolice a los otros dioses.

Pecados: Tener piedad con aquellos que se someten o sufren. Suplicar o pedir a aquellos que son inferiores.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Voluntad.

Actos de devoción: Conquista y esclavitud de seres que se oponen al Rey Dios. Destrucción de templos y lugares de culto de otros dioses.

Pruebas favorecidas: Salvaciones de Voluntad contra clérigos o chamanes de otras religiones, Buscar, Intimidar.

Thorns Enanos

Los enanos rinden culto a cuatro dioses, los llamados thorns, cada uno de los cuales representa uno de los valores fundamentales de los karaz. Cada uno de estos dioses tiene sus propias peculiaridades y ritos, así como una serie de conductas que han de seguir sus adoradores. A continuación se presentan las características principales de cada uno de estos dioses:

TNERA: THORN DE LA ENTEREZA

Los seguidores de Tnera viven con la obsesión de la rectitud y la integridad como única guía para alcanzar la divinidad. Se trata de una diosa estricta e inflexible que valora que sus seguidores se muestren firmes en sus creencias, opiniones y pensamientos. La duda o el cambio se consideran un defecto de los débiles.

MIROZ: THORN DEL VIGOR

Este dios inculca a sus seguidores la energía y la voluntad para mantenerse activos y productivos. La vagancia o el descanso más allá de lo estrictamente necesario son un pecado, así que los enanos siempre deben dedicar su tiempo a alcanzar sus metas, ya sea cavar más profundo o trabajar con mayor dedicación sus obras. Los rituales a este dios suelen ser breves, pues es un tiempo perdido que se puede dedicar a mejorar y progresar.

BOCK: THORN DE LA HONESTIDAD

La mentira es la mayor de las cobardías para los enanos y este dios representa este concepto. Un enano siempre debe manifestar sus opiniones de una forma clara, sin ocultarse en sutilezas o subterfugios, y sin temer las consecuencias que sus palabras le puedan ocasionar. Los seguidores de Bolk tienen prohibido mentir o no decir la verdad cuando se les pregunta algo. Para ellos, su palabra y honestidad es todo lo que tienen y lo que les representa.

BRIDAN: THORN DE LA PIEDRA

Esta diosa es la señora de la roca, la piedra y el mineral, y representa el amor de los enanos por el trabajo con el pico. Sus seguidores consideran a las piedras, montañas o cuevas casi como un ser vivo más, o incluso mucho más importante que el resto de razas, y dedican sus días al trabajo de la roca, a buscar la forma y la belleza que se oculta dentro de cada piedra.

Culto

Los enanos celebran rituales complejos en honor de su thorn y varían en función del thorn al que estén dedicados. Así, los adoradores de Bock realizan unos cánticos enérgicos en los que aporrean el suelo hasta hacer retumbar el subterráneo, mientras que el culto a Bridan se basa en largas homilías en que se loan las facultades y características de los diferentes minerales. Sin embargo, casi todos estos rituales suelen acabar con grandes celebraciones, en las que los enanos cantan y beben un fuerte alcohol, mientras que los clérigos reclaman el favor de su thorn.

Obligaciones

Los thorns enanos exigen una dedicación exclusiva de sus seguidores. Tal y como se ha comentado, cada thorn tiene unas demandas específicas y el no seguirlas llevará al rechazo social de sus semejantes.

Símbolo Sagrado

Uno de los vestigios que han quedado en Valsorth de los throns enanos son las estatuas que estos erigían en su honor. Son figuras altas y estilizadas, seres divinos llegados de las estrellas para guiar a su pueblo.

Los karaz también representan a su dios con runas y símbolos en sus ropas y armas. Cada Thorn tiene un símbolo concreto, desde el bloque de piedra de Bridan a la llama de fuego negro de Miroz. Por su parte, Tnera se representa con un relámpago y Bock con una mano abierta que muestra su principio de honestidad.

Símbolo: Estatuas de altos seres divinos a los que rinden culto.

Palabras clave: Fortaleza, tenacidad, resistencia.

Virtudes: Mantener las tradiciones de los días antiguos. No aceptar la derrota o la debilidad.

Pecados: Dudar de la existencia de sus dioses. No respetar a los clérigos de la deidad.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Voluntad.

Actos de devoción: Recuperación de las viejas ruinas y subterráneos que pertenecieron a su raza. Hacer frente al enemigo aunque este lo supere ampliamente en número.

Pruebas favorecidas: Salvaciones de Voluntad contra clérigos o chamanes de razas élficas, Atención, Atletismo.

Magia y Conjuros

La magia es una fuerza que pocos comprenden y muchos codician. Ni siquiera los magos más brillantes han conseguido compendiar todos los conjuros y tipos de fuerzas mágicas existentes en Valsorth. En las siguientes páginas se profundiza en algunas de estas fuerzas, presentando nuevos tipos de usuarios de magia más infrecuentes que magos, clérigos y chamanes, pero con tanto o más potencial que estos para convertirse en auténticos héroes en la guerra contra el Rey Dios… o en campeones de su nefando ejército. Todas esas ocupaciones se explican detalladamente a continuación.

Asimismo, no son pocos los que descubren que es imposible enumerar los conjuros existentes, pues la magia es dúctil, cambiante y está en continua evolución. Algunas razas han encontrado su propio camino, desarrollando conjuros que no comparten con extraños, mientras que otros hechizos aguardan en mohosos grimorios esperando ser encontrados. Docenas de conjuros de diferentes magnitudes serán presentados en este capítulo, listos para ser utilizados tanto por los lanzadores de conjuros clásicos como por los nuevos presentados en este libro.

Tipos de Magia

En **El Reino de la Sombra** la magia puede clasificarse en tres tipos, en función del origen o la naturaleza de su poder: magia arcana, magia divina y magia innata.

La magia arcana es aquella que consiste en conocer las leyes de la naturaleza y cómo doblegarlas de acuerdo con nuestra voluntad. Los usuarios de magia arcana han recurrido a algún tipo de estudio o formación y, mediante disciplina, son capaces de obrar maravillosos efectos. Son usuarios de magia arcana los magos, los alquimistas de sangre y los bardos.

La magia divina (o magia canalizada) emana de un poder superior. El personaje no es quien obra la magia, sino quien actúa como intermediario entre dicho poder superior y el mundo, limitándose a rogarle que manifieste su fuerza sobre la tierra. Para poder establecer este vínculo se requiere de una fe y convicción inquebrantables. Son usuarios de magia divina los clérigos y los chamanes.

Por último, la magia innata es aquella que ni es aprendida ni canalizada, siendo una habilidad consustancial al individuo y cuya ejecución resulta tan natural como respirar. Este tipo de magia suele ser propia de criaturas sobrenaturales, como ajenos o elementales, y habitualmente se representa mediante las aptitudes sortílegas. Un tipo muy particular de magia innata de la que hablaremos en este capítulo es la magia imbuida: aquella que se adquiere mediante pactos mágicos y que es propia de los brujos.

Esta clasificación no tiene un impacto real sobre la ambientación del juego (a los habitantes de Valsorth les sorprende la magia, sea cual sea su origen), si bien ayuda a orientar las distintas ocupaciones mágicas y el origen de sus poderes.

Alquimia de Sangre

En el libro básico se presentan las reglas para la elaboración de pociones. Es un proceso complejo y costoso, pues se requieren ingredientes exóticos.

Sin embargo, existe un tipo de mago arcano que ha desarrollado un modo de fabricar pociones fácilmente. Con un único problema: el ingrediente principal es su propia sangre. Por ello, en ocasiones también son conocidos como hemomantes o hematurgos.

La alquimia de sangre no es algo al alcance de todos. Se requiere un tipo de sangre muy especial, cuyo origen no está del todo claro. Algunos eruditos consideran que la fuerza de la sangre de estos individuos se debe a que algún antepasado suyo fue un poderoso hechicero, otros a alguna clase de bendición divina y, los más agoreros, a la influencia del Rey Dios. En cualquier caso, los alquimistas de sangre son individuos que han nacido con una alta concentración arcana en su sangre. Algunos aventureros han encontrado en sus viajes algunos pergaminos y diarios que hablan de estos extraños poderes y se han abierto las venas para descubrir si su sangre poseía el don.

En realidad, muchas personas con el don de la sangre pasan su vida sin ser conscientes de este hecho, pero unos pocos, de algún modo, lo descubren y deciden aprovecharlo. Se adentran en el estudio de la alquimia usando este conocimiento para destilar poderosas pociones a partir de su sangre. Los alquimistas de sangre son pocos y, dado el extraño origen de sus poderes, muchas veces guardan sus secretos para sí, temerosos de la incomprensión de los habitantes de Valsorth. Después de todo, resulta difícil confiar en una persona cuyo cuerpo está repleto de cicatrices que él mismo se ha causado. Sin embargo, aquellos que se ganan la confianza de un alquimista de sangre descubren en él un poderoso aliado, pues las pociones que elabora son capaces de producir distintos efectos mágicos, desde hacer arder las manos de un hombre hasta sanar sus heridas.

Algunos de los habitantes de Valsorth que conocen el don de la sangre han intentado aprovecharse de los que lo poseen, obligándoles a fabricar pociones para almacenarlas o incluso transfiriendo la sangre de estos a su propio cuerpo. Sin embargo, el poder arcano de la sangre se degrada con rapidez, haciendo que las pociones apenas duren unas horas y que las transfusiones no produzcan ningún efecto sobrenatural, al menos a corto plazo.

Usar la Alquimia de Sangre

En términos de juego, los requisitos para que un personaje fabrique pociones mediante la alquimia de sangre son: tener el atributo sobrenatural Alquimia de sangre, conocer y ser capaz de destilar la fórmula correspondiente y tener Puntos de Esencia suficientes para lograrlo.

Alquimia de Sangre

Este atributo sobrenatural es imprescindible para usar la alquimia de sangre. Su rango representa el potencial máximo de su sangre. Sin embargo, no es un valor estático. Su sangre puede fortalecerse con el tiempo o el alquimista puede aprender a aprovechar mejor el poder de su sangre. Para poder comprar este atributo es necesario tener antes la dote Vigor.

Al igual que la Aptitud mágica o el Favor divino, la Alquimia de sangre cuesta 2 Puntos de Personaje por cada rango. Asimismo, también te permite comprar otros atributos sobrenaturales (ver página 129 del libro básico).

Puedes aprender a destilar fórmulas cuya magnitud sea igual o inferior a la mitad de tu rango en Alquimia de sangre. O lo que es lo mismo, con el primer rango tienes acceso a fórmulas de magnitud 0, con el segundo rango a fórmulas de magnitud 1, con el cuarto rango a fórmulas de magnitud 2, con el sexto rango a fórmulas de magnitud 3, etc.

El rango que poseas en Aptitud mágica se considera como tu nivel de lanzador a efecto de los conjuros.

Fórmulas

Una fórmula es el ritual necesario para destilar un efecto mágico a partir de la sangre del alquimista de sangre. Estas fórmulas tendrán efectos similares a los de los conjuros y milagros incluidos en el libro básico, sin embargo, al estar destilados como pociones, algunas de sus características se ven afectadas tal y como se explica en apartados siguientes.

Primero explicaremos cómo aprender estas fórmulas y, después, cómo destilarlas.

APRENDER FÓRMULAS

Durante la creación del personaje tienes la opción de adquirir fórmulas pagándolas con Puntos de Personaje. Al igual que los conjuros y milagros, las fórmulas se miden en magnitudes que van de 0 a 5.

Cada Punto de Personaje invertido de este modo permite adquirir fórmulas que equivalgan a cuatro magnitudes. Puedes escoger cualquier combinación de fórmulas que desees (alguna concreta puede requerir la conformidad del Director de Juego), con la única limitación de que estén incluidas en la lista de fórmulas del alquimista de sangre y se ajusten a tu nivel de Alquimia de sangre (como explicamos antes, no puedes aprender fórmulas cuya magnitud sea superior a la mitad de tu puntuación en dicho rasgo). Por ejemplo, con 2 Puntos de Personaje puedes adquirir un total de 8 magnitudes de fórmulas. Podrían ser ocho fórmulas de magnitud 1, cuatro fórmulas de magnitud 1 y dos fórmulas de magnitud 2 o cualquier otra combinación que no sume más de 8 magnitudes. Sin embargo, si tu Alquimia de sangre es 6, no podrías adquirir una fórmula de magnitud 4 (aunque pagues su coste), porque para ello debes tener al menos Alquimia de sangre 8. Cada dos fórmulas de magnitud 0 cuentan como una sola magnitud de cara a este cálculo.

Para poder aprender una nueva fórmula después de la creación del personaje, aparte de pagar su coste de puntos de personaje, necesitas algún libro o un pergamino que posea esa fórmula concreta, el conjuro de mago equivalente o experimentar con tu propia sangre durante tantas semanas como magnitudes tenga la fórmula que deseas aprender (mínimo 1) y superar una tirada de Artesanía (Alquimia) CD 10 más el doble de la magnitud. Obviamente también necesitas tener la Alquimia de sangre necesaria para aprenderla.

DESTILAR UNA POCIÓN

Al contrario que los conjuros o milagros, preparar una poción requiere más tiempo y preparación. No es algo que se pueda improvisar sobre la marcha. A pesar de todo, gracias al uso de su propia sangre, el alquimista de sangre puede elaborar pociones mucho más rápidamente que una poción ordinaria (ver **Elaborar poción o aceite,** página 191 del libro básico).

En primer lugar, se debe disponer de un equipo de alquimia y de una muestra fresca de su propia sangre. Con estos elementos disponibles, el alquimista solo debe trabajar cinco minutos por cada magnitud de la fórmula que quiera destilar. Por ejemplo, una fórmula de magnitud 3 requeriría 15 minutos de trabajo.

Estas pociones no tienen un coste económico, ya que prácticamente el único ingrediente empleado es la propia sangre del alquimista. Sin embargo, y por este mismo motivo, las pociones sí tienen un coste físico, ya que el alquimista de sangre va debilitándose a medida que va realizando pócimas. En términos de juego esto se representa con la reserva de Esencia (ver a continuación). Cada vez que el alquimista intenta crear una poción, su Esencia se reduce en tantos puntos como la magnitud de la fórmula empleada.

La alquimia de sangre es una forma de magia y, por ello, para crear pociones no necesitas ninguna tirada de dados. Simplemente debes cumplir con los requisitos anteriores y con el tiempo de elaboración indicado. Entonces se crea la poción y tu reserva de Esencia se reduce tantos puntos como la magnitud de la fórmula. Si una fórmula tiene varias versiones o efectos posibles, estos deben decidirse en el momento de crear la poción.

Si cualquier circunstancia interrumpe el proceso de elaboración o la concentración del alquimista, la prueba falla automáticamente: la poción obtenida no tendrá ningún efecto mágico y se perderán los Puntos de Esencia invertidos en ella.

Al igual que con la Aptitud mágica, emplea la puntuación de Alquimia de sangre del personaje para cualquier aspecto referido al

Desarrollando Alquimia de Sangre

El desarrollo de la alquimia de sangre puede producirse en cualquier momento durante el transcurso de una campaña. Nada impide al personaje descubrir que su sangre es más de lo que él pensaba. Incluso un contacto mágico determinado (por ejemplo, exponerse a una fuente de energía mágica exageradamente potente) podría servir de excusa para que un personaje desarrolle el don que le permita aprender alquimia de sangre. Con esto queremos decir que es fácil encontrar razones en el trasfondo del juego para que un personaje pueda aprender alquimia de sangre, siempre y cuando el Director de Juego lo consienta.

nivel de lanzador en la descripción de la fórmula, y el modificador de Inteligencia al calcular la CD para resistir sus efectos (ver **Evitar los efectos de un conjuro,** página 133 del libro básico).

Durante la fase de fabricación de las pociones, el alquimista necesita cierta libertad de movimientos y puede que portar una armadura le moleste a la hora de destilar los componentes, por lo que pude llegar a estropear el proceso. En la Tabla LdV3: Armaduras (ver página 89 del libro básico) encontrarás la Penalización de Armadura asociada a cada una. Cuando un alquimista con armadura destila una poción, tira un d20 y suma al resultado la Penalización de Armadura. Si el resultado es 0 o menor, el conjuro se pierde y la Esencia se gasta.

Recuerda que si un personaje no es competente con un tipo dado de armadura, la penalización se dobla y el modificador de Fuerza se resta a la penalización.

UTILIZAR UNA POCIÓN

Salvo que se indique lo contrario, los efectos de una poción se desencadenan de forma inmediata sobre aquel que la beba. La poción también puede adoptar la forma de un ungüento, en cuyo caso el efecto de la fórmula se aplicará en la persona u objeto sobre el que sea aplicado. También hay pociones cuyo poder se desencadena una vez que se rompen, liberando sus efectos sobre el lugar en el que han caído.

Existen tres tipos de pociones distintas en función de la forma en la que se aplican sus efectos sobre los objetivos y cada una se rige por unas reglas distintas. El primero de estos tipos son las pócimas, que deben beberse para ser empleadas y su efecto afecta únicamente a aquel que la ha bebido. Si la poción está al alcance de la mano, usarla requiere una acción de movimiento y su efecto se aplica de manera inmediata, afectando al resto de acciones de ese turno. Sin embargo, si la poción está guardada en el equipo, o no se puede acceder a ella fácilmente por cualquier otro motivo, se puede requerir una acción adicional para sacarla, a discreción del Director de Juego (ver **Tipos de acciones,** página 101 del libro básico).

El segundo tipo de poción son los ungüentos, que son líquidos densos que deben cubrir al objetivo para que este se vea afectado por los efectos del conjuro. Impactar con una poción de ungüento es suficiente para que se vea afectado y para ello se debe realizar una prueba de Ataque a distancia contra dicho objetivo. Una vez impactado, este puede efectuar las tiradas de salvación pertinentes con normalidad. Ya que algunos ungüentos pueden tener efectos beneficiosos no es raro ver a alquimistas de sangre cubriendo con ellos a sus aliados durante el combate o antes de entrar en batalla. Si se designa como objetivo de una de estas pociones a un aliado que decida no tratar de evitarlo o a uno mismo, el ataque se considera con éxito automáticamente y se puede elegir fallar las salvaciones del conjuro a voluntad para verse afectado.

Por último nos encontramos con las bombas arrojadizas, pociones que se lanzan contra el suelo y desencadenan sus efectos sobre todos aquellos que se encuentren cerca, ya sean amigos o enemigos. Para lanzar una bomba arrojadiza no es necesaria una tirada, ya que se considera que impacta automáticamente en el sitio deseado, pero sí es necesaria una línea de visión y espacio suficiente para lanzarlo. Lanzar bombas arrojadizas a través de obstáculos tales como ventanas o agujeros puede requerir una tirada de ataque a distancia contra CD 5, 10 o 15, a discreción del Director de Juego. Una vez la poción revienta y su contenido se libera, todo el mundo afectado realiza las tiradas de salvación propias del conjuro y sufre sus efectos con normalidad. Estas pociones pueden afectar solamente a una única criatura, la que se encuentre más cerca de dónde haya caído la poción, o crear un área de varios metros en la que todos los que se encuentran dentro se vean afectados, dependiendo de la clase de conjuro que se destile. Esto se refleja en la descripción de dichos conjuros.

En la descripción de la lista de fórmulas del alquimista de sangre se especifica qué clase de poción se fabrica con dicho conjuro, existiendo la posibilidad de que alguna pueda elaborarse como más de un único tipo. De darse este caso, se debe elegir la forma de uso en el momento de elaborarla.

CADUCIDAD DE LAS POCIONES

Las pociones del alquimista de sangre son poderosas y fáciles de hacer gracias al uso de su peculiar sangre, pero esta es inestable y se degrada rápidamente una vez ha salido del cuerpo. Por este motivo las pociones caducan en cuestión de horas. En concreto, lo que mantiene los efectos mágicos de las creaciones es la concentración del alquimista de sangre y su esencia. Dichos efectos desaparecen cuando el alquimista descansa y recupera la esencia mágica de depósito en dichas pócimas y ungüentos; pasado ese momento la poción no tendrá ningún efecto, será simple sangre coagulada.

RESERVA DE ESENCIA

Aunque por comodidad empleamos el mismo concepto, ya que en términos de juego van a tener el mismo uso, en realidad la Esencia del alquimista de sangre es diferente a la del mago tradicional. En ambos casos la Esencia representa su potencial arcano, su capacidad parar hacer magia antes de caer agotados. En el caso del mago esta Esencia nace de su Voluntad, pero en el alquimista de sangre la magia está en su sangre. Destilar esta magia requiere aportar su propia vitalidad, lo que le va debilitando. Por este motivo, su reserva contiene tantos Puntos de Esencia como la suma de su bonificación de Fortaleza total más el rango de Alquimia de sangre que posea.

Los Puntos de Esencia se consumen al crear las pociones, aunque también los pueden robar conjuros o criaturas que se alimentan de Esencia. Cada fórmula tiene un coste en Puntos de Esencia igual a su magnitud. En el caso de las fórmulas de magnitud 0, puedes destilar en un día tantas de manera gratuita como tu modificador de Constitución, después cada una cuesta medio punto de Esencia. Cualquier pérdida o ganancia de Fortaleza (y, por extensión, de Constitución) se aplicará inmediatamente a los Puntos de Esencia disponibles.

Si la reserva de Esencia baja a 0, el personaje se sentirá agotado y sin fuerzas. A efectos de juego, se le considera fatigado hasta que recupere al menos un punto de la reserva.

Todos los Puntos de Esencia se recuperan después de una noche de sueño reparador. También es posible gastar en cualquier momento un Punto de Acción para recuperar 3 Puntos de Esencia o recurrir a la propia energía vital para alimentar los conjuros (ver a continuación).

ENERGÍA VITAL Y ESENCIA

A diferencia del mago, que canaliza su esencia mágica, el alquimista de sangre debe obtener ese poder de emplear su propia sangre, por lo cual debe sacrificar su salud a cambio de emplear sus poderosas pociones. Siempre que crean sus pociones, los alquimistas de sangre tratan de equilibrarlas para emplear la cantidad justa de esencia perdiendo la menor cantidad posible de su vitalidad.

Las pociones cuya fórmula sea de nivel 2 o superior requieren grandes cantidades tanto de energía vital como de esencia y fabricarlas debilita de manera notable al alquimista. Para elaborar estas pociones, un alquimista de sangre puede sustituir tantos Puntos de Esencia como quiera por recibir 1d4 de daño por cada uno de ellos, siendo obligatorio sustituir como mínimo uno de estos Puntos de Esencia. De esta manera, para fabricar pociones de nivel 2 o superior, siempre sufrirá daño, pero su fabricación requerirá menos Puntos de Esencia de lo normal.

Cuando intercambias Puntos de Esencia por consumir tu esencia vital, la suma total es el daño que recibes, y ni la armadura ni ninguna otra forma de reducción de daño se puede aplicar en este caso. Los conjuros de curación tampoco pueden sanar este tipo de daño. Solo se puede eliminar mediante el descanso natural.

Si el resultado llega a hacer daño masivo y te deja malherido o incapacitado, tu concentración se rompe y la elaboración falla automáticamente: la poción no tendrá ningún efecto y se pierde la Esencia invertida en ella.

Canciones Mágicas

¿Alguna vez has oído una melodía tan tan atrayente que parecía sobrenatural? En Valsorth algunas personas especialmente talentosas y entrenadas han sido capaces de utilizar su habilidad natural para la música como canal para obrar efectos milagrosos. Los usuarios de este tipo de magia se conocen como *bardos,* diferenciándolos de los vulgares juglares que usan sus canciones para conseguir unas monedas.

Los bardos son usuarios de magia arcana, como los magos o los alquimistas de sangre. Sin embargo, no dependen de su Esencia para obrar sus canciones, sino de su habilidad como artistas y la fatiga que les supone utilizarla para sus conjuros. En términos de juego, resultan similares en su funcionamiento a un clérigo o un chamán, aunque, recordemos una vez más, el origen de su poder sea arcano.

No todos los individuos capaces de tocar un instrumento son capaces de convertirse en bardos. Solamente aquellos mejor entrenados, formados tanto en música como en conocimientos arcanos y, cómo no, con cierto talento natural, son capaces de arrancar magia de su voz, flauta, laúd o cualquier otro instrumento musical.

Los requisitos primordiales para poder utilizar la música para lograr efectos mágicos son: tener el atributo sobrenatural Aptitud mágica, conocer y ser capaz de interpretar la canción mágica y superar una prueba de Interpretar para lograrlo.

Aptitud Mágica

Para ser un bardo necesitas poseer el atributo sobrenatural Aptitud mágica, rasgo fundamental para poder usar la magia arcana. Este atributo es especial ya que, para comprarlo, es obligatorio tener antes la dote Memoria eidética y porque, a su vez, te permite comprar otros atributos sobrenaturales (como verás más adelante). Puedes consultar las reglas de Aptitud mágica en la página 121 del libro básico.

Además, en cada ocasión que se adquiera un nuevo rango de Aptitud mágica, aprenderán una Melodía Mágica, una poderosa canción con sorprendentes cualidades. Lejos de las intrincadas reglas que rigen las canciones mágicas, más similares a los conjuros, esto es un uso más natural e improvisado de la fuerza mágica que reside en el interior de cada bardo. Comenzar a cantar una melodía mágica se considera una acción estándar, así como mantenerla en turnos posteriores, y durará tanto como el bardo considere. Para comenzarla, el bardo debe emplear un punto de Esencia y, en caso de haber agotado la reserva, no puede realizarse esta melodía de ninguna manera posible. Con cada rango de Aptitud mágica se elige una de las siguientes opciones:

Música estridente: Una serie de notas disonantes y chirriantes provocan un terrible dolor de cabeza a los enemigos del bardo, impidiendo que se centren y queden vulnerables a conjuros. Provoca un penalizador de –1 a las tiradas de voluntad. Cada turno posterior este penalizador aumenta en uno, hasta un máximo igual al rango de Aptitud mágica del bardo dividido entre dos (mínimo uno).

Ritmo Lento: Del instrumento del bardo emana una sencilla melodía que provoca que sus rivales comiencen a adormecerse. Provoca un penalizador de –1 a la Iniciativa del combate. Cada turno posterior este penalizador aumenta en uno, hasta un máximo igual al rango de Aptitud mágica del bardo dividido entre dos (mínimo uno). Estos cambios pueden provocar cambios de orden de iniciativa todos los turnos.

Perdición de magos: La enrevesada letra y el tono en rima de esta canción provoca que todos los que la oyen comiencen a tratar de tararearla. Esto provoca dificultades a aquellos que tratan de pronunciar conjuros mientras la escuchan, sean amigos o enemigos. Provoca un fallo de conjuro arcano de 5 % cada turno posterior este penalizador aumenta en un 5 % durante tantos asaltos como el rango de Aptitud mágica del bardo dividido entre dos (mínimo uno), después se mantiene ese penalizador mientras la Melodía mágica continúe.

Oda de los héroes: Las épicas palabras de la canción del bardo provocan que sus compañeros y amigos combatan con arrojo, confiados en su triunfo. Provoca un bonificador de +1 a las tiradas de Fortaleza para el Daño masivo. Cada turno posterior, este bonificador aumenta en uno, hasta un máximo igual al rango de Aptitud mágica del bardo dividido entre dos (mínimo uno).

Notas alegres: Esta agradable y animada canción provoca una sensación de felicidad y confianza en aquellos que la escuchan. Provoca un bonificador de +2 a las pruebas de Diplomacia, Engañar o Recabar información. Cada turno posterior este bonificador aumenta en dos, hasta un máximo igual al rango de Aptitud mágica del bardo dividido entre dos (mínimo uno).

Canciones Mágicas

Una canción mágica (o conjuro, como se empeñan en llamarlo los teóricos de la magia) es el ritual necesario para conseguir un efecto mágico. Interpretar una canción mágica requiere una gran disciplina y tiende a producir resultados dramáticos. Las canciones mágicas se adquieren de forma idéntica a los conjuros de mago (consulta **Aprender Conjuros,** página 121 del libro básico). La única diferencia es que para poder aprender ciertos conjuros nuevos después de la creación del personaje, aparte de pagar su coste, necesitas encontrar un bardo o clérigo que lo conozca y te lo quiera enseñar, o algún libro que posea ese conjuro concreto.

INTERPRETAR CANCIONES MÁGICAS

Hasta este punto los bardos son idénticos a los magos en cuanto a términos de juego (atributo necesario para los efectos mágicos, proceso de aprendizaje, etc.), pero a partir de aquí se asemejan más a clérigos y chamanes.

Para realizar la interpretación de una canción mágica necesitas ser capaz de realizar una actuación completa (por ejemplo, tener las manos libres para tocar el instrumento, la voz adecuada para pronunciar las palabras de la letra y el cuerpo libre para acompañar lo que se interpreta), así como realizar una prueba de Interpretar con éxito. Si alguno de los requisitos anteriores no puede cumplirse, la canción no puede realizarse y no tendrá efecto alguno. Todo esto hace que interpretar una canción mágica sea visible a los demás y los efectos a menudo también, aunque la magia en sí misma no lo sea.

Para que la magia surta efecto se necesita una prueba de Interpretar, cuya CD sea igual a 5 puntos por cada magnitud de la canción mágica o CD 3 para las canciones de magnitud 0. Si la prueba falla, no sucede nada; en caso contrario, la canción ocurre siguiendo la descripción del conjuro correspondiente.

Como los magos, los bardos se ven impedidos por el uso de armaduras (consulta la página 122 del libro básico). Si una canción mágica tiene varias versiones, debes elegir qué versión utilizar cuando la interpretas. Si intentas interpretar una canción mágica en unas condiciones en las que las características de la canción (alcance, área, etc.) no se pueden cumplir, el intento falla y desperdicias la canción. Las canciones mágicas también fallan si tu concentración se rompe.

Emplea la puntuación de Aptitud mágica del personaje para cualquier aspecto referido al nivel de lanzador en la descripción de la canción mágica, y el modificador de Inteligencia para calcular la CD para resistir sus efectos (ver **Evitar los efectos de un conjuro,** página 133 del libro básico).

CANCIONES DIARIAS

Puedes interpretar cada día con la CD base tantas canciones como tu modificador de Carisma (mínimo 1). Cada petición de una canción tras estos incrementa la CD de la prueba de Interpretar necesaria para lograrlo en +2. De este modo, un personaje con Carisma +3 realiza las tres primeras canciones con su CD base, la cuarta con un +2 a la CD, la quinta con un +4 a la CD y así sucesivamente. Por ejemplo, un personaje con Carisma +2 lanzaría sus dos primeras canciones sin sufrir ninguna penalización a su CD (podría lanzar una canción de magnitud 1 con CD 5 y luego otra de magnitud 3 con CD 15), pero a partir de la tercera canción la CD base se incrementaría en un +2 acumulativo. Si a continuación lanza una canción de magnitud 2, tendría CD 12 (10 de base +2); si después lanza uno de magnitud 1, tendría CD 9 (5 de base +2 y +2), etc. La CD revierte a su valor original después de una noche de sueño reparador.

Si estás interpretando una canción mágica y, por cualquier motivo, esta no tiene efecto (fallas la prueba de Interpretar, o lo haces en unas condiciones que no son las indicadas o pierdes la concentración), entonces solo se aplica un +1 a la CD de la siguiente canción, en lugar de un incremento de +2 (si se trataba de una canción «gratuito» cuenta como si lo hubieras gastado). Tu cuerpo se ha fatigado al canalizar la magia, pero no tanto como lo habría hecho si hubiera tenido efecto.

MAGIA IMBUIDA

Al principio de este capítulo señalábamos que la magia podía dividirse en tres categorías: la magia arcana, la magia divina y la magia innata. Dentro de esta última categoría se incluye la magia imbuida.

La magia imbuida ha sido concedida al personaje por una criatura sobrenatural a cambio de un precio. Esta magia se adquiere a través de un Pacto mágico (ver a continuación) y adopta siempre la forma de aptitudes sortílegas.

La magia así adquirida pasa a ser consustancial al personaje. En este sentido se debe considerar como un tipo de magia innata, pues no se necesita de ningún estudio o entrenamiento para su correcta utilización (aunque, a discreción del Director de Juego, se puede requerir un pequeño tiempo de aclimatamiento hasta que se domine por completo).

Por otra parte, aunque esta magia es concedida por un ser sobrenatural, no debe confundirse con la magia canalizada. En esta el personaje es un mero vehículo para el poder de un ente superior (el cual puede decidir atender la petición del personaje o no), mientras que en la magia imbuida el poder es depositado en el propio individuo, pasando a estar disponible a su entera y única voluntad..., siempre y cuando se cumplan las condiciones del Pacto mágico con la criatura que lo ha otorgado, por supuesto.

Los usuarios de magia imbuida son muy variados y no hay dos idénticos. Por ello, a lo largo de la historia han recibido diversos nombres de acuerdo con los pactos que han sellado y los poderes que exhiben, si bien la denominación más extendida para ellos es la de «brujos», algo bastante acertado pues el origen de sus poderes les ha sido concedido.

En términos de juego, los requisitos para poder usar magia imbuida son: tener el atributo sobrenatural Pacto mágico, conocer y ser capaz de lanzar una Aptitud sortílega y tener Puntos de Esencia suficientes para lograrlo.

Pacto Mágico

Este atributo sobrenatural representa el vínculo que se forma entre el personaje y una criatura mágica. A través de este pacto el

personaje podrá adquirir ciertas aptitudes sortílegas pagándolas a la mitad de su coste habitual en Puntos de Personaje, pero, a cambio, el vínculo conlleva una complicación, esto es, un coste.

El Pacto mágico es un rasgo similar a la Aptitud mágica o el Favor divino, aunque con algunas diferencias importantes que pasamos a enumerar.

- Cada rango de Pacto mágico cuesta dos Puntos de Personaje. Como contrapartida, a determinados niveles de Pacto mágico el personaje recibe una contraprestación (ver **Tipos de pacto,** más adelante).
- No hay ningún requisito, en forma de dote, para poder comprar Pacto mágico. Sin embargo, todo Pacto debe llevar asociada una complicación, tal y como se explica más adelante. Cuanto mayor sea el rango en Pacto mágico también será más grave la complicación asociada a él. Como se ha mencionado, este atributo sobrenatural permite adquirir aptitudes sortílegas a la mitad de su coste habitual: un Punto de Personaje por magnitud, en lugar de dos puntos por magnitud. Puedes adquirir aptitudes sortílegas cuya magnitud sea igual o inferior a la mitad de tu rango en Pacto mágico. O lo que es lo mismo, con el primer rango tienes acceso a aptitudes de magnitud 0, con el segundo rango a aptitudes de magnitud 1, con el cuarto rango a aptitudes de magnitud 2, con el sexto rango a aptitudes de magnitud 3, etc.
- Te permite comprar otros atributos sobrenaturales (ver página 129 del libro básico) e, incluso, rasgos raciales que resulten adecuados a las condiciones del Pacto (ver página 349 y siguientes del libro básico), siempre que cuenten con la aprobación del Director de Juego. En este caso se considerarán como atributos sobrenaturales a la hora de determinar el número máximo de rasgos raciales que puede adquirir. Por ejemplo, un brujo que pacte con un elemental de hielo podría adquirir Inmunidad (Frío).
- El rango que poseas en Pacto mágico se considera como tu nivel de lanzador a la hora de determinar los efectos de las aptitudes sortílegas.

APTITUDES SORTÍLEGAS

Las aptitudes sortílegas adquiridas a través de un Pacto mágico cuestan la mitad de Puntos de Personaje. Es decir, se deben pagar tantos Puntos de Personaje como la magnitud de la aptitud sortílega (en lugar de dos puntos por cada magnitud). Recuerda que, a estos efectos, las aptitudes sortílegas de magnitud 0 se considera como si fueran de magnitud 0,5.

Una aptitud sortílega es la capacidad innata de producir un efecto mágico concreto que, a todos los efectos, funciona como el conjuro correspondiente. Al ser algo instintivo no es necesario hacer gestos ni hablar, por lo que la armadura no molesta. Los demás atributos del conjuro se conservan y todas las propiedades dependientes del nivel del lanzador se calculan tomando como referencia el rango de Pacto mágico.

Los brujos no tienen usos gratuitos de sus aptitudes sortílegas, sino que siempre deben pagarlas con Puntos de Esencia igual que si fuera un conjuro arcano.

Al igual que en la magia arcana, la CD de la prueba de salvación se calcula empleando el modificador de Carisma (ver **Evitar los efectos de un conjuro,** página 133 del libro básico).

RESERVA DE ESENCIA

Aunque las aptitudes sortílegas de un pacto son un poder otorgado por otra criatura, sigue siendo el personaje y su voluntad los que alimentan el efecto mágico. Por ello, los brujos tienen una reserva de Esencia igual a su bonificación total de Voluntad más su nivel de Pacto mágico. Sin embargo, recordamos que cualquier uso de una aptitud sortílega debe ir acompañado del gasto de Esencia, a diferencia de las aptitudes sortílegas adquiridas por otro medio que tienen un uso al día gratuito.

Sellando un Pacto

Todo pacto tiene un origen. Existen diversas formas en que el pacto puede haber llegado a la vida del personaje y todas ellas establecen interesantes premisas para la aventura. Es posible que el personaje, motivado por el ansia de poder, haya hecho un pacto con una criatura demoniaca o tal vez estaba en un momento en el que no dominaba sus emociones y solamente necesitaba herramientas para perpetrar una venganza. A veces los orígenes son incluso más sutiles y el personaje está marcado desde su nacimiento por un pacto de sus progenitores, una profecía o circunstancias desconocidas. En cualquier caso, el pacto en sí mismo debe servir para definir al personaje y su historia, pues un pacto de estas características no es algo común, incluso en un lugar como Valsorth.

Preceptos

La magia imbuida puede ser una forma rápida de obtener poderes arcanos, pero no es un camino fácil ni, mucho menos, barato. Todos los pactos mágicos implican asumir alguna clase de precepto, que se refleja en términos de juego como una complicación. A veces ese precio será una exigencia directa por parte de la criatura que otorga los poderes, que desea algo a cambio de cederlos, pero no siempre tiene que ser así.

En ocasiones la criatura no pedirá nada, ya sea porque así lo decide voluntariamente o porque se ve forzada a ello. Otras veces el Pacto mágico puede emplearse para representar la naturaleza extraordinaria del brujo (que, por ejemplo, podría ser descendiente de una criatura sobrenatural). En ambos casos el precepto del Pacto mágico sirve para representar las inevitables consecuencias de llevar dentro un poder que realmente no forma parte de la naturaleza del brujo.

En ocasiones el personaje conocerá el precepto y su naturaleza, mientras que en otras ocasiones lo descubrirá en el momento más inapropiado. En cualquier caso, el jugador que interpreta al brujo siempre conoce el precepto de su personaje, salvo que él y el Director de Juego decidan lo contrario.

Si un brujo tiene un precepto que puede desobedecer (por ejemplo, un código de honor o una servidumbre) se expone a las consecuencias de sus actos. Si esto ocurre, la criatura que mantiene el pacto mágico con el brujo puede decidir revertir el poder que le ha concedido o castigarle de algún otro modo apropiado a la naturaleza del pacto (a elección del Director de Juego).

Pactos Múltiples

Nada impide, salvo la coherencia de la historia, que un personaje firme varios pactos mágicos que le den acceso a una mayor variedad de aptitudes mágicas. Sin embargo, deberá adquirir el rasgo Pacto mágico de manera independiente para cada pacto, pagando su correspondiente coste y adquiriendo consecuentemente las complicaciones apropiadas.

Si el problema radica en que no hay ningún Pacto mágico que satisfaga por entero al jugador, este puede negociar con el Director de Juego el desarrollo de un nuevo tipo de pacto que, en cierto modo, reúna lo que desea el jugador, siempre y cuando resulte coherente con la ambientación y esté equilibrado con el resto de aventureros.

Si se opta por la cancelación de los poderes, se considerará que el brujo pasa a tener un Pacto mágico de nivel 0, impidiéndole emplear sus aptitudes sortílegas o atributos sobrenaturales. Esta cancelación puede ser algo temporal que se soluciona por sí solo (puede ser un castigo adecuado para transgresiones menores) o puede ser algo permanente. En este caso recuperar sus poderes no será fácil, pues para ello deberá ganarse de nuevo la confianza de la criatura con la que ha firmado el pacto. En ocasiones esto puede suponer un agravamiento de las condiciones del pacto, en otras una interesante aventura paralela para el brujo y, en otras, algún tipo de molestia adicional. Animamos al Director de Juego a que sea creativo en estas circunstancias, pero que tenga en cuenta que cancelar los poderes de un brujo supone, en la práctica, reducir sustancialmente su potencial como aventurero.

ANULAR UN PACTO

Desafortunadamente para los brujos, romper un pacto es más difícil que sellarlo. Para empezar, es preciso que la criatura con la que se ha establecido el Pacto mágico desee romperlo (o, si se desea una forma más drástica, matándola). Lo más frecuente es que el intento de anular el pacto sea el eje de una campaña o una larga serie de historias que terminen con la ruptura del Pacto mágico o la caída del brujo en el intento. En el caso de que la gesta prospere y el brujo se libere de su atadura con la criatura, verá cómo los puntos de personaje invertidos en el pacto mágico se convierten de inmediato en puntos que puede asignar a Características (representando la consunción que el pacto le había realizado y la recuperación de su forma) o a Puntos de Acción, según su criterio. Desafortunadamente, los puntos invertidos en aptitudes sortílegas, atributos sobrenaturales o rasgos raciales se pierden, a no ser que el personaje consiga establecer un nuevo Pacto mágico con otra criatura que le permita mantener las cosas como están.

Tipos de Pactos

Las criaturas concretas con las que puede pactar un brujo son innumerables y, en última instancia, quedan a la imaginación del jugador o del Director de Juego. Sin embargo, los poderes obtenidos con cada pacto se pueden agrupar en función de la naturaleza de la criatura que los otorga.

Al adquirir Pacto mágico se debe escoger uno de los siguientes tipos de pactos. No es una lista cerrada y pueden crearse nuevos tipos de pactos con la aprobación del Director de Juego, que también puede desarrollar una nueva lista de conjuros asociada siguiendo la pauta marcada por estas. Cada tipo de pacto ofrece una lista de aptitudes sortílegas que el brujo puede adquirir. Estos listados pueden consultarse más adelante (ver **Listados de conjuros por ocupación,** página 130). Como se verá, al contrario que otros lanzadores de conjuros, los brujos no disponen de una gran variedad de aptitudes sortílegas entre las que escoger.

A continuación se describen seis tipos de pacto diferentes. En cada uno de ellos aparece la progresión de puntos de Pacto mágico, indicándose la ventaja que se recibe al alcanzar determinada puntuación en el pacto. Como puede comprobarse, los pactos proporcionan diversas ventajas (y en ocasiones desventajas) que acaban suponiendo 10 puntos de personaje en total, independientemente de que estas ventajas se reciban en cada nivel de pacto mágico o en algún tipo de progresión (por ejemplo, en los niveles pares o impares).

PACTO DEMONIACO

Los demonios son criaturas ajenas procedentes de un plano de existencia lejano en el que solamente se conoce el horror y el sufrimiento. El personaje que tiene un pacto demoníaco ha sellado un pacto con uno de estos demonios. Acorde con la naturaleza de la criatura que lo otorga, el pacto demoníaco ofrece conjuros de nigromancia, oscuridad e invocación.

La progresión de ventajas del pacto demoníaco según la puntuación de Pacto mágico es la siguiente:

Pacto mágico 1: Impasible; *Pacto mágico 3:* Inmunidad (Calor); *Pacto mágico 6:* Embaucador; *Pacto mágico 7:* Presencia temible 2; *Pacto mágico 9:* Longevidad 1, tres puntos a repartir entre arma y armadura natural; *Pacto mágico 10:* Alma extraña 1, Volador 2.

PACTO FEÉRICO

El pacto feérico se sella con poderosas fatas, criaturas mágicas ligadas a la naturaleza y cuya mente está más allá de la comprensión humana. Las hadas son expertas en la ilusión, el encantamiento y la manipulación mágica, los conjuros que precisamente otorga este pacto.

La progresión de ventajas del pacto feérico según la puntuación de Pacto mágico es la siguiente:

Pacto mágico 1: Protección contra magia (Ilusionismo); *Pacto mágico 3:* Sigilo veloz; *Pacto mágico 6:* Soltura con escuela de magia (Ilusionismo); *Pacto mágico 7:* Pasar sin dejar huella; *Pacto mágico 9:* Prolongar conjuro; *Pacto mágico 10:* Aptitud sortílega: Hablar con las plantas o Invocar aliado natural 3, Alma extraña 1.

PACTO DEL VIDENTE

Numerosas criaturas de gran poder son capaces de otorgar poderes de adivinación, como ajenos y aberraciones incomprensibles para los habitantes de Valsorth de otra forma que no sea la profecía. Los brujos videntes obtendrán acceso a conjuros de adivinación.

La progresión de ventajas del pacto del vidente según la puntuación de Pacto mágico es la siguiente:

Pacto mágico 1: Soltura con escuela de magia (Adivinación); *Pacto mágico 3:* Extender conjuro; *Pacto mágico 6:* Intensificar conjuro; *Pacto mágico 7:* Protección contra magia (una escuela a su elección, salvo adivinación); *Pacto mágico 9:* Protección contra magia (dos escuelas a su elección, salvo adivinación); *Pacto mágico 10:* Protección contra magia (las restantes cuatro escuelas, salvo adivinación).

PACTO ELEMENTAL

Las fuerzas elementales, mucho más coléricas que las fatas, son también capaces de establecer lazos con los habitantes de Valsorth, garantizando su acceso a aptitudes sortílegas relacionadas con la manipulación de los elementos y la energía pura, muchas veces de manera especialmente agresiva.

La progresión de ventajas del pacto elemental según la puntuación de Pacto mágico es la siguiente:

Pacto mágico 1: Soltura con escuela de magia (Evocación); *Pacto mágico 3:* Maximizar conjuro; *Pacto mágico 6:* Arma natural (ataque de área elemental de un elemento a su elección); *Pacto mágico 8:* Incorpóreo (Partículas); *Pacto mágico 10:* Incorpóreo (afecta a corpóreos).

PACTO CON LA NATURALEZA

Algunas personas tienen un contacto tan profundo con la naturaleza que son capaces de unirse a ella en un pacto, normalmente con la intermediación de alguna criatura mágica afín a la naturaleza. Las aptitudes sortílegas que este pacto garantiza se relacionan con el control sobre la fauna y la flora, conexión espiritual con la naturaleza, conjuros curativos...

La progresión de ventajas del pacto con la naturaleza según la puntuación de Pacto mágico es la siguiente:

Pacto mágico 1: Arma natural 1 (una apropiada); *Pacto mágico 3:* Camuflaje natural; *Pacto mágico 5:* Armadura natural 1; *Pacto mágico 7:* Olfato animal 2; *Pacto mágico 9:* Movimiento especial (excavar, planear o trepar) o Nadador 1; *Pacto mágico 10:* Forma alternativa 4.

PACTO SAGRADO

Este pacto se realiza con algún servidor de los dioses bondadosos (Rael y Korth, en principio), quienes han elegido al personaje entre miles de candidatos para obrar su voluntad, a veces incluso a su pesar. El pacto divino otorga aptitudes de combate, protectoras y sanadoras, siendo considerado por muchos como contrapuesto al pacto demoniaco.

Pacto mágico 1: Fe; *Pacto mágico 2:* Resistencia; *Pacto mágico 3:* Énfasis en habilidad (+4 a Medicina); *Pacto mágico 4:* Valiente; *Pacto mágico 5:* Resistencia a las enfermedades; *Pacto mágico 6:* Desafío; *Pacto mágico 7:* Inspirar 1; *Pacto mágico 8:* Interponerse; *Pacto mágico 9:* Dureza; *Pacto mágico 10:* Resistencia mágica 1 (A elegir).

Nuevos Atributos Sobrenaturales

Alquimia de Sangre

Atributo Sobrenatural, Con rangos (1-X)

Ya descrito en la sección **Alquimia de sangre,** en este mismo capítulo.

Pacto Mágico

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-X)

Ya descrito en la sección de **Magia imbuida,** en este mismo capítulo.

Maestría Mágica (escuela a elegir)

Atributo sobrenatural

Cuando lanzas un conjuro de dicha escuela, considera tu nivel de lanzar como 2 mayor de lo que realmente posees. Solo puede elegirse con una escuela.

Maestría Elemental

Atributo sobrenatural

Te has especializado en dominar un elemento concreto, o puede que tu esencia mágica este ligada a él desde tu nacimiento, y por ello todos los conjuros que creas están en sintonía con él. Debes elegir de qué elemento se trata (ácido, eléctrico, fuego o frío), y todos los conjuros con daño elemental causarán siempre ese tipo de daño. Además, en función de cada elemento, ganas un bonificador adicional:

Ácido: Tus conjuros debilitan las armaduras y el equipo de los enemigos. Todo el que reciba daño de ácido sufre una reducción a la RD de su armadura igual al nivel del conjuro hasta que termine el combate y sea reparada lo cual puede hacerse con facilidad. Varios hechizos no acumulan la reducción, pero se emplea la de nivel más alto.

Eléctrico: La electricidad de tus conjuros se ve atraída por armaduras y armas de metal. Recibes un bonificador de +4 a los ataques con estos conjuros, y la CD de Reflejos para evitarlos aumenta en 2 cuando se dirigen contra objetivos con armas o armaduras de metal.

Fuego: Los objetivos prenden en llamas, recibiendo 1d4 de daño de fuego durante tantos turnos como el nivel de conjuro que les ha impactado.

Frío: El gélido toque de tus conjuros paraliza a tus enemigos. Todo enemigo que sufra de este daño quedará ralentizado durante tantos asaltos como el nivel del conjuro.

Listados de Conjuros por Ocupación

A continuación se ofrece un listado completo de los conjuros ordenados por ocupación y magnitud. Junto al nombre de cada conjuro se indica si corresponde al libro básico (Lb), a este libro avanzado (La) o al suplemento **Elfos de Litdanast** (EdL). Las descripciones de los conjuros del libro básico pueden consultarse en dicho manual, mientras que las de aquellos marcados como «La» se encuentran en este mismo capítulo.

Canciones de Bardo

Magnitud 0

Atontar (Lb). Una criatura humanoide de hasta Voluntad 4 pierde su siguiente acción.

Chasquido sónico (La). El objetivo sufre 1 punto de daño sónico y queda ensordecido un asalto.

Conocer la dirección (Lb). Indica dónde está el Norte.

Cuchichear mensaje (Lb). Susurra mensajes a distancia.

Curar heridas menores (Lb). Cura 1d4 puntos de resistencia.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Disfraz menor (La). Cambios estéticos menores en el lanzador (+2 a su siguiente prueba de Disfrazarse).

Invocar utensilio (Lb). Convoca un utensilio sencillo.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Llamarada (Lb). Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).

Luz (Lb). Un objeto brilla como una antorcha.

Mano de mago (Lb). Telequinesia (máximo 2,5 kg).

Prestidigitación (Lb). Trucos menores.

Resistencia (Lb). +1 a pruebas de salvación, 1 minuto.

Sonido fantasma (Lb). Ilusiones auditivas.

Magnitud 1

Alarma (Lb). Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.

Arma traidora (La). Un arma golpea a quien la esgrime.

Atraer regalo (La). El receptor entrega al lanzador lo que sujeta.

Boca mágica (Lb). Habla una sola vez al cumplirse una condición.

Borrar (Lb). Elimina escritura mágica o mundana.

Caída de pluma (Lb). El objeto o criatura cae lentamente.

Causar miedo (Lb). Una criatura de hasta Voluntad 5 huye.

Círculo de protección menor (Lb). +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Comprensión idiomática (Lb). Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.

Confusión menor (Lb). Una criatura se comporta aleatoriamente 1 asalto.

Curar heridas leves (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.

Detectar puertas secretas (Lb). Revela accesos ocultos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Disfrazarse (Lb). Cambia tu apariencia (+10 en Disfrazarse).

Dormir (Lb). Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Enfurecer animal (La). Un animal se enfurece. Concentración +1 asalto/nivel.

Exigencia del heraldo (La). Todas las criaturas en explosión de 6 metros con Voluntad 5 o menos quedan ralentizadas un asalto.

Explosión sónica (La). El objetivo sufre 1d6 de daño sónico +1 punto/nivel y queda ensordecido.

Hechizar persona (Lb). Una persona se vuelve amistosa.

Hipnotismo (Lb). Fascina criaturas con hasta 1d6+1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Identificar (Lb). Determina las propiedades de un objeto mágico.

Imagen silenciosa (Lb). Crea ilusión visual.

Impacto crítico (La). Contra oponentes desprevenidos, +1d6 de daño en cuerpo a cuerpo y dobla rango de crítico.

Infundir valor (La). Los aliados ganan +1 Ataque, daño y salvaciones contra hechizar y miedo.

Invocar monstruo 1 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.

Mano de mago mayor (La). Como *Mano de mago,* pero con alcance intermedio y hasta 20 kg.

Oscurecer objeto (Lb). Oculta un objeto del escudriñamiento.

Quitar el miedo (Lb). Elimina el miedo y otorga +4 a pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.

Toque del maestro (La). Otorga competencia con un arma o escudo tocado durante 1 minuto/nivel.

Trabar portal (Lb). Atranca una entrada.

Ventriloquia (Lb). Crea una voz a 10 m de distancia +1 m/nivel.

Vínculo empático (La). Dos criaturas pueden intercambiar emociones e ideas básicas. 10 min/nivel.

Zancada prodigiosa (Lb). Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

Magnitud 2

Alterar el propio aspecto (Lb). Asume la forma de una criatura del mismo tipo.

Apertura (Lb). Abre un cierre mágico o mundano.

Arma sónica (La). El arma tocada causa 1d6 de daño sónico adicional. 1 minuto/nivel.

Asaltantes fantasmales (La). Criaturas fantasmales que golpean al objetivo causándole –8 a Sabiduría y –8 a Destreza.

Calmar emociones (Lb). Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.

Ceguera/sordera (Lb). Deja ciego o sordo al objetivo.

Cerradura arcana (Lb). Cierra mágicamente una entrada u objeto.

Coro armónico (La). El receptor obtiene un +2 a su nivel de lanzador y a la CD de las pruebas de salvación. Concentración.

Curar heridas moderadas (Lb). Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.

Disfraz reflejo (La). Todos te perciben como alguien de su misma raza y sexo. 10 min/nivel.

Don de lenguas (Lb). Permite hablar cualquier idioma.

Esculpir sonido (La). Crea nuevos sonidos o cambia los existentes.

Estallar (Lb). Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.

Heroísmo (Lb). Proporciona +2 a tiradas de Ataque, pruebas de salvación y habilidad, 10 min/nivel.

Himno de batalla (La). Los aliados en 9 metros pueden repetir una salvación de Voluntad por asalto. 1 asalto/nivel.

Imagen menor (Lb). Como *Imagen silenciosa,* pero puede incluir sonidos.

Inmovilizar persona (Lb). Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.

Intuición divina (La). El lanzador obtiene una bonificación de 5 más el nivel de lanzador para una prueba de habilidad. 1 hora/nivel.

Invisibilidad (Lb). El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca.

Invocar monstruo 2 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.

Lentificar veneno (Lb). Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Localizar objeto (Lb). Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).

Mejorar característica (Lb). Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.

Ola de consternación (La). Todos en un cono de 9 metros sufren –3 a ataques, salvaciones y habilidades durante 1 asalto/nivel.

Oscuridad (Lb). Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.

Partículas rutilantes (Lb). Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.

Silencio (Lb). Niega el sonido en un radio de 6 m.

Sugestión (Lb). Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.

Viento susurrante (Lb). Envía un mensaje corto a 2 km/nivel.

Magnitud 3

Acelerar (Lb). El receptor se mueve más rápido, ataque adicional; +1 Ataque, Esquivar y Reflejos.

Afortunado (La). El receptor puede repetir todas sus tiradas y quedarse con el mejor resultado. 1 asalto/nivel.

Auxilio divino en grupo (La). Aliados obtienen +1 en ataque y contra miedo, y +1d8 PR temporales (+1/nivel). 1 min/nivel.

Círculo de protección mayor (Lb). Como *Círculo de protección menor,* pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.

Clariaudiencia/clarividencia (Lb). Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.

Confusión (Lb). Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Curar heridas graves (Lb). Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.

Desesperación aplastante (Lb). –2 a todas las tiradas de las criaturas en el área.

Desplazamiento (Lb). Los ataques contra el receptor fallan el 50 % de las veces.

Detectar pensamiento (EdL). Permite «oír» los pensamientos superficiales.

Disipar magia (Lb). Cancela conjuros y efectos mágicos.

Endecha de discordia (La). Todos en 6 metros sufren –4 Ataque, Reflejos y Concentración, y velocidad al 50 %. Concentración +1 asalto/nivel.

Escritura ilusoria (Lb). Solo puede descifrarla el lector deseado.

Esfera de invisibilidad (Lb). Hace invisibles a todos en un radio de 3 m.

Esperanza alentadora (Lb). +2 a todas las pruebas de una criatura/nivel de lanzador.

Forma sombría (La). El lanzador queda envuelto en sombras, ganando ocultación y la capacidad de atravesar obstáculos.

Furia (La). El receptor entra en furia sin sufrir fatiga.

Hablar con los animales (Lb). El lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos.

Hechizar monstruo (Lb). Cualquier tipo de criatura adquiere una actitud amistosa hacia el lanzador.

Imagen mayor (Lb). Como *Imagen silenciosa,* pero con sonido, olor y efectos térmicos.

Infortunio (La). El objetivo debe repetir todas sus tiradas y quedarse con el peor resultado. 1 asalto/nivel.

Invocar monstruo 3 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.

Luz de día (Lb). Luz brillante en un radio de 20 m.

Miedo (Lb). Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Página secreta (Lb). Cambia una página para ocultar su verdadero contenido.

Proyectil resonante (La). Criaturas y objetos en una línea de 18 metros sufren 3d6 +1/nivel de daño sónico.

Quitar maldición (Lb). Libera a un objeto o criatura de una maldición.

Rabia descerebrada (La). El objetivo se siente impelido a atacar a la criatura más cercana.

Ralentizar (Lb). Los afectados solo podrán realizar una acción por turno; –1 al Ataque, Defensa y Reflejos.

Titiritero (La). La víctima imita las acciones del lanzador. 1 asalto/nivel.

Ver lo invisible (Lb). Revela objetos y criaturas invisibles.

Vínculo telepático (La). Permite comunicación mental a cualquier distancia entre dos criaturas voluntarias. 10 min/nivel.

Magnitud 4

Alarido (Lb). Ensordece a todo aquel que se encuentre en el cono e inflige daño de 3d6 +1/nivel.

Conocimiento de leyendas (La). Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.

Curar heridas críticas (Lb). Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.

Detectar escudriñamiento (Lb). Alerta del espionaje mágico.

Discernir mentiras (Lb). Revela las mentiras deliberadas.

Disfraz reflejo en grupo (La). Como *Disfraz reflejo,* pero afecta a una criatura/2 niveles y dura 12 horas.

Dominar persona (Lb). Controla telepáticamente a un humanoide.

Escudo de cacofonía (La). Escudo que bloquea los sonidos, inflige 1d6 de daño sónico +1/nivel y ensordece a quienes lo atraviesan.

Fiesta (La). Emborracha a los receptores.

Geas menor (Lb). Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.

Hablar con las plantas (Lb). El lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas.

Heroísmo mayor (La). Otorga +4 a ataques, salvaciones y habilidades, inmunidad al miedo y PR temporales. 1 min/nivel.

Inmovilizar monstruo (Lb). Como *Inmovilizar persona,* pero con cualquier criatura.

Invisibilidad mayor (Lb). Como *Invisibilidad,* pero el receptor puede atacar y seguir invisible. 1 asalto/nivel.

Invocar monstruo 4 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.

Libertad de movimiento (Lb). El receptor ignora las restricciones al movimiento.

Localizar criatura (Lb). Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Modificar recuerdo (La). Cambia cinco minutos de recuerdos del receptor.

Neutralizar veneno (Lb). Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.

Pauta iridiscente (La). Luces que fascinan a un conjunto de criaturas que no sumen más de 24 puntos de Voluntad.

Puerta dimensional (Lb). Te teleporta una corta distancia.

Romper encantamiento (Lb). Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Suerte del explorador (La). El lanzador obtiene una bonificación a una salvación y una aptitud especial.

Terreno alucinatorio (Lb). Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente.

Vista de pájaro (La). Obtienes una perspectiva general del área geográfica en 80 km a la redonda.

Magnitud 5

Bruma mental (La). El receptor sufre un –10 en pruebas de Sabiduría o Voluntad.

Caminar por la sombra (La). Permite viajar rápidamente entrando en las sombras.

Canción de discordia (La). Obliga a los objetivos a atacarse unos a otros.

Controlar los vientos (Lb). Permite alterar la fuerza y dirección del viento.

Curar heridas leves en grupo (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.

Doble engañoso (La). El lanzador se vuelve invisible al tiempo que crea un doble ilusorio de sí mismo.

Endecha (La). Los enemigos sufren 2 puntos de daño a Fuerza y Destreza por asalto.

Espejismo arcano (Lb). Como *Terreno alucinatorio,* pero con edificios.

Gemido mortal (La). Todos en un cono de 9 metros sufren 5d4 +1/nivel de daño y quedan despavoridos 1 asalto/nivel.

Imagen persistente (Lb). Como *Imagen mayor,* pero no requiere concentración.

Invocar monstruo 5 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.

Justa ira (La). Los aliados en 9 metros obtienen un ataque adicional por asalto y un +3 al ataque y daño. 1 asalto/nivel.

Mensaje onírico (La). Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.

Ofuscar videncia (Lb). Engaña al escudriñamiento con una ilusión.

Pesadilla (La). Envía una visión persistente que impide descansar.

Retrospectiva (La). Permite ver el pasado.

Similitud (Lb). Cambia la apariencia de una persona/2 niveles de lanzador.

Sugestión en grupo (La). Como *Sugestión,* pero hasta a un receptor por nivel de lanzador.

Vínculo telepático en grupo (La). Como *Vínculo telepático,* pero con una criatura/3 niveles.

Visión verdadera (Lb). Ves todo como es en realidad.

Conjuros de Mago

Magnitud 0

Atontar (Lb). Una criatura humanoide de hasta Voluntad 4 pierde su siguiente acción.

Conocer la dirección (Lb). Indica dónde está el Norte.

Crear agua (Lb). Crea 8 litros/nivel de agua potable.

Cuchichear mensaje (Lb). Susurra mensajes a distancia.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Detectar veneno (Lb). Detecta veneno en una criatura u objeto.

Disfraz menor (La). Cambios estéticos menores en el lanzador (+2 a su siguiente prueba de Disfrazarse).

Invocar utensilio (Lb). Convoca un utensilio sencillo.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Llamarada (Lb). Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).

Luz (Lb). Un objeto brilla como una antorcha.

Mano de mago (Lb). Telequinesia (máximo 2,5 kg).

Prestidigitación (Lb). Trucos menores.

Rayo de escarcha (Lb). Rayo que inflige 1d3 de daño por frío.

Remendar (La). Reparación menor de un objeto.

Resistencia (Lb). +1 a las pruebas de salvación.

Sonido fantasma (Lb). Ilusiones auditivas.

Toque de fatiga (Lb). La criatura tocada queda fatigada.

Magnitud 1

Alarma (Lb). Guarda un lugar durante 2 horas/nivel

Arma mágica (Lb). +1 Ataque y Daño del arma.

Arma traidora (La). Un arma golpea a quien la esgrime.

Armadura de mago (Lb). Concede +1 RD/nivel (máx. RD 4).

Borrar (Lb). Elimina escritura mágica o mundana.

Caída de pluma (Lb). El objeto o criatura cae lentamente.

Causar miedo (Lb). Una criatura de hasta Voluntad 5 huye.

Círculo de protección menor (Lb). +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Comprensión idiomática (Lb). Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.

Confusión menor (Lb). Una criatura se comporta aleatoriamente 1 asalto.

Contacto electrizante (Lb). Toque que causa 1d6 +1/nivel daño eléctrico (máx. 1d6+5).

Detectar muertos vivientes (Lb). Revela no-muertos en cono de 30 m + 3m/nivel.

Detectar puertas secretas (Lb). Revela accesos ocultos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Disfrazarse (Lb). Cambia tu apariencia (+10 en Disfrazarse).

Dormir (Lb). Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Escudo (Lb). Disco invisible que da +4 a Esquiva y Bloquear.

Explosión sónica (La). El objetivo sufre 1d6 de daño sónico +1 punto/nivel y queda ensordecido.

Hechizar animal (Lb). Un animal se vuelve amistoso.

Hechizar persona (Lb). Una persona se vuelve amistosa.

Hipnotismo (Lb). Fascina criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Identificar (Lb). Determina las propiedades de un objeto mágico.

Imagen silenciosa (Lb). Crea ilusión visual.

Impacto crítico (La). Contra oponentes desprevenidos +1d6 de daño en cuerpo a cuerpo y dobla rango de crítico.

Impacto verdadero (Lb). +10 a la siguiente tirada de Ataque.

Invocar monstruo 1 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.

Invocar montura (Lb). Convoca montura terrestre durante 2h/nivel.

Mano del mago mayor (La). Como *Mano del mago,* pero con alcance intermedio y hasta 20 kg.

Manos ardientes (Lb). Cono que causa 1d4+1/nivel daño por fuego (máx. 1d4+5).

Niebla de oscurecimiento (Lb). Te rodea una niebla que otorga ocultación.

Orden imperiosa (Lb). El objetivo obedece una orden simple durante 1 asalto.

Proyectil mágico (Lb). Daño 1d4+1; +1 proyectil/2 niveles por encima del 2º (máx. 5).

Puño de piedra (La). Concede un +6 a Fuerza y los golpes desarmados causan daño letal.

Rayo de debilitamiento (Lb). Rayo que reduce Fuerza en 1d6 +1/2 niveles (máx. +5).

Rayo de fuego (La). Rayo que inflige 1d6 de daño por fuego y hace arder al objetivo durante 1 asalto/2 niveles.

Salto (Lb). +10/4 niveles a pruebas de saltar (máx. +30).

Soportar los elementos (Lb). Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

Toque del maestro (La). Otorga competencia con un arma o escudo tocado durante 1 minuto/nivel.

Toque gélido (Lb). 1 toque/nivel, 1d6 de daño y –1 Fuerza si falla prueba de salvación.

Trabar portal (Lb). Atranca una entrada.

Ventriloquia (Lb). Crea una voz a 10 m de distancia +1 m/nivel.

Visión en la penumbra (La). El receptor adquiere Infravisión 1 durante una hora/nivel.

Vínculo empático (La). Dos criaturas pueden intercambiar emociones e ideas básicas. 10 min/nivel.

Zancada prodigiosa (Lb). Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

Magnitud 2

Alterar el propio aspecto (Lb). Asume la forma de una criatura del mismo tipo.

Apertura (Lb). Abre un cierre mágico o mundano.

Arma de energía (La). El arma tocada causa daño adicional de un tipo de energía en función de su tamaño. 1 asalto/nivel.

Armadura de muerte (La). Aura negra que causa 1d4 de daño +1 punto/2 niveles a quienes atacan cuerpo a cuerpo al lanzador.

Armadura fantasmal (La). La armadura tocada protege contra ataques incorpóreos y puede ser usada por criaturas incorpóreas. 1 minuto/nivel.

Asaltantes fantasmales (La). Criaturas fantasmales que golpean al objetivo causándole –8 a Sabiduría y –8 a Destreza.

Boca mágica (Lb). Habla una sola vez al cumplirse una condición.

Calmar emociones (Lb). Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.

Ceguera/sordera (Lb). Deja ciego o sordo al objetivo.

Cerradura arcana (Lb). Cierra mágicamente una entrada u objeto.

Comandar muertos vivientes (Lb). Una criatura muerta viviente obedece tus órdenes.

Contorno borroso (Lb). Otorga ocultación parcial (el 20 % de los ataques resultan fallidos).

Disfraz reflejo (La). Todos te perciben como alguien de su misma raza y sexo. 10 min/nivel.

Esfera flamígera (Lb). Bola de fuego rodante que hace 2d6 de daño; dura 1 asalto/nivel.

Estallar (Lb). Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.

Flecha ácida (Lb). Rayo que causa 2d4 de daño por ácido durante un asalto, +1 asalto/3 niveles.

Imagen menor (Lb). Como *Imagen silenciosa,* pero puede incluir sonidos.

Inmovilizar animal (Lb). Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.

Invisibilidad (Lb). El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca.

Invocar monstruo 2 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.

Levitar (Lb). El objetivo sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.

Llama continua (Lb). Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.

Localizar objeto (Lb). Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).

Mejorar característica (Lb). Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.

Nube brumosa (Lb). Niebla espesa que oscurece la visión.

Orbe de ácido (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto.

Orbe de electricidad (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y enmarañado un asalto.

Orbe de frío (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de frío +1 punto/nivel y cegado un asalto.

Orbe de fuego (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de fuego +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Oscurecer objeto (Lb). Oculta un objeto del escudriñamiento.

Oscuridad (Lb). Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.

Partículas rutilantes (Lb). Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.

Protección contra las flechas (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.

Ráfaga de viento (Lb). Viento de 80 km/h que derriba criaturas pequeñas.

Rayo vital (La). 1 rayo/2 niveles que drena 1 PR al lanzador y causa 1d12 de daño a muertos vivientes.

Resistencia a la energía (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.

Silencio (Lb). Niega el sonido en un radio de 6 m.

Telaraña (Lb). Llena una expansión de 6 m de radio con telarañas pegajosas.

Toque de necrófago (Lb). Paraliza a un objetivo, que exuda un hedor que indispone a los que estén cerca.

Trepar cual arácnido (Lb). Permite caminar por paredes o techos.

Ver lo invisible (Lb). Revela objetos y criaturas invisibles.

Viento susurrante (Lb). Envía un mensaje corto a 2 km/nivel.

Visión en la oscuridad (Lb). Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

Magnitud 3

Acelerar (Lb). El receptor se mueve más rápido, ataque adicional; +1 Ataque, Esquivar y Reflejos.

Afiladura (Lb). Duplica el rango de crítico de un arma.

Afortunado (La). El receptor puede repetir todas sus tiradas y quedarse con el mejor resultado. 1 asalto/nivel.

Arma fantasmal (La). El arma afecta con normalidad tanto a corpóreos como incorpóreos. 1 minuto/nivel.

Arma mágica mayor (Lb). +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles (máx. +5).

Bola de fuego (Lb). 3d6 +1/nivel de daño por fuego en radio de 6 m.

Cadena de ojos (La). El lanzador puede ver a través de los ojos de otra criatura. 1 hora/nivel.

Círculo de protección mayor (Lb). Como *Círculo de protección menor,* pero con radio de 3 m y 10 min/nivel.

Clariaudiencia/clarividencia (Lb). Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.

Desplazamiento (Lb). Los ataques contra el receptor fallan el 50 % de las veces.

Detener muertos vivientes (Lb). Inmoviliza muertos vivientes durante 1 asalto/nivel.

Disipar magia (Lb). Cancela conjuros y efectos mágicos.

Don de lenguas (Lb). Permite hablar cualquier idioma.

Escritura ilusoria (Lb). Solo puede descifrarla el lector deseado.

Esfera de invisibilidad (Lb). Hace invisibles a todos en un radio de 3 m.

Forma primordial (La). El lanzador se transforma en un elemental. 1 minuto/nivel.

Forma sombría (La). El lanzador queda envuelto en sombras, ganando ocultación y la capacidad de atravesar obstáculos.

Fundirse con la piedra (La). El lanzador y su equipo se funden con la piedra durante 10 minutos/nivel.

Glifo custodio (Lb). Inscripción que causa daño a quien pasa a su lado.

Heroísmo (Lb). Proporciona +2 a tiradas de Ataque, pruebas de salvación y habilidad, 10 min/nivel.

Imagen mayor (Lb). Como *Imagen silenciosa,* pero con sonido, olor y efectos térmicos.

Indetectabilidad (Lb). Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.

Infortunio (La). El objetivo debe repetir todas sus tiradas y quedarse con el peor resultado. 1 asalto/nivel.

Inmovilizar persona (Lb). Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.

Invocar monstruo 3 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.

Luz de día (Lb). Luz brillante en un radio de 20 m.

Muro de viento (Lb). Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.

Nube apestosa (Lb). Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

Oscuridad profunda (Lb). Un objeto despide oscuridad sobrenatural en un radio de 20 m.

Página secreta (Lb). Cambia una página para ocultar su verdadero contenido.

Protección contra la energía (Lb). Absorbe 10 puntos de daño/nivel de un tipo de energía.

Proyectiles flamígeros (Lb). Las flechas infligen +1d6 puntos de daño por fuego.

Ralentizar (Lb). Los afectados solo podrán realizar una acción por turno; –1 al Ataque, Defensa y Reflejos.

Rayo agotador (Lb). Rayo que deja exhausto al objetivo.

Rayo relampagueante (Lb). 3d6+1/nivel de daño por electricidad.

Resistencia mayor (La). Otorga +1/2 niveles a las pruebas de salvación durante 24 horas.

Respiración acuática (Lb). Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Runas explosivas (Lb). Infligen 2d6+1/nivel de daño al ser leídas.

Sugestión (Lb). Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.

Toque vampírico (Lb). Toque que inflige 2d6+1/2 niveles; el lanzador gana PR igual al daño.

Vínculo telepático (La). Permite comunicación mental a cualquier distancia entre dos criaturas voluntarias. 10 min/nivel.

Magnitud 4

Alarido (Lb). Ensordece a todo aquel que se encuentre en el cono e inflige daño de 3d6 +1/nivel.

Bruma sólida (Lb). Obstruye la visión y frena el movimiento.

Confusión (Lb). Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel.

Contagio (Lb). Transmite una enfermedad a la criatura tocada.

Detectar escudriñamiento (Lb). Alerta del espionaje mágico.

Disfraz reflejo en grupo (La). Como *Disfraz reflejo,* pero afecta a una criatura/2 niveles y dura 12 horas.

Dominar animal (Lb). Permite dar órdenes a un animal.

Escudo de fuego (Lb). Las criaturas atacantes sufren daño por fuego; protege contra el fuego o el frío.

Escudriñamiento (Lb). Espía desde lejos al objetivo.

Geas menor (Lb). Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.

Globo menor de invulnerabilidad (Lb). Detiene efectos de conjuros de magnitud 3 o inferior.

Hechizar monstruo (Lb). Cualquier tipo de criatura adquiere una actitud amistosa hacia el lanzador.

Hoja maldita (La). Las heridas causadas por el arma no pueden curarse sin un *Quitar maldición.*

Invisibilidad mayor (Lb). Como *Invisibilidad,* pero el receptor puede atacar y seguir invisible. 1 asalto/nivel.

Invocar monstruo 4 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.

Lanzar maldición (Lb). –6 a una Característica, –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad, o 50 % de perder cada acción.

Localizar criatura (Lb). Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Miedo (Lb). Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel.

Muro de fuego (Lb). Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 3 m y 1d4 hasta 6 m. Atravesar el muro causa 2d6 de daño +1/nivel.

Muro de hielo (Lb). Plano de hielo o semiesfera con +2 Dureza/nivel.

Muro ilusorio (Lb). Pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.

Ojo arcano (Lb). Ojo flotante invisible que se mueve a 10 m/asalto.

Orbe de ácido mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de electricidad mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y atontado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de frío mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de frío +1 punto/nivel y enmarañado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de fuego mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño elemental +1 punto/nivel y cegado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Piel pétrea (Lb). Otorga RD 10 contra ataques físicos.

Polimorfar (Lb). Dota de nueva forma a un receptor voluntario.

Puerta dimensional (Lb). Te teleporta una corta distancia.

Quitar maldición (Lb). Libera a un objeto o criatura de una maldición.

Reanimar a los muertos (Lb). Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Suerte del explorador (La). El lanzador obtiene una bonificación a una salvación y una aptitud especial.

Tentáculos negros (Lb). Tentáculos que apresan a todos en una expansión de 6 m.

Terreno alucinatorio (Lb). Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente.

Tormenta de hielo (Lb). Granizo que inflige 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío en cilindro de 6 m de radio.

Trampa de fuego (Lb). El objeto inflige 2d6 +1/2 niveles al ser abierto.

Veneno (Lb). Inocula un veneno en la criatura tocada.

Magnitud 5

Bruma mental (La). El receptor sufre un –10 en pruebas de Sabiduría o Voluntad.

Caminar por la sombra (La). Permite viajar rápidamente entrando en las sombras.

Congelar (La). Rayo que inmoviliza al objetivo y le causa 2d6 de daño por frío cada asalto. 1 asalto/2 niveles.

Cono de frío (Lb). 5d6 puntos de daño por frío (+1/nivel; máx. +20).

Dominar persona (Lb). Controla telepáticamente a un humanoide.

Espejismo arcano (Lb). Como *Terreno alucinatorio,* pero con edificios.

Exorcismo (Lb). Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.

Heroísmo mayor (La). Otorga +4 a ataques, salvaciones y habilidades, inmunidad al miedo y PR temporales. 1 min/nivel.

Imagen persistente (Lb). Como *Imagen mayor,* pero no requiere concentración.

Infierno (La). El objetivo estalla en llamas y sufre daño por fuego cada asalto.

Inmovilizar monstruo (Lb). Como *Inmovilizar persona,* pero con cualquier criatura.

Invocar monstruo 5 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.

Muro de fuerza (Lb). Muro inmune al daño.

Muro de piedra (Lb). Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Nube aniquiladora (Lb). Mata Fortaleza 3 o menos. Fortaleza 4-6 prueba de salvación. Fortaleza 6 más daño de Constitución.

Ofuscar videncia (Lb). Engaña al escudriñamiento con una ilusión.

Orden imperiosa mayor (Lb). Como *Orden imperiosa,* pero afecta a un objeto/nivel.

Pasamiento (Lb). Crea un pasaje a través de madera o roca.

Permanencia (Lb). Hace permanentes ciertos conjuros.

Polimorfar funesto (Lb). Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Romper encantamiento (Lb). Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Símbolo de dolor (Lb). Runa desencadenada que provoca un dolor insoportable.

Símbolo de sueño (Lb). Runa desencadenada que provoca un sueño catatónico.

Similitud (Lb). Cambia la apariencia de una persona/2 niveles de lanzador.

Telequinesia (Lb). Mueve objetos a distancia con la mente.

Visión verdadera (Lb). Ves todo como es en realidad.

Vínculo telepático en grupo (La). Como *Vínculo telepático,* pero con una criatura/3 niveles.

Milagros de Chamán

Magnitud 0

Conocer la dirección (Lb). Indica dónde está el Norte.

Crear agua (Lb). Crea 8 litros de agua pura por nivel de lanzador.

Crepúsculo matutino (La). Las criaturas dormidas o inconscientes en un área de 4,5 metros se despiertan.

Cuchichear mensaje (Lb). Susurra mensajes a distancia.

Curar heridas menores (Lb). Cura 1d4 puntos de resistencia.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Detectar veneno (Lb). Detecta veneno en una criatura u objeto.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Llamarada (Lb). Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).

Luz (Lb). Un objeto brilla como una antorcha.

Orientación divina (Lb). +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.

Purificar comida y bebida (Lb). Purifica 30 cm^3 de alimento por nivel de lanzador.

Resistencia (Lb). +1 a pruebas de salvación, 1 minuto.

Unirse a la tierra (La). El lanzador crea un vínculo con la naturaleza que le concede un +2 en habilidades relacionadas con esta.

Magnitud 1

Alarma (Lb). Guarda un lugar durante 2 horas/nivel

Arma mágica (Lb). +1 Ataque y Daño del arma.

Bendecir (Lb). Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación contra miedo.

Causar miedo (Lb). Criatura de Voluntad 5 o menos asustada 1d4 asaltos.

Círculo de protección menor (Lb). +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Contacto electrizante (Lb). Toque que causa 1d6 puntos de daño eléctrico (+1/nivel; máx. +5).

Curar heridas leves (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.

Descanso reparador (La). Duplica la curación natural de hasta una criatura/nivel durante 24 horas.

Detectar animales o plantas (Lb). Detecta especies de flora o fauna.

Enfurecer animal (La). Un animal se enfurece. Concentración +1 asalto/nivel.

Enmarañar (Lb). La vegetación atrapa a las criaturas en 12 metros.

Escudo de la fe (Lb). Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).

Frío invernal (La). El objetivo sufre 1d8 puntos de daño por frío y queda fatigado.

Garras de bestia (La). Las manos del lanzador se transforman en armas naturales.

Hablar con los animales (Lb). El lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos.

Hechizar animal (Lb). Un animal se vuelve amistoso.

Identificar (Lb). Determina las propiedades de un objeto mágico.

Invocar aliado natural 1 (Lb). Convoca un animal de 10 Puntos de Personaje.

Manos ardientes (Lb). Cono que causa 1d4 puntos de daño por fuego (+1/nivel; máx. +5).

Montura del viajero (La). La montura se mueve más rápido, pero no ataca.

Niebla de oscurecimiento (Lb). Te rodea una niebla que otorga ocultación.

Pasar sin dejar rastro (Lb). Los receptores no dejan rastros ni olores.

Perdición (Lb). Enemigos sufren –1 a la tirada de Ataque y las pruebas de salvación de miedo.

Puño de piedra (La). Concede un +6 a Fuerza y los golpes desarmados causan daño letal.

Quitar el miedo (Lb). Elimina el miedo y otorga +4 a las pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.

Rayo de fuego (La). Rayo que inflige 1d6 de daño por fuego y hace arder al objetivo durante 1 asalto/2 niveles.

Retrasar enfermedad (La). Los estragos de la enfermedad quedan pospuestos durante un día.

Salto (Lb). +10/4 niveles a pruebas de saltar (máx. +30).

Soportar los elementos (Lb). Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

Vigor menor (La). El objetivo regenera 1 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión en la penumbra (La). El receptor adquiere Infravisión 1 durante una hora/nivel.

Vista de pájaro (La). Obtienes una perspectiva general del área geográfica en 80 km a la redonda.

Zancada prodigiosa (Lb). Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

Magnitud 2

Arma de energía (La). El arma tocada causa daño adicional de un tipo de energía en función de su tamaño. 1 asalto/nivel.

Armadura fantasmal (La). La armadura tocada protege contra ataques incorpóreos y puede ser usada por criaturas incorpóreas. 1 minuto/nivel.

Augurio (Lb). Averigua si una acción resultará buena o mala.

Consagrar (Lb). Bendice un lugar con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.

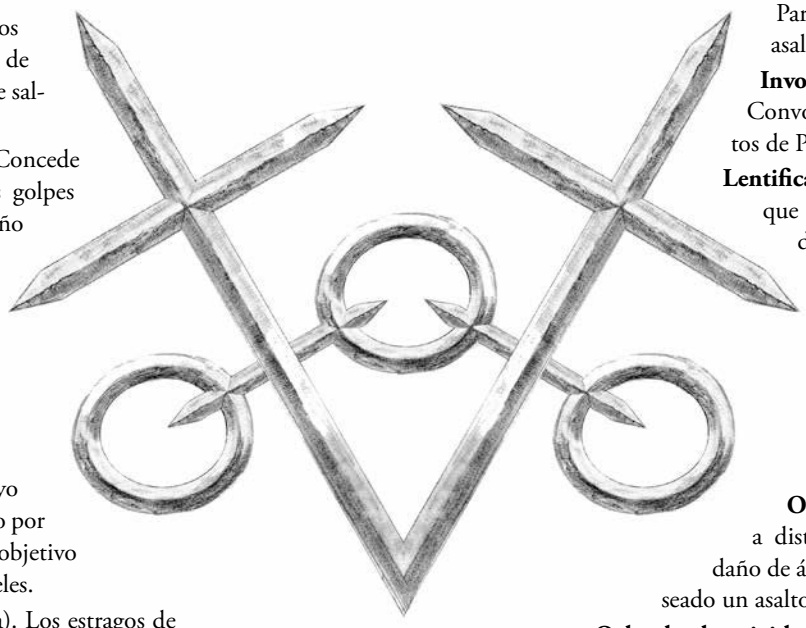
Esfera flamígera (Lb). Bola de fuego rodante que hace 2d6 de daño; dura 1 asalto/nivel.

Estallar (Lb). Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.

Extender enredaderas (La). Crecen enredaderas que pueden emplearse para trepar, atar o esconderse.

Favor de la naturaleza (La). El animal tocado obtiene una bonificación al ataque y daño de +1/3 niveles.

Forma salvaje (La). El lanzador puede asumir la forma de un animal determinado.



Inmovilizar animal (Lb). Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.

Invocar aliado natural 2 (Lb). Convoca un animal de 20 Puntos de Personaje.

Lentificar veneno (Lb). Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Mejorar característica (Lb). Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.

Nube brumosa (Lb). Niebla espesa que oscurece la visión.

Orbe de ácido (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto.

Orbe de electricidad (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y enmarañado un asalto.

Orbe de frío (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de frío +1 punto/nivel y cegado un asalto.

Orbe de fuego (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de fuego +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Oscuridad (Lb). Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.

Partículas rutilantes (Lb). Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.

Piel robliza (Lb). Concede un +2 a la RD por armadura natural (+1/3 niveles por encima del 4º).

Profanar (Lb). Llena un lugar con energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.

Protección contra las flechas (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.

Protección divina (La). Los aliados en 6 metros reciben +1 a Defensa y salvaciones durante 1 minuto/nivel.

Quitar parálisis (Lb). Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar.

Ráfaga de viento (Lb). Viento de 80 km/h que derriba criaturas pequeñas.

Resistencia a la energía (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.

Restablecimiento menor (Lb). Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica.

Silencio (Lb). Niega el sonido en un radio de 6 m.

Trampa de fuego (Lb). El objeto inflige 2d6 puntos de daño +1/2 niveles al ser abierto.

Trepar cual arácnido (Lb). Permite caminar por paredes o techos.

Ver lo invisible (Lb). Revela objetos y criaturas invisibles.

Viento susurrante (Lb). Envía un mensaje corto a 2 km/nivel.

Visión en la oscuridad (Lb). Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

Magnitud 3

Arma de la deidad (La). Otorga +1/4 niveles al ataque y daño del arma y una aptitud especial en función de la deidad. 1 asalto/nivel.

Arma fantasmal (La). El arma afecta con normalidad tanto a corpóreos como incorpóreos. 1 minuto/nivel.

Cadena de ojos (La). El lanzador puede ver a través de los ojos de otra criatura. 1 hora/nivel.

Ceguera/sordera (Lb). Deja ciego o sordo al objetivo.

Círculo de protección mayor (Lb). Como *Círculo de protección menor,* pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.

Contagio (Lb). Transmite una enfermedad a la criatura tocada.

Curar heridas moderadas (Lb). Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.

Disipar magia (Lb). Cancela conjuros y efectos mágicos.

Dominar animal (Lb). Controla telepáticamente a un animal.

Forma primordial (La). El lanzador se transforma en un elemental. 1 minuto/nivel.

Fundirse con la piedra (La). El lanzador y su equipo se funden con la piedra durante 10 minutos/nivel.

Glifo custodio (Lb). Inscripción que causa daño a quien pasa a su lado.

Hablar con las plantas (Lb). El lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas.

Halo de frío (La). Un aura de frío protege al lanzador y daña a quien se acerca durante 1 asalto/nivel.

Invocar aliado natural 3 (Lb). Convoca un animal de 30 Puntos de Personaje.

Lanzar maldición (Lb). –6 a una Característica; –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad; o 50 % de perder acción.

Llama continua (Lb). Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.

Localizar objeto (Lb). Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).

Luz abrasadora (Lb). Rayo que causa 2d8 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +10). Criaturas vulnerables a la luz +50 % daño.

Luz de día (Lb). Luz brillante en un radio de 20 m.

Muro de viento (Lb). Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.

Neutralizar veneno (Lb). Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.

Oscurecer objeto (Lb). Oculta un objeto del escudriñamiento.

Plegaria (Lb). Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque, daño, pruebas de salvación y de habilidad; los enemigos un –1.

Protección contra la energía (Lb). Absorbe 10 puntos de daño/nivel de lanzador de un tipo de energía.

Quitar ceguera/sordera (Lb). Cura tanto las de origen natural como mágico.

Quitar enfermedad (Lb). Cura todas las enfermedades que afectan al receptor.

Quitar maldición (Lb). Libera a un objeto o criatura de una maldición.

Ralentizar (Lb). Los afectados solo podrán realizar una acción por turno; –1 Ataque, Defensa y Reflejos.

Rayo relampagueante (Lb). 3d6 de daño por electricidad (+1/nivel; máx. +10).

Resistencia mayor (La). Otorga +1/2 niveles a las pruebas de salvación durante 24 horas.

Respiración acuática (Lb). Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Temblor (La). Las criaturas en una expansión de 12 metros son derribadas. 1 asalto/3 niveles.

Vigor (La). El objetivo regenera 3 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Magnitud 4

Adivinación (Lb). Da un consejo útil sobre un acontecimiento o pregunta concreta.

Arma mágica mayor (Lb). +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles de lanzador (máx. +5).

Clariaudiencia/clarividencia (Lb). Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel de lanzador.

Controlar las aguas (Lb). Hace subir o bajar masas de agua.

Curar heridas graves (Lb). Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.

Discernir mentiras (Lb). Revela las mentiras deliberadas.

Don de lenguas (Lb). Permite hablar cualquier idioma.

Escudo de fuego (Lb). Las criaturas atacantes sufren daño por fuego; protege contra el fuego o el frío.

Escudo de la fe en grupo (La). Una criatura/nivel obtiene +3 a Defensa.

Escudriñamiento (Lb). Espía desde lejos al objetivo.

Exorcismo (Lb). Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.

Geas menor (Lb). Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.

Indetectabilidad (Lb). Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.

Invocar aliado natural 4 (Lb). Convoca un animal de 40 Puntos de Personaje.

Libertad de movimiento (Lb). El receptor ignora las restricciones al movimiento.

Miedo (Lb). Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Orbe de ácido mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de electricidad mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y atontado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de frío mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de frío +1 punto/nivel y enmarañado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de fuego mayor (La). Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño elemental +1 punto/nivel y cegado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Reanimar a los muertos (Lb). Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Reencarnar (Lb). Revive una criatura en un cuerpo nuevo al azar.

Restablecimiento (Lb). Recobra las puntuaciones de Característica perdidas.

Tormenta de hielo (Lb). Granizo que inflige 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío en cilindro de 6 m de radio.

Magnitud 5

Cólera flamígera (Lb). 5d6 puntos de daño sagrado/fuego (+1/nivel; máx. +20).

Comunión con la naturaleza (Lb). Averigua datos sobre el terreno en 2 km/nivel.

Congelar (La). Rayo que inmoviliza al objetivo y le causa 2d6 de daño por frío cada asalto. 1 asalto/2 niveles.

Controlar los vientos (Lb). Permite alterar la fuerza y dirección del viento.

Curar heridas críticas (Lb). Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.

Desacralizar (Lb). El lugar elegido pasa a ser sacrílego.

Detectar escudriñamiento (Lb). Alerta del espionaje mágico.

Expiación (Lb). Libera al objetivo de la carga de sus pecados.

Explosión de púas (La). Arroja púas en una expansión de 6 metros, infligiendo daño e imponiendo penalizadores.

Infierno (La). El objetivo estalla en llamas y sufre daño por fuego cada asalto.

Inmovilizar monstruo (Lb). Como *Inmovilizar persona,* pero con cualquier criatura.

Invocar aliado natural 5 (Lb). Convoca un animal de 50 Puntos de Personaje.

Localizar criatura (Lb). Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Muro de fuego (Lb). Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 3 m y 1d4 hasta 6 m. Atravesar el muro causa 2d6 de daño +1/nivel.

Muro de piedra (Lb). Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Orden imperiosa mayor (Lb). Como *Orden imperiosa,* pero afecta a un objeto/nivel.

Panacea (La). Elimina todos los estados adversos de una criatura y cura 1d8 puntos de resistencia +1/nivel.

Piel pétrea (Lb). Otorga RD 10 contra ataques físicos.

Plaga de insectos (Lb). Nube de insectos que pone en fuga a criaturas de baja Voluntad.

Romper encantamiento (Lb). Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Sacralizar (Lb). El lugar elegido pasa a estar bendecido.

Vigor mayor (La). El objetivo regenera 5 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión verdadera (Lb). Ves todo como es en realidad.

Vitalidad protegida (La). El objetivo es inmune al agotamiento y la fatiga, así como al daño de Característica. 1 minuto/nivel.

Milagros de Clérigo

Magnitud 0

Crear agua (Lb). Crea 8 litros de agua pura por nivel de lanzador.

Crepúsculo matutino (La). Las criaturas dormidas o inconscientes en un área de 4,5 metros se despiertan.

Curar heridas menores (Lb). Cura 1d4 puntos de resistencia.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Detectar veneno (Lb). Detecta veneno en una criatura u objeto.

Infligir heridas menores (Lb). Ataque de toque, 1d4 puntos de daño.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Luz (Lb). Un objeto brilla como una antorcha.

Orientación divina (Lb). +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.

Purificar comida y bebida (Lb). Purifica 30 cm^3 de alimento por nivel de lanzador.

Remendar (La). Reparación menor de un objeto.

Resistencia (Lb). +1 a pruebas de salvación, 1 minuto.

Virtud (Lb). +1 a Umbral de herida grave, 1 minuto.

Magnitud 1

Alarma (Lb). Guarda un lugar durante 2 horas/nivel

Arma mágica (Lb). +1 Ataque y Daño del arma.

Bendecir (Lb). Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque y a las pruebas de salvación contra miedo.

Causar miedo (Lb). Criatura de Voluntad 5 o menos asustada 1d4 asaltos.

Círculo de protección menor (Lb). +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Comprensión idiomática (Lb). Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.

Confusión menor (Lb). Una criatura se comporta aleatoriamente 1 asalto.

Curar heridas leves (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.

Descanso reparador (La). Duplica la curación natural de hasta una criatura/nivel durante 24 horas.

Detectar muertos vivientes (Lb). Revela no-muertos en un cono de 30 m + 3m/nivel.

Dormir (Lb). Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Escudo de la fe (Lb). Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).

Exigencia del heraldo (La). Todas las criaturas en explosión de 6 metros con Voluntad 5 o menos quedan ralentizadas un asalto.

Favor divino (Lb). Lanzador gana +1/3 niveles al Ataque y Daño.

Guantelete de hielo (La). Los puños del lanzador se consideran arma mágica +1 y hacen +1d4 de daño por frío. 1 minuto/nivel.

Identificar (Lb). Determina las propiedades de un objeto mágico.

Impacto verdadero (Lb). +10 a la siguiente tirada de Ataque.

Infligir heridas leves (Lb). Ataque de toque, 1d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +5).

Invocar monstruo 1 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.

Niebla de oscurecimiento (Lb). Te rodea una niebla que otorga ocultación.

Orden imperiosa (Lb). El objetivo obedece una orden simple durante 1 asalto.

Perdición (Lb). Enemigos sufren –1 al Ataque y pruebas de salvación de miedo.

Presagio de peligro (La). El lanzador tiene una visión de lo peligroso que será el futuro inmediato.

Puntería bendita (La). Los aliados en 15 metros obtienen un +2 a los ataques a distancia.

Quitar el miedo (Lb). Elimina el miedo y otorga +4 a pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.

Retrasar enfermedad (La). Los estragos de la enfermedad quedan pospuestos durante un día.

Soportar los elementos (Lb). Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

Toque del maestro (La). Otorga competencia con un arma o escudo tocado durante 1 minuto/nivel.

Vigor menor (La). El objetivo regenera 1 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión en la penumbra (La). El receptor adquiere Infravisión 1 durante una hora/nivel.

Visión gloriosa (La). El receptor obtiene una bonificación a una prueba de salvación.

Magnitud 2

Arma de energía (La). El arma tocada causa daño adicional de un tipo de energía en función de su tamaño. 1 asalto/nivel.

Armadura de muerte (La). Aura negra que causa 1d4 de daño +1 punto/2 niveles a quienes atacan cuerpo a cuerpo al lanzador.

Armadura fantasmal (La). La armadura tocada protege contra ataques incorpóreos y puede ser usada por criaturas incorpóreas. 1 minuto/nivel.

Augurio (Lb). Averigua si una acción resultará buena o mala.

Auxilio divino (Lb). +1 a las tiradas de Ataque y a las pruebas de salvación de miedo. +1d8 PR temporales (+1/nivel; máx. +10).

Calmar emociones (Lb). Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.

Consagrar (Lb). Bendice un lugar con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.

Coro armónico (La). El receptor obtiene un +2 a su nivel de lanzador y a la CD de las pruebas de salvación. Concentración.

Curar heridas moderadas (Lb). Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.

Estallar (Lb). Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.

Herida infernal (La). La criatura herida sufre 2 puntos de daño adicionales por asalto hasta la expiración del conjuro. 1 asalto/nivel.

Infligir heridas moderadas (Lb). Ataque de toque, 2d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +10).

Inmovilizar persona (Lb). Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.

Intuición divina (La). El lanzador obtiene una bonificación de 5 más el nivel de lanzador para una prueba de habilidad. 1 hora/nivel.

Invocar monstruo 2 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.

Lentificar veneno (Lb). Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Mejorar característica (Lb). Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.

Nube brumosa (Lb). Niebla espesa que oscurece la visión.

Ola de consternación (La). Todos en un cono de 9 metros sufren –3 a ataques, salvaciones y habilidades durante 1 asalto/nivel.

Partículas rutilantes (Lb). Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.

Profanar (Lb). Llena un lugar con energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.

Protección contra las flechas (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.

Protección divina (La). Los aliados en 6 metros reciben +1 a Defensa y salvaciones durante 1 minuto/nivel.

Quitar parálisis (Lb). Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar.

Resistencia a la energía (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.

Restablecimiento menor (Lb). Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica.

Silencio (Lb). Niega el sonido en un radio de 6 m.

Situación (Lb). Controla la posición y estado de los aliados.

Ver lo invisible (Lb). Revela objetos y criaturas invisibles.

Zona de verdad (Lb). Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

Magnitud 3

Arma de la deidad (La). Otorga +1/4 niveles al ataque y daño del arma y una aptitud especial en función de la deidad. 1 asalto/nivel.

Arma fantasmal (La). El arma afecta con normalidad tanto a corpóreos como incorpóreos. 1 minuto/nivel.

Auxilio divino en grupo (La). Aliados obtienen +1 en ataque y contra miedo, y +1d8 PR temporales (+1/nivel). 1 min/nivel.

Cadena de ojos (La). El lanzador puede ver a través de los ojos de otra criatura. 1 hora/nivel.

Ceguera/sordera (Lb). Deja ciego o sordo al objetivo.

Círculo de protección mayor (Lb). Como *Círculo de protección menor,* pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.

Contagio (Lb). Transmite una enfermedad a la criatura tocada.

Curar heridas graves (Lb). Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.

Disipar magia (Lb). Cancela conjuros y efectos mágicos.

Glifo custodio (Lb). Inscripción que causa daño a quien pasa a su lado.

Halo de frío (La). Un aura de frío protege al lanzador y daña a quien se acerca durante 1 asalto/nivel.

Indetectabilidad (Lb). Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.

Infligir heridas graves (Lb). Ataque de toque, 3d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +15).

Invocar monstruo 3 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.

Lanzar maldición (Lb). –6 a una Característica; –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad; o 50 % de perder acción.

Llama continua (Lb). Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.

Localizar objeto (Lb). Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).

Luz abrasadora (Lb). Rayo que causa 2d8 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +10). Criaturas vulnerables a la luz + 50 % daño.

Luz de día (Lb). Luz brillante en un radio de 20 m.

Muro de viento (Lb). Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.

Oscurecer objeto (Lb). Oculta un objeto del escudriñamiento.

Plegaria (Lb). Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque, daño, pruebas de salvación y de habilidad; los enemigos un –1.

Protección contra la energía (Lb). Absorbe 10 puntos de daño/nivel de lanzador de un tipo de energía.

Quitar ceguera/sordera (Lb). Cura tanto las de origen natural como mágico.

Quitar enfermedad (Lb). Cura todas las enfermedades que afectan al receptor.

Quitar maldición (Lb). Libera a un objeto o criatura de una maldición.

Reanimar a los muertos (Lb). Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Resistencia mayor (La). Otorga +1/2 niveles a las pruebas de salvación durante 24 horas.

Respiración acuática (Lb). Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Temblor (La). Las criaturas en una expansión de 12 metros son derribadas. 1 asalto/3 niveles.

Vestidura mágica (Lb). Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.

Vigor (La). El objetivo regenera 3 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Magnitud 4

Adivinación (Lb). Da un consejo útil sobre un acontecimiento o pregunta concreta.

Arma mágica mayor (Lb). +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles de lanzador (máx. +5).

Castigo divino (Lb). 3d6 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +15) a criaturas en 6 metros y las ciega un asalto. Ajenos y muertos vivientes +50 % de daño. Aliados del dios, medio daño.

Clariaudiencia/clarividencia (Lb). Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel de lanzador.

Confusión (Lb). Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Controlar las aguas (Lb). Hace subir o bajar masas de agua.

Curar heridas críticas (Lb). Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.

Desesperación aplastante (Lb). –2 a todas las tiradas de las criaturas en el área.

Detectar escudriñamiento (Lb). Alerta del espionaje mágico.

Discernir mentiras (Lb). Revela las mentiras deliberadas.

Don de lenguas (Lb). Permite hablar cualquier idioma.

Escudo de la fe en grupo (La). Una criatura/nivel obtiene +3 a Defensa.

Escudriñamiento (Lb). Espía desde lejos al objetivo.

Esperanza alentadora (Lb). +2 a todas las pruebas de una criatura/nivel de lanzador.

Exorcismo (Lb). Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.

Geas menor (Lb). Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.

Infligir heridas críticas (Lb). Ataque de toque, 4d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +20).

Invocar monstruo 4 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.

Libertad de movimiento (Lb). El receptor ignora las restricciones al movimiento.

Miedo (Lb). Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Neutralizar veneno (Lb). Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.

Panacea (La). Elimina todos los estados adversos de una criatura y cura 1d8 puntos de resistencia +1/nivel.

Restablecimiento (Lb). Recobra las puntuaciones de Característica perdidas.

Vitalidad protegida (La). El objetivo es inmune al agotamiento y a la fatiga, así como al daño de Característica. 1 minuto/nivel.

Magnitud 5

Cólera flamígera (Lb). 5d6 puntos de daño sagrado/fuego (+1/nivel; máx. +20).

Comunión (Lb). La deidad responde con «sí» o «no» a una pregunta/nivel.

Controlar los vientos (Lb). Permite alterar la fuerza y dirección del viento.

Curar heridas leves en grupo (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.

Desacralizar (Lb). El lugar elegido pasa a ser sacrílego.

Disipación divina (Lb). El lanzador obtiene +4 Defensa contra ajenos, elementales y muertos vivientes. Con toque puede disipar sus encantamientos o expulsar ajenos.

Expiación (Lb). Libera al objetivo de la carga de sus pecados.

Gemido mortal (La). Todos en un cono de 9 metros sufren 5d4 +1/nivel de daño y quedan despavoridos 1 asalto/nivel.

Infligir heridas leves en grupo (Lb). Inflige 1d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.

Invocar monstruo 5 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.

Justa ira (La). Los aliados en 9 metros obtienen un ataque adicional por asalto y un +3 al ataque y daño. 1 asalto/nivel.

Localizar criatura (Lb). Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Marca de la justicia (La). Designa la acción que desencadena una maldición sobre el receptor.

Muro de piedra (Lb). Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Ofuscar videncia (Lb). Engaña al escudriñamiento con una ilusión.

Orden imperiosa mayor (Lb). Como *Orden imperiosa,* pero afecta a un objeto/nivel.

Rematar a los vivos (Lb). Ataque de toque mata al objetivo.

Revivir a los muertos (Lb). Devuelve la vida a una criatura muerta hace 1día/nivel.

Romper encantamiento (Lb). Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Sacralizar (Lb). El lugar elegido pasa a estar bendecido.

Símbolo de dolor (Lb). Runa desencadenada que provoca un dolor insoportable.

Símbolo de sueño (Lb). Runa desencadenada que provoca un sueño catatónico.

Vigor mayor (La). El objetivo regenera 5 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión verdadera (Lb). Ves todo como es en realidad.

Fórmulas de Alquimista de Sangre

Magnitud 0

Curar heridas menores (Lb). *Ungüento.* Cura 1d4 puntos de resistencia.

Disfraz menor (La). *Pócima.* Cambios estéticos menores en el lanzador. +2 a su siguiente prueba de Disfrazarse.

Llamarada (Lb). *Bomba arrojadiza.* Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).

Luz (Lb). *Ungüento.* Un objeto brilla como una antorcha.

Orientación divina (Lb). *Pócima.* +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.

Purificar comida y bebida (Lb). *Ungüento.* Purifica 30 cm^3 de alimento por nivel de lanzador.

Rayo de escarcha (Lb). *Ungüento.* Inflige 1d3 de daño por frío.

Resistencia (Lb). *Pócima.* +1 a pruebas de salvación, 1 minuto.

Toque de fatiga (Lb). *Ungüento.* La criatura tocada queda fatigada.

Unirse a la tierra (La). *Pócima.* El lanzador crea un vínculo con la naturaleza que le concede un +2 en habilidades relacionadas con esta.

Virtud (Lb). *Pócima.* +1 a Umbral de herida grave, 1 minuto.

Magnitud 1

Arma mágica (Lb). *Ungüento.* +1 Ataque y Daño del arma.

Círculo de protección menor (Lb). Ungüento.+2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Contacto electrizante (Lb). *Ungüento.* Toque que causa 1d6 puntos de daño eléctrico (+1/nivel; máx. +5).

Curar heridas leves (Lb). *Ungüento.* Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.

Descanso reparador (La). *Ungüento.* Duplica la curación natural de hasta una criatura/nivel durante 24 horas.

Disfrazarse (Lb). *Pócima.* Cambia tu apariencia (+10 en Disfrazarse).

Dormir (Lb). *Bomba arrojadiza.* Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Escudo de la fe (Lb). *Ungüento.* Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).

Favor divino (Lb). *Pócima.* Lanzador gana +1/3 niveles al Ataque y Daño.

Frío invernal (La). *Ungüento.* El objetivo sufre 1d8 puntos de daño por frío y queda fatigado.

Garras de bestia (La). *Pócima.* Las manos del lanzador se transforman en armas naturales

Hechizar animal (Lb). *Bomba arrojadiza.* Un animal se vuelve amistoso.

Hechizar persona (Lb). *Bomba arrojadiza.* Una persona se vuelve amistosa.

Heroicidad (La) *Ungüento.* El receptor adquiere una dote de forma temporal.

Hipnotismo (Lb). *Bomba arrojadiza.* Fascina criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Manos ardientes (Lb). *Pócima.* Cono que causa 1d4 +1/nivel daño por fuego (máx. 1d4+5).

Montura del viajero (La). *Ungüento.* La montura se mueve más rápida, pero no ataca.

Niebla de oscurecimiento (Lb). *Bomba arrojadiza.* Te rodea una niebla que otorga ocultación.

Pasar sin dejar rastro (Lb) *Ungüento.* Los receptores no dejan rastros ni olores.

Puño de piedra (La). *Pócima.* Concede un +6 a Fuerza y los golpes desarmados causan daño letal.

Quitar el miedo (Lb). *Ungüento.* Elimina el miedo y otorga +4 a pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.

Rayo de debilitamiento (Lb). *Ungüento.* Rayo que reduce Fuerza en 1d6 +1/2 niveles (máx. +5).

Retrasar enfermedad (La). *Ungüento.* Los estragos de la enfermedad quedan pospuestos durante un día.

Salto (Lb). *Ungüento.* +10/4 niveles a pruebas de saltar (máx. +30).

Soportar los elementos (Lb). *Ungüento.* Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

Toque gélido (Lb). *Pócima.* 1 toque/nivel, 1d6 de daño y –1 Fuerza si falla prueba de salvación.

Vigor menor (La). *Ungüento.* El objetivo regenera 1 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión en la penumbra (La). *Ungüento.* El receptor adquiere Infravisión 1 durante una hora/nivel.

Zancada prodigiosa (Lb). *Pócima.* Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

Magnitud 2

Alterar el propio aspecto (Lb). *Pócima.* Asume la forma de una criatura del mismo tipo.

Arma de energía (La). *Ungüento.* El arma tocada causa daño adicional de un tipo de energía en función de su tamaño. 1 asalto/nivel.

Armadura de muerte (La). *Pócima.* Aura negra que causa 1d4 de daño +1 punto/2 niveles a quienes atacan cuerpo a cuerpo al lanzador.

Auxilio divino (Lb). *Ungüento.* +1 a las tiradas de Ataque y a las pruebas de salvación de miedo. +1d8 PR temporales (+1/nivel; máx. +10).

Calmar emociones (Lb). *Ungüento.* Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.

Ceguera/sordera (Lb). *Ungüento.* Deja ciego o sordo al objetivo.

Contorno borroso (Lb). *Ungüento.* Otorga ocultación parcial (el 20 % de los ataques resultan fallidos).

Curar heridas moderadas (Lb). *Ungüento.* Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.

Favor de la naturaleza (La). *Ungüento.* El animal tocado obtiene una bonificación al ataque y daño de +1/3 niveles.

Flecha ácida (Lb). *Ungüento.* Rayo que causa 2d4 de daño por ácido durante un asalto, +1 asalto/3 niveles.

Herida infernal (La). *Ungüento.* La criatura herida sufre 2 puntos de daño adicionales por asalto hasta la expiración del conjuro. 1 asalto/nivel.

Inmovilizar persona (Lb). *Ungüento.* Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.

Invisibilidad (Lb). *Pócima o Ungüento.* El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca.

Lentificar veneno (Lb). *Ungüento.* Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Levitar (Lb). *Pócima o Ungüento.* El objetivo sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.

Llama continua (Lb). *Ungüento.* Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.

Mejorar característica (Lb). *Ungüento.* Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.

Nube brumosa (Lb). *Bomba arrojadiza.* Niebla espesa que oscurece la visión.

Orbe de ácido (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto.

Orbe de electricidad (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y enmarañado un asalto.

Orbe de frío (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de frío +1 punto/nivel y cegado un asalto.

Orbe de fuego (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de fuego +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Piel robliza (Lb). *Ungüento.* Concede un +2 a la RD por armadura natural (+1/3 niveles por encima del 4º).

Protección contra las flechas (Lb). *Ungüento.* El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.

Quitar parálisis (Lb). *Ungüento.* Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar.

Resistencia a la energía (Lb). *Ungüento.* El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.

Restablecimiento menor (Lb). *Ungüento.* Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica.

Toque de necrófago (Lb). *Ungüento.* Paraliza a un objetivo, que exuda un hedor que indispone a los que estén cerca.

Trepar cual arácnido (Lb). *Ungüento.* Permite caminar por paredes o techos.

Ver lo invisible (Lb). *Pócima.* Revela objetos y criaturas invisibles.

Visión en la oscuridad (Lb). *Ungüento.* Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

Zona de verdad (Lb). *Bomba arrojadiza.* Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

Magnitud 3

Acelerar (Lb). *Bomba arrojadiza.* El receptor se mueve más rápido, ataque adicional; +1 Ataque, Esquivar y Reflejos.

Afiladura (Lb). *Ungüento.* Duplica el rango de crítico de un arma.

Arma mágica mayor (Lb). *Ungüento.* +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles (máx. +5).

Bola de fuego (Lb). *Bomba arrojadiza.* 3d6 +1/nivel de daño por fuego en radio de 6 m.

Contagio (Lb). *Ungüento.* Transmite una enfermedad a la criatura tocada.

Curar heridas graves (Lb). *Ungüento.* Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.

Desplazamiento (Lb). *Ungüento.* Los ataques contra el receptor fallan el 50 % de las veces.

Dominar animal (Lb). *Bomba arrojadiza.* Controla telepáticamente a un animal.

Forma primordial (La). El lanzador se transforma en un elemental. 1 minuto/nivel.

Furia (La). *Ungüento.* El receptor entra en furia sin sufrir fatiga.

Halo de frío (La). *Pócima.* Un aura de frío protege al lanzador y daña a quien se acerca durante 1 asalto/nivel.

Heroísmo (Lb). *Ungüento.* Proporciona +2 a tiradas de Ataque, pruebas de salvación y habilidad, 10 min/nivel.

Luz de día (Lb). *Bomba arrojadiza.* Luz brillante en un radio de 20 m.

Neutralizar veneno (Lb). *Ungüento.* Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.

Nube apestosa (Lb). *Bomba arrojadiza.* Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

Protección contra la energía (Lb). *Ungüento.* Absorbe 10 puntos de daño/nivel de lanzador de un tipo de energía.

Quitar ceguera/sordera (Lb). *Ungüento.* Cura tanto las de origen natural como mágico.

Quitar enfermedad (Lb). *Ungüento.* Cura todas las enfermedades que afectan al receptor.

Quitar maldición (Lb). *Ungüento.* Libera a un objeto o criatura de una maldición.

Rayo agotador (Lb). *Ungüento.* Rayo que deja exhausto al objetivo.

Reanimar a los muertos (Lb). *Ungüento.* Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Resistencia mayor (La). *Ungüento.* Otorga +1/2 niveles a las pruebas de salvación durante 24 horas.

Respiración acuática (Lb). *Ungüento.* Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Sugestión (Lb). *Bomba arrojadiza.* Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.

Vestidura mágica (Lb). *Ungüento.* Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.

Vigor (La). *Ungüento.* El objetivo regenera 3 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Magnitud 4

Bruma sólida (Lb). *Bomba arrojadiza.* Obstruye la visión y frena el movimiento.

Confusión (Lb). *Bomba arrojadiza.* Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Curar heridas críticas (Lb). *Ungüento.* Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.

Discernir mentiras (Lb). *Bomba arrojadiza.* Revela las mentiras deliberadas.

Esperanza alentadora (Lb). *Ungüento.* +2 a todas las pruebas de una criatura/nivel de lanzador.

Hechizar monstruo (Lb). *Bomba arrojadiza.* Cualquier tipo de criatura adquiere una actitud amistosa hacia el lanzador.

Hoja maldita (La). *Ungüento.* Las heridas causadas por el arma no pueden curarse sin un *Quitar maldición.*

Invisibilidad mayor (Lb). *Pócima o Ungüento.* Como *Invisibilidad,* pero el receptor puede atacar y seguir invisible. 1 asalto/nivel.

Libertad de movimiento (Lb). *Ungüento.* El receptor ignora las restricciones al movimiento.

Orbe de ácido mayor (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de electricidad mayor (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y atontado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de frío mayor (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño de frío +1 punto/nivel y enmarañado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Orbe de fuego mayor (La). *Ungüento.* Ataque a distancia que inflige 3d6 de daño elemental +1 punto/nivel y cegado un asalto. Puede saltar a varios objetivos.

Panacea (La). *Ungüento.* Elimina todos los estados adversos de una criatura y cura 1d8 puntos de resistencia +1/nivel.

Piel pétrea (Lb). *Ungüento.* Otorga RD 10 contra ataques físicos.

Polimorfar (Lb). *Ungüento.* Dota de nueva forma a un receptor voluntario.

Restablecimiento (Lb). *Ungüento.* Recobra las puntuaciones de Característica perdidas.

Veneno (Lb). *Ungüento.* Inocula un veneno en la criatura tocada.

Vitalidad protegida (La). *Ungüento.* El objetivo es inmune al agotamiento y la fatiga, así como al daño de Característica. 1 minuto/nivel.

Magnitud 5

Bruma mental (La). *Ungüento.* El receptor sufre un –10 en pruebas de Sabiduría o Voluntad.

Congelar (La). *Ungüento.* Rayo que inmoviliza al objetivo y le causa 2d6 de daño por frío cada asalto. 1 asalto/2 niveles.

Cono de frío (Lb). *Pócima.* 5d6 puntos de daño por frío (+1/nivel; máx. +20).

Disipación divina (Lb). *Ungüento.* El lanzador obtiene +4 Defensa contra ajenos, elementales y muertos vivientes. Con un toque puede disipar sus encantamientos o expulsar ajenos.

Heroísmo mayor (La). *Ungüento.* Otorga +4 a ataques, salvaciones y habilidades, inmunidad **a**l miedo y PR temporales. 1 min/nivel.

Infierno (La). *Ungüento.* El objetivo estalla en llamas y sufre daño por fuego cada asalto.

Nube aniquiladora (Lb). *Bomba arrojadiza.* Mata Fortaleza 3 o menos. Fortaleza 4-6 prueba de salvación. Fortaleza 6 + daño de Constitución.

Polimorfar funesto (Lb). *Ungüento.* Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Revivir a los muertos (Lb). *Ungüento.* Devuelve la vida a una criatura muerta hace 1 día/nivel.

Romper encantamiento (Lb). *Ungüento.* Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Símbolo de dolor (Lb). *Bomba arrojadiza.* Runa desencadenada que provoca un dolor insoportable.

Símbolo de sueño (Lb). *Bomba arrojadiza.* Runa desencadenada que provoca un sueño catatónico.

Similitud (Lb). *Ungüento.* Cambia la apariencia de una persona/2 niveles de lanzador.

Vigor mayor (La). *Ungüento.* El objetivo regenera 5 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión verdadera (Lb). *Pócima.* Ves todo como es en realidad.

Pactos de Brujo

Pacto Demoniaco

MAGNITUD 0

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Infligir heridas menores (Lb). Ataque de toque, 1d4 puntos de daño.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Llamarada (Lb). Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).

Toque de fatiga (Lb). La criatura tocada queda fatigada.

MAGNITUD 1

Arma traidora (La). Un arma golpea a quien la esgrime.

Causar miedo (Lb). Una criatura de hasta Voluntad 5 huye.

Círculo de protección menor (Lb). +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Detectar muertos vivientes (Lb). Revela no-muertos en cono de 30 m + 3m/nivel.

Infligir heridas leves (Lb). Ataque de toque, 1d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +5).

Invocar monstruo 1 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.

Manos ardientes (Lb). Cono que causa 1d4 +1/nivel daño por fuego (máx. 1d4+5).

Niebla de oscurecimiento (Lb). Te rodea una niebla que otorga ocultación.

Perdición (Lb). Enemigos sufren –1 al Ataque y pruebas de salvación de miedo.

Rayo de debilitamiento (Lb). Rayo que reduce Fuerza en 1d6 +1/2 niveles (máx. +5).

Rayo de fuego (La). Rayo que inflige 1d6 de daño por fuego +1 punto/nivel y hace arder al objetivo.

Toque gélido (Lb). 1 toque/nivel, 1d6 de daño y –1 Fuerza si falla prueba de salvación.

Visión en la penumbra (La). El receptor adquiere Infravisión 1 durante una hora/nivel.

MAGNITUD 2

Armadura de muerte (La). Aura negra que causa 1d4 de daño +1 punto/2 niveles a quienes atacan cuerpo a cuerpo al lanzador.

Asaltantes fantasmales (La). Criaturas fantasmales que golpean al objetivo causándole –8 a Sabiduría y –8 a Destreza.

Campanas fúnebres (Lb). El lanzador extrae la fuerza vital de una criatura moribunda. +1d8 PR, +2 Fuerza y +1 nivel de lanzador.

Ceguera/sordera (Lb). Deja ciego o sordo al objetivo.

Comandar muertos vivientes (Lb). Una criatura muerta viviente obedece tus órdenes.

Esfera flamígera (Lb). Bola de fuego rodante que hace 2d6 de daño; dura 1 asalto/nivel.

Herida infernal (La). La criatura herida sufre 2 puntos de daño adicionales por asalto hasta la expiración del conjuro. 1 asalto/nivel.

Infligir heridas moderadas (Lb). Ataque de toque, 2d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +10).

Invocar monstruo 2 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.

Nube brumosa (Lb). Niebla espesa que oscurece la visión.

Orbe de fuego (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de fuego +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Oscuridad (Lb). Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.

Profanar (Lb). Llena un lugar con energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.

Rayo vital (La). 1 rayo/2 niveles que drena 1 PR al lanzador y causa 1d12 de daño a muertos vivientes.



Toque de necrófago (Lb). Paraliza a un objetivo, que exuda un hedor que indispone a los que estén cerca.

Visión en la oscuridad (Lb). Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

MAGNITUD 3

Arma de la deidad (La). Otorga +1/4 niveles al ataque y daño del arma y una aptitud especial en función de la deidad. 1 asalto/nivel.

Bola de fuego (Lb). 3d6 +1/nivel de daño por fuego en radio de 6 m.

Círculo de protección mayor (Lb). Como *Círculo de protección menor,* pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.

Contagio (Lb). Transmite una enfermedad a la criatura tocada.

Detener muertos vivientes (Lb). Inmoviliza muertos vivientes durante 1 asalto/nivel.

Endecha de discordia (La). Todos en 6 metros sufren –4 Ataque, Reflejos y Concentración, y velocidad al 50 %. Concentración +1 asalto/nivel.

Infligir heridas graves (Lb). Ataque de toque, 3d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +15).

Invocar monstruo 3 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.

Lanzar maldición (Lb). –6 a una Característica; –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad; o 50 % de perder acción.

Nube apestosa (Lb). Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

Oscuridad profunda (Lb). Un objeto despide oscuridad sobrenatural en un radio de 20 m.

Rayo agotador (Lb). Rayo que deja exhausto al objetivo.

Reanimar a los muertos (Lb). Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.

Toque vampírico (Lb). Toque que inflige 2d6 +1/2 niveles; el lanzador gana PR igual al daño.

MAGNITUD 4

Desesperación aplastante (Lb). –2 a todas las tiradas de las criaturas en el área.

Exorcismo (Lb). Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.

Hoja maldita (La). Las heridas causadas por el arma no pueden curarse sin un *Quitar maldición.*

Infligir heridas críticas (Lb). Ataque de toque, 4d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +20).

Invocar monstruo 4 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.

Miedo (Lb). Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Muro de fuego (Lb). Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 3 m y 1d4 hasta 6 m. Atravesar el muro causa 2d6 de daño +1/nivel.

Orbe de fuego mayor (La). Ataque a distancia que inflige 4d6 de daño elemental +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Tentáculos negros (Lb). Tentáculos que apresan a todos en una expansión de 6 m.

Veneno (Lb). Inocula un veneno en la criatura tocada.

MAGNITUD 5

Desacralizar (Lb). El lugar elegido pasa a ser sacrílego.

Gemido mortal (La). Todos en un cono de 9 metros sufren 5d4 +1/nivel de daño y quedan despavoridos 1 asalto/nivel.

Infierno (La). El objetivo estalla en llamas y sufre daño por fuego cada asalto.

Infligir heridas leves en grupo (Lb). Inflige 1d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.

Invocar monstruo 5 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.

Marca de la justicia (La). Designa la acción que desencadena una maldición sobre el receptor.

Nube aniquiladora (Lb). Mata Fortaleza 3 o menos. Fortaleza 4-6 prueba de salvación. Fortaleza 6 + daño de Constitución.

Pesadilla (La). Envía una visión persistente que impide descansar.

Rematar a los vivos (Lb). Ataque de toque mata al objetivo.

Símbolo de dolor (Lb). Runa desencadenada que provoca un dolor insoportable.

Pacto Feérico

MAGNITUD 0

Atontar (Lb). Una criatura humanoide de hasta Voluntad 4 pierde su siguiente acción.

Crepúsculo matutino (La). Las criaturas dormidas o inconscientes en un área de 4,5 metros se despiertan.

Cuchichear mensaje (Lb). Susurra mensajes a distancia.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Disfraz menor (La). Cambios estéticos menores en el lanzador. +2 a su siguiente prueba de Disfrazarse.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Prestidigitación (Lb). Trucos menores.

Sonido fantasma (Lb). Ilusiones auditivas.

MAGNITUD 1

Arma mágica (Lb). +1 Ataque y Daño del arma.

Atraer regalo (La). El receptor entrega al lanzador lo que sujeta.

Causar miedo (Lb). Una criatura de hasta Voluntad 5 huye.

Confusión menor (Lb). Una criatura se comporta aleatoriamente 1 asalto.

Disfrazarse (Lb). Cambia tu apariencia (+10 en Disfrazarse).

Dormir (Lb). Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Enfurecer animal (La). Un animal entra en furia. Concentración +1 asalto/nivel.

Exigencia del heraldo (La). Todas las criaturas en explosión de 6 metros con Voluntad 5 o menos quedan ralentizadas un asalto.

Hechizar animal (Lb). Un animal se vuelve amistoso.

Hechizar persona (Lb). Una persona se vuelve amistosa.

Hipnotismo (Lb). Fascina criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Imagen silenciosa (Lb). Crea ilusión visual.

Infundir valor (La). Aliados ganan +1 ataque, daño y salvaciones contra hechizar y miedo.

Orden imperiosa (Lb). El objetivo obedece una orden simple durante 1 asalto.

Ventriloquia (Lb). Crea una voz a 10 m de distancia +1 m/nivel.

MAGNITUD 2

Asaltantes fantasmales (La). Criaturas fantasmales que golpean al objetivo causándole –8 a Sabiduría y –8 a Destreza.

Boca mágica (Lb). Habla una sola vez al cumplirse una condición.

Calmar emociones (Lb). Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.

Contorno borroso (Lb). Otorga ocultación parcial (el 20 % de los ataques resultan fallidos).

Coro armónico (La). El receptor obtiene un +2 a su nivel de lanzador y a la CD de las pruebas de salvación. Concentración.

Disfraz reflejo (La). Todos te perciben como alguien de su misma raza y sexo. 10 min/nivel.

Heroísmo (Lb). Proporciona +2 a tiradas de Ataque, pruebas de salvación y habilidad, 10 min/nivel.

Imagen menor (Lb). Como *Imagen silenciosa,* pero puede incluir sonidos.

Inmovilizar animal (Lb). Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.

Inmovilizar persona (Lb). Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.

Invisibilidad (Lb). El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca.

Ola de consternación (La). Todos en un cono de 9 metros sufren –3 a ataques, salvaciones y habilidades durante 1 asalto/nivel.

Partículas rutilantes (Lb). Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.

Silencio (Lb). Niega el sonido en un radio de 6 m.

Zona de verdad (Lb). Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

MAGNITUD 3

Afortunado (La). El receptor puede repetir todas sus tiradas y quedarse con el mejor resultado. 1 asalto/nivel.

Arma mágica mayor (Lb). +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles de lanzador (máx. +5).

Desplazamiento (Lb). Los ataques contra el receptor fallan el 50 % de las veces.

Detectar pensamiento (La). Permite «oír» los pensamientos superficiales.

Disipar magia (Lb). Cancela conjuros y efectos mágicos.

Dominar animal (Lb). Controla telepáticamente a un animal.

Endecha de discordia (La). Todos en 6 metros sufren –4 Ataque, Reflejos y Concentración, y velocidad al 50 %. Concentración +1 asalto/nivel.

Escritura ilusoria (Lb). Solo puede descifrarla el lector deseado.

Esfera de invisibilidad (Lb). Hace invisibles a todos en un radio de 3 m.

Forma sombría (La). El lanzador queda envuelto en sombras, ganando ocultación y la capacidad de atravesar obstáculos.

Imagen mayor (Lb). Como *Imagen silenciosa,* pero con sonido, olor y efectos térmicos.

Infortunio (La). El objetivo debe repetir todas sus tiradas y quedarse con el peor resultado. 1 asalto/nivel.

Rabia descerebrada (La). El objetivo se siente impelido a atacar a la criatura más cercana.

Sugestión (Lb). Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.

Titiritero (La). La víctima imita las acciones del lanzador. 1 asalto/nivel.

MAGNITUD 4

Confusión (Lb). Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Desesperación aplastante (Lb). –2 a todas las tiradas de las criaturas en el área.

Disfraz reflejo en grupo (La). Como *Disfraz reflejo,* pero afecta a una criatura/2 niveles y dura 12 horas.

Esperanza alentadora (Lb). +2 a todas las pruebas de una criatura/nivel de lanzador.

Fiesta (La). Emborracha a los receptores.

Geas menor (Lb). Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.

Hechizar monstruo (Lb). Cualquier tipo de criatura adquiere una actitud amistosa hacia el lanzador.

Heroísmo mayor (La). Otorga +4 a ataques, salvaciones y habilidades, inmunidad al miedo y PR temporales. 1 min/nivel.

Invisibilidad mayor (Lb). Como *Invisibilidad,* pero el receptor puede atacar y seguir invisible. 1 asalto/nivel.

Miedo (Lb). Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.

Modificar recuerdo (La). Cambia cinco minutos de recuerdos del receptor.

Muro ilusorio (Lb). Pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.

Pauta iridiscente (La). Luces que fascinan a un conjunto de criaturas que no sumen más de 24 puntos de Voluntad.

Suerte del explorador (La). El lanzador obtiene una bonificación a una salvación y una aptitud especial.

Terreno alucinatorio (Lb). Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente.

MAGNITUD 5

Bruma mental (La). El receptor sufre un –10 en pruebas de Sabiduría o Voluntad.

Caminar por la sombra (La). Permite viajar rápidamente entrando en las sombras.

Canción de discordia (La). Obliga a los objetivos a atacarse unos a otros.

Doble engañoso (La). El lanzador se vuelve invisible al tiempo que crea un doble ilusorio de sí mismo.

Dominar persona (Lb). Controla telepáticamente a un humanoide.

Espejismo arcano (Lb). Como *Terreno alucinatorio,* pero con edificios.

Imagen persistente (Lb). Como *Imagen mayor,* pero no requiere concentración.

Inmovilizar monstruo (Lb). Como *Inmovilizar persona,* pero con cualquier criatura.

Mensaje onírico (La). Envía un mensaje a cualquiera que esté durmiendo.

Ofuscar videncia (Lb). Engaña al escudriñamiento con una ilusión.

Orden imperiosa mayor (Lb). Como *Orden imperiosa,* pero afecta a un objeto/nivel.

Pesadilla (La). Envía una visión persistente que impide descansar.

Símbolo de sueño (Lb). Runa desencadenada que provoca un sueño catatónico.

Similitud (Lb). Cambia la apariencia de una persona/2 niveles de lanzador.

Sugestión en grupo (La). Como *Sugestión,* pero hasta a un receptor por nivel de lanzador.

Pacto del Vidente

MAGNITUD 0

Conocer la dirección (Lb). Indica dónde está el Norte.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Detectar veneno (Lb). Detecta veneno en una criatura u objeto.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Orientación divina (Lb). +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.

MAGNITUD 1

Alarma (Lb). Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.

Comprensión idiomática (Lb). Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.

Detectar animales o plantas (Lb). Detecta especies de flora o fauna.

Detectar muertos vivientes (Lb). Revela no-muertos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Detectar puertas secretas (Lb). Revela accesos ocultos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Escudo de la fe (Lb). Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).

Hablar con los animales (Lb). El lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos.

Identificar (Lb). Determina las propiedades de un objeto mágico.

Impacto crítico (La). Contra oponentes desprevenidos +1d6 de daño en cuerpo a cuerpo y dobla rango de crítico.

Impacto verdadero (Lb). +10 a la siguiente tirada de Ataque.

Presagio de peligro (La). El lanzador tiene una visión de lo peligroso que será el futuro inmediato.

Puntería bendita (La). Los aliados en 15 metros obtienen un +2 a los ataques a distancia.

Toque del maestro (La). Otorga competencia con un arma o escudo tocado durante 1 minuto/nivel.

Vínculo empático (La). Dos criaturas pueden intercambiar emociones e ideas básicas. 10 min/nivel.

Visión gloriosa (La). El receptor obtiene una bonificación a una prueba de salvación.

Vista de pájaro (La). Obtienes una perspectiva general del área geográfica en 80 km a la redonda.

MAGNITUD 2

Augurio (Lb). Averigua si una acción resultará buena o mala.

Contorno borroso (Lb). Otorga ocultación parcial (el 20 % de los ataques resultan fallidos).

Intuición divina (La). El lanzador obtiene una bonificación de 5 más el nivel de lanzador para una prueba de habilidad. 1 hora/nivel.

Localizar objeto (Lb). Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).

Ola de consternación (La). Todos en un cono de 9 metros sufren –3 a ataques, salvaciones y habilidades durante 1 asalto/nivel.

Oscurecer objeto (Lb). Oculta un objeto del escudriñamiento.

Situación (Lb). Controla la posición y estado de los aliados.

Ver lo invisible (Lb). Revela objetos y criaturas invisibles.

Visión en la oscuridad (Lb). Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

Zona de verdad (Lb). Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

MAGNITUD 3

Afortunado (La). El receptor puede repetir todas sus tiradas y quedarse con el mejor resultado. 1 asalto/nivel.

Cadena de ojos (La). El lanzador puede ver a través de los ojos de otra criatura. 1 hora/nivel.

Clariaudiencia/clarividencia (Lb). Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.

Desplazamiento (Lb). Los ataques contra el receptor fallan el 50 % de las veces.

Detectar pensamiento (La). Permite «oír» los pensamientos superficiales.

Don de lenguas (Lb). Permite hablar cualquier idioma.

Hablar con las plantas (Lb). El lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas.

Indetectabilidad (Lb). Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.

Infortunio (La). El objetivo debe repetir todas sus tiradas y quedarse con el peor resultado. 1 asalto/nivel.

Vínculo telepático (La). Permite comunicación mental a cualquier distancia entre dos criaturas voluntarias. 10 min/nivel.

MAGNITUD 4

Adivinación (Lb). Da un consejo útil sobre un acontecimiento o pregunta concreta.

Conocimiento de leyendas (La). Averigua relatos sobre una persona, cosa o lugar.

Detectar escudriñamiento (Lb). Alerta del espionaje mágico.

Discernir mentiras (Lb). Revela las mentiras deliberadas.

Escudo de la fe en grupo (La). Una criatura/nivel obtiene +3 a Defensa.

Escudriñamiento (Lb). Espía desde lejos al objetivo.

Localizar criatura (Lb). Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.

Ojo arcano (Lb). Ojo flotante invisible que se mueve a 10 m/asalto.

Suerte del explorador (La). El lanzador obtiene una bonificación a una salvación y una aptitud especial.

MAGNITUD 5

Comunión (Lb). La deidad responde con «sí» o «no» a una pregunta/nivel.

Comunión con la naturaleza (Lb). Averigua datos sobre el terreno en 2 km/nivel.

Ofuscar videncia (Lb). Engaña al escudriñamiento con una ilusión.

Retrospectiva (La). Permite ver el pasado.

Visión verdadera (Lb). Ves todo como es en realidad.

Vínculo telepático en grupo (La). Como *Vínculo telepático,* pero con una criatura/3 niveles.

Pacto Elemental

MAGNITUD 0

Crear agua (Lb). Crea 8 litros de agua pura por nivel de lanzador.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Llamarada (Lb). Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).

Luz (Lb). Un objeto brilla como una antorcha.

Rayo de escarcha (Lb). Rayo que inflige 1d3 de daño por frío.

MAGNITUD 1

Contacto electrizante (Lb). Toque que causa 1d6 puntos de daño eléctrico (+1/nivel; máx. +5).

Frío invernal (La). El objetivo sufre 1d8 puntos de daño por frío y queda fatigado.

Guantelete de hielo (La). Los puños del lanzador se consideran arma mágica +1 y hacen +1d4 de daño por frío. 1 minuto/nivel.

Manos ardientes (Lb). Cono que causa 1d4 + 1/nivel daño por fuego (máx. 1d4+5).

Puño de piedra (La). Concede un +6 a Fuerza y los golpes desarmados causan daño letal.

Rayo de fuego (La). Rayo que inflige 1d6 de daño por fuego +1 punto/nivel y hace arder al objetivo.

Soportar los elementos (Lb). Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

MAGNITUD 2

Esfera flamígera (Lb). Bola de fuego rodante que hace 2d6 de daño; dura 1 asalto/nivel.

Flecha ácida (Lb). Rayo que causa 2d4 de daño por ácido durante un asalto, +1 asalto/3 niveles.

Llama continua (Lb). Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.

Orbe de ácido (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto.

Orbe de electricidad (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y enmarañado un asalto.

Orbe de frío (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de frío +1 punto/nivel y cegado un asalto.

Orbe de fuego (La). Ataque a distancia que inflige 2d6 de daño de fuego +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Ráfaga de viento (Lb). Viento de 80 km/h que derriba criaturas pequeñas.

Resistencia a la energía (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.

Trampa de fuego (Lb). El objeto inflige 2d6 puntos de daño +1/2 niveles al ser abierto.

MAGNITUD 3

Bola de fuego (Lb). 3d6 +1/nivel de daño por fuego en radio de 6 m.

Fundirse con la piedra (La). El lanzador y su equipo se funden con la piedra durante 10 minutos/nivel.

Halo de frío (La). Un aura de frío protege al lanzador y daña a quien se acerca durante 1 asalto/nivel.

Luz de día (Lb). Luz brillante en un radio de 20 m.

Muro de viento (Lb). Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.

Protección contra la energía (Lb). Absorbe 10 puntos de daño/nivel de lanzador de un tipo de energía.

Proyectiles flamígeros (Lb). Las flechas infligen +1d6 puntos de daño por fuego.

Rayo relampagueante (Lb). 3d6 + 1/nivel de daño por electricidad.

Temblor (La). Las criaturas en una expansión de 12 metros son derribadas. 1 asalto/3 niveles.

MAGNITUD 4

Controlar las aguas (Lb). Hace subir o bajar masas de agua.

Escudo de fuego (Lb). Las criaturas atacantes sufren daño por fuego; protege contra el fuego o el frío.

Muro de fuego (Lb). Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 3 m y 1d4 hasta 6 m. Atravesar el muro causa 2d6 de daño +1/nivel.

Muro de hielo (Lb). Plano de hielo o semiesfera con +2 Dureza/nivel.

Orbe de ácido mayor (La). Ataque a distancia que inflige 4d6 de daño de ácido +1 punto/nivel y nauseado un asalto.

Orbe de electricidad mayor (La). Ataque a distancia que inflige 4d6 de daño de electricidad +1 punto/nivel y enmarañado un asalto.

Orbe de frío mayor (La). Ataque a distancia que inflige 4d6 de daño de frío +1 punto/nivel y cegado un asalto.

Orbe de fuego mayor (La). Ataque a distancia que inflige 4d6 de daño elemental +1 punto/nivel y atontado un asalto.

Tormenta de hielo (Lb). Granizo que inflige 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío en cilindro de 6 m de radio.

MAGNITUD 5

Cólera flamígera (Lb). 5d6 puntos de daño sagrado/fuego (+1/nivel; máx. +20).

Congelar (La). Rayo que inmoviliza al objetivo y le causa 2d6 de daño por frío cada asalto. 1 asalto/2 niveles.

Cono de frío (Lb). 5d6 puntos de daño por frío (+1/nivel; máx. +20).

Controlar los vientos (Lb). Permite alterar la fuerza y dirección del viento.

Infierno (La). El objetivo estalla en llamas y sufre daño por fuego cada asalto.

Muro de fuerza (Lb). Muro inmune al daño.

Muro de piedra (Lb). Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Pacto con la Naturaleza

MAGNITUD 0

Conocer la dirección (Lb). Indica dónde está el Norte.

Crear agua (Lb). Crea 8 litros de agua pura por nivel de lanzador.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Detectar veneno (Lb). Detecta veneno en una criatura u objeto.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Purificar comida y bebida (Lb). Purifica 30 cm³ de alimento por nivel de lanzador.

Unirse a la tierra (La). El lanzador crea un vínculo con la naturaleza que le concede un +2 en habilidades relacionadas con esta.

MAGNITUD 1

Detectar animales o plantas (Lb). Detecta especies de flora o fauna.

Enfurecer animal (La). Un animal entra en furia. Concentración +1 asalto/nivel.

Enmarañar (Lb). La vegetación atrapa a las criaturas en 12 metros.

Garras de bestia (La). Las manos del lanzador se transforman en armas naturales

Hablar con los animales (Lb). El lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos.

Hechizar animal (Lb). Un animal se vuelve amistoso.

Invocar aliado natural 1 (Lb). Convoca un animal de 10 Puntos de Personaje.

Invocar montura (Lb). Convoca montura terrestre durante 2h/nivel.

Montura del viajero (La). La montura se mueve más rápido, pero no ataca.

Niebla de oscurecimiento (Lb). Te rodea una niebla que otorga ocultación.

Pasar sin dejar rastro (Lb). Los receptores no dejan rastros ni olores.

Puño de piedra (La). Concede un +6 a Fuerza y los golpes desarmados causan daño letal.

Salto (Lb). +10/4 niveles a pruebas de saltar (máx. +30).

Soportar los elementos (Lb). Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

Vigor menor (La). El objetivo regenera 1 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Visión en la penumbra (La). El receptor adquiere Infravisión 1 durante una hora/nivel.

Vista de pájaro (La). Obtienes una perspectiva general del área geográfica en 80 km a la redonda.

Zancada prodigiosa (Lb). Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

MAGNITUD 2

Alterar el propio aspecto (Lb). Asume la forma de una criatura del mismo tipo.

Extender enredaderas (La). Crecen enredaderas que pueden emplearse para trepar, atar o esconderse.

Favor de la naturaleza (La). El animal tocado obtiene una bonificación al ataque y daño de +1/3 niveles.

Forma salvaje (La). El lanzador puede asumir la forma de un animal determinado.

Furia (La). El receptor entra en furia sin sufrir fatiga.

Inmovilizar animal (Lb). Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.

Invocar aliado natural 2 (Lb). Convoca un animal de 20 Puntos de Personaje.

Lentificar veneno (Lb). Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Nube brumosa (Lb). Niebla espesa que oscurece la visión.

Piel robliza (Lb). Concede un +2 a la RD por armadura natural (+1/3 niveles por encima del 4º).

Ráfaga de viento (Lb). Viento de 80 km/h que derriba criaturas pequeñas.

Telaraña (Lb). Llena una expansión de 6 m de radio con telarañas pegajosas.

Trepar cual arácnido (Lb). Permite caminar por paredes o techos.

Visión en la oscuridad (Lb). Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

MAGNITUD 3

Acelerar (Lb). El receptor se mueve más rápido, ataque adicional; +1 Ataque, Esquivar y Reflejos.

Contagio (Lb). Transmite una enfermedad a la criatura tocada.

Dominar animal (Lb). Controla telepáticamente a un animal.

Forma primordial (La). El lanzador se transforma en un elemental, 1 minuto/nivel.

Fundirse con la piedra (La). El lanzador y su equipo se funden con la piedra durante 10 minutos/nivel.

Hablar con las plantas (Lb). El lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas.

Invocar aliado natural 3 (Lb). Convoca un animal de 30 Puntos de Personaje.

Muro de viento (Lb). Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.

Neutralizar veneno (Lb). Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.

Nube apestosa (Lb). Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

Respiración acuática (Lb). Los receptores pueden respirar bajo el agua.

Temblor (La). Las criaturas en una expansión de 12 metros son derribadas. 1 asalto/3 niveles.

Vigor (La). El objetivo regenera 2 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

MAGNITUD 4

Controlar las aguas (Lb). Hace subir o bajar masas de agua.

Invocar aliado natural 4 (Lb). Convoca un animal de 40 Puntos de Personaje.

Libertad de movimiento (Lb). El receptor ignora las restricciones al movimiento.

Piel pétrea (Lb). Otorga RD 10 contra ataques físicos.

Polimorfar (Lb). Dota de nueva forma a un receptor voluntario.

Reencarnar (Lb). Revive una criatura en un cuerpo nuevo al azar.

Tormenta de hielo (Lb). Granizo que inflige 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío en cilindro de 6 m de radio.

Veneno (Lb). Inocula un veneno en la criatura tocada.

Vitalidad protegida (La). El objetivo es inmune al agotamiento y la fatiga, así como al daño de Característica, 1 minuto/nivel.

MAGNITUD 5

Comunión con la naturaleza (Lb). Averigua datos sobre el terreno en 2 km/nivel.

Controlar los vientos (Lb). Permite alterar la fuerza y dirección del viento.

Explosión de púas (La). Arroja púas en una expansión de 6 metros, infligiendo daño e imponiendo penalizadores.

Invocar aliado natural 5 (Lb). Convoca un animal de 50 Puntos de Personaje.

Muro de piedra (Lb). Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.

Pasamiento (Lb). Crea un pasaje a través de madera o roca.

Plaga de insectos (Lb). Nube de insectos que pone en fuga a criaturas de baja Voluntad.

Polimorfar funesto (Lb). Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Vigor mayor (La). El objetivo regenera 4 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Pacto Sagrado

MAGNITUD 0

Crepúsculo matutino (La). Las criaturas dormidas o inconscientes en un área de 4,5 metros se despiertan.

Curar heridas menores (Lb). Cura 1d4 puntos de resistencia.

Detectar auras mágicas (Lb). Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3 m/nivel.

Leer magia (Lb). Permite leer inscripciones mágicas.

Luz (Lb). Un objeto brilla como una antorcha.

Orientación divina (Lb). +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.

Purificar comida y bebida (Lb). Purifica 30 cm^3 de alimento por nivel de lanzador.

Remendar (La). Reparación menor de un objeto.

Virtud (Lb). +1 a Umbral de herida grave, 1 minuto.

MAGNITUD 1

Alarma (Lb). Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.

Bendecir (Lb). Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación contra miedo.

Círculo de protección menor (Lb). +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.

Curar heridas leves (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.

Descanso reparador (La). Duplica la curación natural de hasta una criatura/nivel durante 24 horas.

Detectar muertos vivientes (Lb). Revela no-muertos en cono de 30 m + 3m/nivel.

Escudo de la fe (Lb). Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).

Exigencia del heraldo (La). Todas las criaturas en explosión de 6 metros con Voluntad 5 o menos quedan ralentizadas un asalto.

Favor divino (Lb). Lanzador gana +1/3 niveles al Ataque y Daño.

Heroicidad (La). El receptor adquiere una dote temporalmente.

Invocar monstruo 1 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.

Quitar el miedo (Lb). Elimina el miedo y otorga +4 a pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.

Retrasar enfermedad (La). Los estragos de la enfermedad quedan pospuestos durante un día.

Vigor menor (La). El objetivo regenera 1 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

MAGNITUD 2

Armadura fantasmal (La). La armadura tocada protege contra ataques incorpóreos y puede ser usada por criaturas incorpóreas. 1 minuto/nivel.

Auxilio divino (Lb). +1 a las tiradas de Ataque y a las pruebas de salvación de miedo. +1d8 PR temporales (+1/nivel; máx. +10).

Calmar emociones (Lb). Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.

Consagrar (Lb). Bendice un lugar con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.

Curar heridas moderadas (Lb). Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.

Heroísmo (Lb). Proporciona +2 a tiradas de Ataque, pruebas de salvación y habilidad, 10 min/nivel.

Himno de batalla (La). Los aliados en 9 metros pueden repetir una salvación de Voluntad por asalto, 1 asalto/nivel.

Invocar monstruo 2 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.

Lentificar veneno (Lb). Impide que el veneno dañe al receptor durante 1 h/nivel.

Llama continua (Lb). Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.

Mejorar característica (Lb). Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.

Protección contra las flechas (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.

Protección divina (La). Los aliados en 6 metros reciben +1 a Defensa y salvaciones durante 1 minuto/nivel.

Quitar parálisis (Lb). Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar.

Resistencia a la energía (Lb). El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.

Restablecimiento menor (Lb). Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica.

Visión en la oscuridad (Lb). Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

Zona de verdad (Lb). Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

MAGNITUD 3

Arma de la deidad (La). Otorga +1/4 niveles al ataque y daño del arma y una aptitud especial en función de la deidad. 1 asalto/nivel.

Auxilio divino en grupo (La). Aliados obtienen +1 en ataque y contra miedo, y +1d8 PR temporales (+1/nivel). 1 min/nivel.

Círculo de protección mayor (Lb). Como *Círculo de protección menor,* pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.

Curar heridas graves (Lb). Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.

Detener muertos vivientes (Lb). Inmoviliza muertos vivientes durante 1 asalto/nivel.

Disipar magia (Lb). Cancela conjuros y efectos mágicos.

Invocar monstruo 3 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.

Luz abrasadora (Lb). Rayo que causa 2d8 puntos de daño + 1/nivel de lanzador (máx. +10). Criaturas vulnerables a la luz +50 % daño.

Luz de día (Lb). Luz brillante en un radio de 20 m.

Neutralizar veneno (Lb). Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.

Plegaria (Lb). Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque, daño, pruebas de salvación y de habilidad; los enemigos un –1.

Quitar ceguera/sordera (Lb). Cura tanto las de origen natural como mágico.

Quitar enfermedad (Lb). Cura todas las enfermedades que afectan al receptor.

Quitar maldición (Lb). Libera a un objeto o criatura de una maldición.

Resistencia mayor (La). Otorga +1/2 niveles a las pruebas de salvación durante 24 horas.

Vestidura mágica (Lb). Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.

Vigor (La). El objetivo regenera 2 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

MAGNITUD 4

Castigo divino (Lb). 3d6 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +15) a criaturas en 6 metros y las ciega un asalto. Ajenos y muertos vivientes +50 % de daño. Aliados del dios, medio daño.

Curar heridas críticas (Lb). Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.



Discernir mentiras (Lb). Revela las mentiras deliberadas.

Escudo de la fe en grupo (La). Una criatura/nivel obtiene +3 a Defensa.

Esperanza alentadora (Lb). +2 a todas las pruebas de una criatura/nivel de lanzador.

Exorcismo (Lb). Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.

Globo menor de invulnerabilidad (Lb). Detiene efectos de conjuros de magnitud 3 o inferior.

Heroísmo mayor (La). Otorga +4 a ataques, salvaciones y habilidades, inmunidad al miedo y PR temporales. 1 min/nivel.

Invocar monstruo 4 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.

Panacea (La). Elimina todos los estados adversos de una criatura y cura 1d8 puntos de resistencia +1/nivel.

Puerta dimensional (Lb). Te teleporta una corta distancia.

Restablecimiento (Lb). Recobra las puntuaciones de Característica perdidas.

Vitalidad protegida (La). El objetivo es inmune al agotamiento y la fatiga, así como al daño de Característica. 1 minuto/nivel.

MAGNITUD 5

Cólera flamígera (Lb). 5d6 puntos de daño sagrado/fuego (+1/nivel; máx. +20).

Curar heridas leves en grupo (Lb). Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.

Disipación divina (Lb). El lanzador obtiene +4 Defensa contra ajenos, elementales y muertos vivientes. Con toque puede disipar sus encantamientos o expulsar ajenos.

Expiación (Lb). Libera al objetivo de la carga de sus pecados.

Invocar monstruo 5 (Lb). Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.

Justa ira (La). Los aliados en 9 metros obtienen un ataque adicional por asalto y un +3 al ataque y daño. 1 asalto/nivel.

Marca de la justicia (La). Designa la acción que desencadena una maldición sobre el receptor.

Revivir a los muertos (Lb). Devuelve la vida a una criatura muerta hace 1 día/nivel.

Romper encantamiento (Lb). Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.

Sacralizar (Lb). El lugar elegido pasa a estar bendecido.

Vigor mayor (La). El objetivo regenera 4 PR/asalto durante 10 asaltos +1 asalto/nivel.

Conjuros

En esta sección se describen los nuevos conjuros en orden alfabético.

Afortunado

Adivinación

Magnitud: *Bardo 3, Clérigos (hombres del norte) 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Siempre que la criatura afectada lleve a cabo una acción que requiera una tirada de dados, se deberán realizar dos tiradas y quedarse con el mejor resultado.

Afortunado contrarresta y disipa *Infortunio.*

Arma de Energía

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán 3, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un arma;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza (objeto, inofensivo).*

Con un toque de su mano el lanzador hace que un arma obtenga la aptitud de infligir daño de un tipo de elemento. El elemento en cuestión se escoge durante el lanzamiento del conjuro, pudiendo elegir entre ácido, frío, electricidad o fuego.

Las armas de energía causan un daño adicional cuando golpean con éxito. El daño depende del tamaño del arma: pequeña o menor, 1d4; mediana, 1d6; grande o mayor, 1d8. Este daño se aplica aparte del daño habitual del arma y no se multiplica en caso de crítico, pero las armaduras no protegen contra él. Las armas de proyectiles transfieren este efecto a su munición, aunque para determinar el daño adicional se tomará como referencia el tamaño de la munición y no del arma en sí (por ejemplo, no se tiene en cuenta el tamaño de un arco, sino de sus flechas, por lo que normalmente harán 1d4 puntos de daño adicional).

El descriptor de este conjuro será el del tipo de energía seleccionada en su lanzamiento.

Arma de la Deidad

Transmutación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un arma;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza (objeto, inofensivo).*

El lanzador apela a su deidad para imbuir de poder un arma. Esta obtiene una bonificación de mejora de +1 al ataque y el daño por cada dos niveles de lanzador, hasta un máximo de +5. Además, adquiere una aptitud mágica en función de la deidad del lanzador. La

descripción de estas aptitudes se encuentra al final de este capítulo, en la página 173.

Dios de la Montaña: Afilada.

Dioses de la naturaleza: Retornante.

Dioses de los Pozos: Azote (elfos del bosque y hombres del norte).

Gran Kraken: Desgarradora.

Izz: Penetrante.

Korth: Compasiva.

Orn: Daño elemental (Frío).

Rael: Buscadora.

Rey Dios: Daño elemental (Fuego).

Thorns: Defensora.

Arma Fantasmal

Transmutación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un arma o 50 proyectiles (deben estar juntos en el momento del lanzamiento);* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (objeto, inofensivo).*

Este conjuro hace que un arma sea capaz de infligir daño con normalidad a criaturas incorpóreas. Las armas a distancia afectadas no transfieren este efecto a su munición. Asimismo, una criatura incorpórea podrá coger el arma y emplearla sin ninguna restricción tanto contra criaturas corpóreas como incorpóreas. En definitiva, el arma podrá considerarse tanto corpórea como incorpórea en cualquier momento, en función de lo que más convenga a su portador.

Arma Sónica

Transmutación [sonido]

Magnitud: *Bardo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Arma tocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El arma tocada inflige 1d6 puntos de daño sónico adicional en cada ataque con éxito. Este daño se aplica aparte del daño habitual del arma y no se multiplica en caso de crítico, pero las armaduras no protegen contra él. Las armas de proyectiles afectadas por el conjuro transmiten este efecto a su munición.

Arma Traidora

Nigromancia

Magnitud: *Bardo 1, Chamán (elfos grises) 1, Clérigo (elfos oscuros) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un arma;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega, ver texto.*

Este conjuro puede afectar a cualquier arma cuerpo a cuerpo. En el siguiente ataque que se ejecute con esa arma, esta se retorcerá para golpear a quien la empuña, impactando de forma automática sin necesidad de una tirada de ataque. Una vez realizado el ataque, el hechizo termina.

El portador no es consciente del efecto del conjuro y no puede atenuar el daño causado por su arma o sustituirlo por daño no letal. Sin embargo, si dispone de cualquier tipo de reducción de daño, esta se aplicará con normalidad. Una vez el arma ha atacado a su portador, el conjuro se descarga.

Las armas mágicas afectadas por este conjuro tienen derecho a una salvación de Voluntad, usando su propia bonificación de Voluntad (si la tiene) o la de su portador, la que sea mayor.

Armadura de Muerte

Nigromancia

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán (bárbaros) 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador se rodea de llamas negras que hieren a quienes lo tocan. Cualquier criatura que le ataque con su cuerpo o con armas empuñadas sufrirá 1d4 puntos de daño +1 punto por cada dos niveles de lanzador. Si el atacante se mantiene a distancia empleando armas con un alcance superior a 1,5 metros (como una lanza larga o armas de proyectiles), no se verá afectado por este conjuro.

Armadura Fantasmal

Transmutación

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Armadura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

La armadura tocada se vuelve translúcida y su reducción de daño puede aplicarse íntegramente contra los ataques de criaturas incorpóreas, al tiempo que sigue protegiendo con normalidad contra los ataques corpóreos. Además, esta armadura puede ser vestida por criaturas incorpóreas, que se benefician de su reducción de daño tanto contra ataques corpóreos como incorpóreos, y no les impide seguir atravesando objetos sólidos.

Asaltantes Fantasmales

Ilusión [enajenador, miedo]

Magnitud: *Bardo 2, Clérigo (elfos oscuros) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el efecto), después Fortaleza mitad; ver texto.*

Imágenes de pesadilla atormentan la mente del objetivo. Si este tiene éxito en una salvación inicial de Voluntad, comprende que las visiones no son reales y el conjuro falla. En caso contrario sufre 8 puntos de daño a su Sabiduría y Destreza (la mitad si supera una salvación de Fortaleza).

Atraer Regalo

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Chamán (elfos grises) 1, Bardo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

La criatura objetivo se siente obligada a dar lo que está sujetando al lanzador del conjuro. En su siguiente turno la criatura empleará una acción de movimiento para acercarse al lanzador tan rápido como pueda y le ofrecerá el objeto como una acción estándar. El lanzador del conjuro podrá recoger el objeto inmediatamente, como una reacción, siempre que tenga las manos libres y nada se lo impida.

El objetivo del conjuro se defiende con normalidad y puede actuar libremente en los siguientes asaltos, incluyendo el intentar recuperar el objeto entregado.

Auxilio Divino en Grupo

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una o más criaturas, las cuales no pueden estar a más de 9 metros una de otra;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un resplandor plateado surge de la mano del lanzador y salta hasta todos los aliados cercanos, fortaleciéndolos. Las criaturas afectadas obtienen una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y a las salvaciones de miedo, además de obtener 1d8 puntos de resistencia temporales +1 punto por cada nivel de lanzador (máximo 1d8+15).

Bruma Mental

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Bruma que se expande en un radio de 6 metros, con 6 metros de altura;* ***Duración:*** *30 minutos y 2d6 asaltos, ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro crea un banco de niebla que debilita la resistencia mental de todo aquel a quien rodea. Las criaturas que se encuentran dentro de la bruma que fallen la salvación del conjuro sufrirán una penalización de –10 a las pruebas de Voluntad y Sabiduría. Este efecto perdura mientras las criaturas estén dentro de la bruma y durante 2d6 asaltos después de abandonarla.

La bruma en sí no se mueve y dura 30 minutos o hasta que el viento la disperse. Un viento moderado (16 km/h o más) dispersará la niebla en cuatro asaltos. Un viento fuerte (31 km/h o más), como el de un conjuro de *Ráfaga de viento,* la dispersará en un solo asalto.

Esta bruma no es densa y no supone un obstáculo para la visión.

Cadena de Ojos

Adivinación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

El lanzador es capaz de ver a través de los ojos del receptor del conjuro, aunque no le otorga ningún control sobre él. Cuando la criatura afectada entra en contacto con otro ser vivo, el lanzador puede transferir el conjuro a este, que tendrá derecho a una salvación de voluntad. Si tiene éxito, el conjuro finaliza inmediatamente.

El lanzador puede emplear una acción gratuita para cambiar de ver a través de los ojos del receptor a hacerlo normalmente, o viceversa.

Caminar por los Sueños

Ilusión

Magnitud: *Bardo 5, Clérigo (elfos del bosque) 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Para usar este conjuro es necesario que el lanzador esté en un entorno silencioso y tranquilo que le permita entrar en trance. El conjuro transporta al lanzador por una neblinosa senda próxima a un plano etéreo que los elfos denominan Camino de los Sueños (ver suplemento **Elfos de Litdanast**). Podrá llevar consigo a más criaturas, hasta donde le permita su nivel, pero todas deben estar en contacto entre sí.

En esta región umbría podrán moverse a 40 kilómetros por hora, desplazándose con normalidad por los límites del Camino de los Sueños, pero mucho más rápido respecto al plano material. Por tanto, se puede usar este conjuro para viajar rápidamente por los márgenes del Ensueño, desplazándose la distancia deseada y regresando al mundo real.

Debido a que la realidad queda desdibujada entre ambos planos, no se pueden distinguir los detalles del terreno por el que se transita, ni predecir con exactitud dónde terminará el viaje. Es imposible calcular las distancias con precisión, haciendo el conjuro inviable para el espionaje o la exploración. Además, cuando el efecto del conjuro termina, los viajeros se desvían 1d10x30 metros en una dirección horizontal al azar del punto de salida deseado. Si esto los situara dentro de un espacio sólido, serán expulsados a 1d10x300 metros en la misma dirección. Si esto todavía los sitúa dentro de un espacio sólido, serán desviados hasta el espacio libre más cercano, aunque el esfuerzo de esta actividad los dejará fatigados (sin prueba de salvación).

Este conjuro también puede utilizarse para adentrarse por completo en el Camino de los Sueños. En este caso se considera que los viajeros tienen éxito automáticamente en la prueba para acceder al Camino de los Sueños, pero una vez dentro estarán sujetos a los mismos peligros que cualquier otro caminasueños. Asimismo, para despertar y volver al mundo real tendrán que cumplir los requisitos habituales, tal y como se describe en la página 12 del suplemento **Elfos de Litdanast.**

Las criaturas que no estén dispuestas a acompañar al lanzador tendrán derecho a una salvación de Voluntad, negando el efecto en caso de tener éxito.

Canción de Discordia

Encantamiento [enajenador, sonido]

Magnitud: *Bardo 5, Clérigo (elfos oscuros) 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Criaturas en una expansión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro causa que los que están dentro del área se enfrenten entre ellos en lugar de atacar a sus enemigos. Cada criatura afectada tiene un 50 % de posibilidades de atacar al blanco más cercano cada asalto (el Director de Juego tira al inicio de su turno para determinar el comportamiento de cada criatura). Una criatura que no ataque a su vecino más próximo es libre de actuar con normalidad durante ese asalto.

Las criaturas forzadas a atacar a sus compañeros emplean todos los medios a su disposición, eligiendo los conjuros más mortíferos o las tácticas más ventajosas. Sin embargo, no dañarán a los blancos que han caído inconscientes.

Chasquido Sónico

Evocación [sonido]

Magnitud: *Bardo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura u objeto;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad parcial.*

Crea un sonido breve pero ruidoso junto al objetivo. La víctima sufre 1 punto de daño sónico y debe superar una prueba de salvación de Voluntad para no quedar ensordecida un asalto.

Congelar

Conjuración (creación) [frío]

Magnitud: *Alquimista de sangre 5, Chamán 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Duración:*** *1 asalto/2 niveles de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos niega.*

Un delgado rayo azul arremolinado con vetas blancas surge de la mano del lanzador, dejando una tenue neblina a su paso. Si la víctima falla su prueba de salvación, es golpeada por el rayo y sufre 2d6 puntos de daño por frío. Además, queda encerrada en una vaina de hielo de diez centímetros de grosor e inmovilizada (por lo tanto, físicamente indefensa). Una criatura encerrada en el hielo sufrirá 2d6 puntos de daño por frío cada asalto hasta que se libere. Un objetivo en este estado está consciente y respira con normalidad, pero es incapaz de hablar o de moverse excepto para intentar liberarse mediante una prueba de Fuerza (ver a continuación). Puede llevar a cabo acciones puramente mentales, como utilizar una aptitud sortílega. Un lanzador de conjuros podrá emplear los conjuros que sea capaz de lanzar sin emplear componente verbal y somático.

Una prueba de Fuerza (CD 20) rompe el hielo, liberando a la criatura encerrada. El hielo tiene dureza 8 (24 puntos de resistencia). Un ataque dirigido contra la criatura encerrada deberá primero destruir el hielo que la recubre, solo el daño sobrante tras esto afectará a la criatura encerrada. Cuando la duración del conjuro expira, el hielo se funde y la criatura queda libre.

Conocimiento de Leyendas

Adivinación

Magnitud: *Bardo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Ver texto;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro trae a la mente leyendas acerca de un personaje, lugar u objeto importante. Si este estuviera cerca, el lanzamiento solo durará 1d4 x 10 minutos. Si el lanzador solo dispone de información detallada acerca de la persona, lugar u objeto, el lanzamiento tardará 1d10 días en completarse y la leyenda obtenida será menos detallada y precisa (aunque normalmente proporcionará suficiente información como para ayudar a encontrar a esa persona, lugar u objeto, lo cual permitirá mejorar ***Conocimiento de leyendas*** en la siguiente ocasión). Si solo conoce rumores, el lanzamiento tardará 2d6 semanas en completarse y la leyenda obtenida será vaga e incompleta (aunque normalmente llevará hasta una información más detallada, lo cual mejorará la próxima ejecución del conjuro).

Durante el lanzamiento no se puede llevar a cabo ninguna actividad que no sea rutinaria, como comer y dormir. Una vez completada la ejecución, la adivinación aportará leyendas (si es que las hay) acerca de la persona, lugar u objeto que se tenía en mente. Tales leyendas pueden estar aún en circulación, haber sido olvidadas hace tiempo o ser información que jamás se haya dado a conocer a nivel general. Si la persona, lugar u objeto no tuviera importancia legendaria, no se obtendrá información alguna.

Coro Armónico

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Coro armónico permite mejorar la capacidad de lanzamiento de sortilegios de otro lanzador. Durante la duración del conjuro el receptor obtendrá un +2 a su nivel de lanzador y a la CD de salvación de los conjuros que realice. Este incremento no aumenta la reserva de Esencia del receptor ni le permite lanzar conjuros de una magnitud mayor de la habitual.

Crepúsculo Matutino

Abjuración

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo (hombres del norte) 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *4,5 metros;* ***Objetivo:*** *Todas las criaturas en una explosión de 4,5 metros de radio*

centrada en el lanzador; ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

Todas las criaturas que estén durmiendo y se hallen dentro del área del conjuro se despertarán. Las que estén inconscientes por daño no letal también despertarán, pero solo podrán emprender o una acción estándar o una de movimiento en cada asalto, no ambas, durante 1d4 asaltos. Este conjuro no afecta a criaturas moribundas, ni a aquellas que estén en el Camino de los Sueños (ver suplemento **Elfos de Litdanast**).

Descanso Reparador

Conjuración (curación)

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de lanzador, las cuales no pueden estar a más de 9 metros una de otra;* ***Duración:*** *24 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Descanso reparador dobla la velocidad de curación natural de los receptores. Cada una de las criaturas afectadas recupera el doble de puntos de resistencia y de característica de los que habría recobrado ese día (ver **Recuperarse del daño,** página 110 del libro básico). Este conjuro no reduce el tiempo necesario para recuperarse de una herida grave, ni duplica la curación obtenida por conjuros u otros efectos similares.

Detectar Pensamiento

Adivinación [enajenador]

Magnitud: *Bardo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *18 metros;* ***Área:*** *Emanación en forma de cono;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro permite detectar pensamientos superficiales. La información obtenida dependerá del tiempo que se dedique a estudiar un área u objetivo concreto.

Primer asalto: Presencia o ausencia de pensamientos (de criaturas conscientes con 1 o más puntos de Inteligencia).

Segundo asalto: Cantidad de mentes pensantes y su puntuación de Inteligencia. Si alguna Inteligencia tiene un valor de 26 o más y, además, supera en al menos 10 puntos la Inteligencia del lanzador, este quedará aturdido durante un asalto y el conjuro termina. Este hechizo no permite determinar la localización de las mentes, salvo que se pueda ver a las criaturas cuyos pensamientos está detectando.

Tercer asalto: Pensamientos superficiales de cualquier mente que se encuentre en el área. Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Voluntad, impedirá que se lean sus pensamientos, por lo que el lanzador tendrá que volver a ejecutar el sortilegio si desea intentarlo de nuevo. Las criaturas con inteligencia animal (Inteligencia 1 o 2) poseen pensamientos simples e instintivos que resultan fáciles de interpretar.

En cada asalto se puede cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

Disfraz Menor

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 0, Bardo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 hora;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Esta magia permite realizar cambios estéticos menores en la apariencia del lanzador, como cambiar el color de su pelo, dibujar arrugas en su cara, proporcionarle una cicatriz u oscurecer el color de sus dientes. El conjuro no puede cambiar la estructura real del rostro o el cuerpo del lanzador.

En términos de juego, el conjuro otorga una bonificación de +2 a la siguiente prueba de Disfrazarse que se realice dentro de su duración.

Disfraz Reflejo

Ilusión

Magnitud: *Bardo 2, Clérigo (elfos oscuros) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Bajo esta ilusión todas las criaturas inteligentes que ven al lanzador lo perciben como si fuera alguien de su misma especie y sexo, siempre que su tamaño no tenga más de una categoría de diferencia.

El conjuro cambia cómo se perciben la ropa, la especie y el sexo, pero no otorga ningún conocimiento sobre las aptitudes o peculiaridades de la forma reflejada, ni tampoco altera las propiedades táctiles, auditivas u olfativas del equipo transportado.

Una criatura que interactúa con la ilusión, más allá de simplemente verla, recibe una salvación de Voluntad para reconocer el engaño (por ejemplo, al tocarla y darse cuenta de que la sensación táctil no encaja con la visual). Una criatura con el rasgo Olfato animal obtiene automáticamente una salvación de Voluntad.

Disfraz Reflejo en Grupo

Ilusión

Magnitud: *Bardo 4, Clérigo (elfos oscuros) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura/2 niveles de lanzador, las cuales no pueden estar a más de 9 metros la una de la otra;* ***Duración:*** *12 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro funciona como *Disfraz reflejo,* pero puede cambiar la apariencia de tantas criaturas como la mitad del nivel de lanzador y el efecto se mantiene durante doce horas. Los objetivos afectados recobran su aspecto normal si mueren.

Doble Engañoso

Ilusión (quimera)

Magnitud: *Bardo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);*

Objetivo: *Lanzador;* ***Efecto:*** *Un doble ilusorio del lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador y concentración + 3 asaltos, ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro), ver texto.*

El lanzador se vuelve invisible (como con el conjuro *Invisibilidad mayor,* página 166 del libro básico) y, al mismo tiempo, aparece un doble ilusorio suyo (como *Imagen mayor,* página 164 del libro básico). El doble debe aparecer dentro del alcance del conjuro, pero, a partir de ese momento, se podrá mover sin restricción siguiendo las órdenes mentales del lanzador (lo cual requiere concentración en el primer asalto después del lanzamiento).

Es posible hacer que el doble aparezca perfectamente superpuesto sobre el cuerpo del lanzador, de modo que los observadores no adviertan su desaparición. A partir de ese momento, el doble y el lanzador podrán desplazarse en distintas direcciones.

El doble se moverá a la misma velocidad que el lanzador y podrá hablar y gesticular como si fuera real. Sin embargo, no podrá atacar ni lanzar conjuros, aunque nada le impide fingir que lo hace.

El doble ilusorio permanece mientras el lanzador se concentre en él más tres asaltos adicionales. Después de que deje de concentrarse, el doble continuará llevando a cabo la misma actividad (por ejemplo, huir por un pasillo) hasta que la duración expire. La *Invisibilidad mayor* dura un asalto por nivel de lanzador, sin que sea necesaria la concentración.

Endecha

Evocación [sonido]

Magnitud: *Bardo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Área:*** *Todos los enemigos dentro de una expansión de 15 metros centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

El conjuro succiona las energías de los enemigos del lanzador. En cada asalto, todos los adversarios dentro del área sufren 2 puntos de daño a la Fuerza y la Destreza. En cada asalto pueden realizar una prueba de salvación de Fortaleza, pero un éxito solo niega el daño de ese asalto.

Endecha de Discordia

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 3, Clérigo (Rey Dios) 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Expansión de 6 metros;* ***Duración:*** *Concentración + 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

La mente del receptor se llena con los gritos de los moribundos, las lamentaciones de los condenados y los aullidos de los locos. Las criaturas afectadas sufren una penalización de –4 a su valor de Destreza, su velocidad se reduce a la mitad (hasta un mínimo de 1,5 metros) y deben superar una prueba de Concentración para lanzar cualquier conjuro (CD igual a la de este conjuro más la magnitud del conjuro que va a ser lanzado).

Enfurecer Animal

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 1, Chamán 1, Clérigo (elfos del bosque/hombres del sur) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un animal;* ***Duración:*** *Concentración +1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Durante la duración del conjuro el animal afectado entra en un frenesí similar a la dote Furia a rango 1 (página 68 del libro básico), salvo que no quedará fatigado cuando expire el conjuro. En concreto, obtendrá un +4 a la Fuerza y un +2 a la Fortaleza y la Voluntad, pero una penalización de –2 a la Defensa.

Escudo de Cacofonía

Evocación [sonido]

Magnitud: *Bardo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Área:*** *Emanación de 3 metros de radio centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial.*

Crea una barrera de energía sónica a una distancia de 3 metros del lanzador. Las criaturas que se encuentren a ambos lados de esta la oirán como un zumbido fuerte pero inofensivo. Los sonidos no mágicos no la atraviesan y los sobrenaturales o los basados en conjuros o efectos sónicos lo penetran solo si el lanzador o el creador del efecto tiene éxito en una prueba de nivel de lanzador (CD 11 + nivel del lanzador del escudo).

Una criatura que cruce la barrera sufrirá 1d6 puntos de daño sónico más un punto por nivel de lanzador (máximo +20) y deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza o quedará ensordecida durante un minuto.

Las vibraciones sónicas también generan un 20 % de posibilidad de fallo para todo proyectil que la atraviese en cualquier dirección.

La barrera se mueve con el lanzador, pero este no puede obligar a otra criatura a cruzarla (por ejemplo, moviéndose adyacente a un enemigo). Si lo hace, la barrera no tendrá efecto sobre ella.

Escudo de la Fe en Grupo

Abjuración

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de lanzador, las cuales no pueden estar a más de 9 metros la una de la otra;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro es idéntico a *Escudo de la fe,* pero su efecto puede extenderse a tantas criaturas como el nivel de lanzador. En concreto, este conjuro concede una bonificación de +2 a la Defensa, +1 punto adicional por cada seis niveles de lanzador por encima del segundo (máximo de +5).

Esculpir Sonido

Transmutación

Magnitud: *Bardo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura u objeto por nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Permite cambiar los sonidos producidos por objetos o criaturas. El lanzador puede crear sonidos donde no los hay (hacer hablar a una estatua), amortiguar los existentes (evitando que los personajes hagan ruido) o transformar unos en otros (haciendo que la voz de un lanzador de conjuros suene como los chillidos de un cerdo). Todos los objetos o criaturas afectados han de ser transmutados del mismo modo. La transmutación no puede cambiarse una vez se ha realizado.

Los lanzadores de conjuros cuya voz sea drásticamente alterada (como en el ejemplo citado) no podrán lanzar conjuros con componente verbal.

Exigencia del Heraldo

Encantamiento [enajenador, sonido]

Magnitud: *Bardo 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *6 metros;* ***Área:*** *Explosión de 6 metros de radio centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Todas las criaturas con Voluntad 5 o menos quedan ralentizadas durante un asalto. Si el conjuro *Acelerar* está en funcionamiento en una criatura afectada, este queda suprimido (pero no disipado) durante un asalto.

Las criaturas ralentizadas solo podrán llevar a cabo una acción de movimiento o estándar, pero no ambas (ni podrán realizar acciones de asalto completo). Además, sufrirán una penalización de –1 a la Defensa, las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación de Reflejos. Una criatura ralentizada se mueve a la mitad de su Velocidad normal.

Explosión de Púas

Conjuración (creación)

Magnitud: *Chamán 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *6 metros;* ***Área:*** *Expansión de 6 metros de radio centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad, ver texto.*

Pinchos punzantes como agujas surgen de la piel del lanzador y salen disparados en todas direcciones. Las criaturas dentro del área son golpeadas por una o más púas en función de su tamaño: las menudas o más pequeñas, 4 púas; las pequeñas, 6; las medianas, 8; las grandes, 10; y las enormes o mayores, 12 púas.

Las criaturas pequeñas o más grandes que superen la salvación de Reflejos serán golpeadas por la mitad de púas que correspondan a su tamaño. Las menudas o más pequeñas, en cambio, evitarán todas las púas.

Cada púa inflige 1d6 puntos de daño perforante (el daño de cada púa se lanza por separado) y se mete en la carne de cualquier criatura viva a la que golpee. Las púas clavadas imponen una penalización de –1 a los ataques, pruebas de salvación y habilidades (la penalización no se acumula). Las púas pueden retirarse con una prueba de Medicina (CD 20). Si se hace de otra forma, o si se falla la prueba de Medicina, quitarlas causa 1d6 puntos de daño adicional.

Explosión Sónica

Evocación [sonido]

Magnitud: *Bardo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad parcial.*

Explosión sónica golpea automáticamente al objetivo con un sonido estruendoso y agudo. La víctima sufre 1d4 puntos de daño sónico +1 punto por cada nivel de lanzador (máximo +5). Además, debe superar una salvación de Voluntad o queda ensordecida durante 1d4 asaltos. Este conjuro no tiene efecto si se lanza dentro del área de un conjuro de silencio.

Extender Enredaderas

Conjuración (creación)

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo (elfos del bosque) 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Expansión de 3 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad parcial.*

El lanzador invoca los poderes de la naturaleza, creando y dirigiendo un rápido crecimiento de enredaderas. Tras el lanzamiento del conjuro se puede escoger uno de estos efectos:

- Ayuda para trepar, como si se tratara de una cuerda con nudos (ver **Atletismo,** página 48 del libro básico).
- Atar a objetivos que estén indefensos. Se requiere una prueba de Acrobacias o Fuerza contra CD 25 para escapar.
- Entorpecer el movimiento reduciendo la velocidad dentro del área a la mitad (equivalente a cruzar maleza espesa).
- Camuflaje, otorgando ocultación y una bonificación de +4 a las pruebas de Sigilo para esconderse.

Favor de la Naturaleza

Evocación

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán 2, Clérigo (elfos del bosque) 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Animal tocado;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Confiere al animal tocado una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y de daño por cada tres niveles del lanzador.

Fiesta

Encantamiento [enajenador, sonido]

Magnitud: *Bardo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Todas las criaturas en una explosión de 4,5 metros de radio;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega, ver texto.*

El lanzador canta una tonada de taberna, haciendo que las criaturas dentro del área se sientan más embriagadas cuanto más tiempo dure la canción.

En el asalto inicial, todas las criaturas que fallen la prueba de salvación sufrirán una penalización de –2 a la Destreza, la Inteligencia y la Sabiduría. Las que superen la salvación no sufrirán ninguno de los efectos de este conjuro.

Si continúa cantando durante un segundo asalto consecutivo, empleando para ello una acción estándar, todas las criaturas afectadas tendrán que superar una nueva prueba de salvación o quedarán nauseadas. Superar la salvación evita las náuseas y vuelve a la criatura inmune a los efectos adicionales de este conjuro.

De seguir interpretando durante un tercer asalto consecutivo, todas las criaturas afectadas que no superen una nueva prueba de salvación caerán inconscientes.

Forma Primordial

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 3, Chamán 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Al lanzar este conjuro se debe elegir un tipo de elemento (agua, aire, fuego o tierra), permitiendo adoptar la apariencia y algunos de los rasgos de un elemental del tipo escogido. El personaje conserva todos sus rasgos, incluyendo la capacidad de lanzar conjuros y obtiene los siguientes rasgos en función del elemento escogido:

Agua (8): Fuerza +2, Inmunidad (aturdimiento, daño de frío), Nadador 2.

Aire (8): Destreza +4, Inmunidad (restricciones al movimiento), Volar 2.

Fuego (6): Ataque +2, Destreza +2, Arma natural (golpe de fuego) 1, Inmunidad (daño de fuego).

Tierra (8): Arma natural (golpe contundente) 2, Armadura natural 4, Movimiento especial (excavar) 2.

Tras el cambio, el equipo se funde en el interior de la nueva forma y pierde su funcionalidad. Al regresar a su auténtica forma, todos los objetos reaparecen en su localización original y vuelven a ser útiles.

El personaje vuelve a su forma original si cae moribundo, cuando expira el conjuro o en cualquier momento anterior que él desee. El cambio requiere una acción estándar.

Forma Salvaje

Transmutación

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo (elfos del bosque) 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador asume la forma de un animal con el que esté familiarizado (ver **Tipos de criatura,** página 333 del libro básico). El animal elegido puede variar de un lanzamiento a otro, pero debe ser de tamaño mediano o pequeño y no puede tener más Puntos de Personaje que el propio personaje o que su nivel de lanzador por diez, lo que sea menor. Con nivel de lanzador 7 el personaje también podrá adoptar la forma de animales de tamaño grande o menudo. Al llegar a nivel de lanzador 10 podrá asumir una forma enorme o diminuta.

Tras el cambio el personaje obtiene las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de su nueva forma, así como todos sus rasgos raciales (salvo aquellos que sean dotes de Voluntad). Conserva su propia Inteligencia, Sabiduría y Carisma, sus dotes (también las incluidas entre sus rasgos raciales) y todos sus rangos en habilidades y bonificaciones, aunque su valor final puede verse alterado por los nuevos modificadores de Fuerza, Destreza, Constitución o tamaño.

El personaje también conserva todos sus atributos sobrenaturales, pero en forma de animal será incapaz de hablar o realizar gestos precisos, por lo que solo podrá emplear sus conjuros si es capaz de Conjurar en silencio y Conjurar sin moverse (ver página 130 del libro básico).

Al realizarse el cambio, el personaje recupera tantos puntos de resistencia como si hubiera descansado una noche (aunque esta curación no restaura heridas graves, daño de característica, fatiga o cualquier otro beneficio de descansar). Volver a su forma original no otorga curación adicional.

El lanzador puede elegir las cualidades físicas menores de la nueva forma (como el color del pelaje, altura, peso o sexo) siempre que estén dentro de los rangos normales para esa criatura.

Cuando se produce el cambio el equipo permanece puesto o sujeto por la nueva forma (si esta es capaz de llevar o sujetar el objeto), o se funde en el interior de la nueva forma y se vuelve inútil (por ejemplo, una armadura dejaría de proveer reducción de daño). Al regresar a su auténtica forma todos los objetos reaparecen en su localización original y vuelven a ser útiles.

El personaje vuelve a su forma original si cae moribundo, cuando expira el conjuro o en cualquier momento anterior que él desee. El cambio requiere una acción estándar.

Forma Sombría

Ilusión

Magnitud: *Bardo 3, Clérigo (elfos oscuros) 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:***

Lanzador; ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador adquiere la apariencia de una sombra, fundiéndose con la oscuridad del entorno y pudiendo desplazarse instantáneamente de sombra en sombra.

Mientras el conjuro esté activo, cualquier espacio en sombras (por tenues que sean) le otorga ocultación total y una bonificación a las pruebas de Sigilo igual a su nivel de lanzador. El conjuro *Ver lo invisible* o la dote Infravisión no niegan esta ocultación, pero sí lo hará el conjuro *Visión verdadera.* Asimismo, hallarse dentro del radio del conjuro *Luz del día* o en cualquier área sin sombras, anula temporalmente la ocultación. Las criaturas que dispongan de un sentido preciso que no dependa de la visión (como Vista ciega) también podrán ignorar la ocultación.

Un atacante con ocultación total obtiene un +2 a sus ataques, que se consideran por sorpresa. Además, las criaturas incapaces de percibirle no podrán atacarle directamente y tendrán una probabilidad de fallo del 50 % si atacan con éxito el área que ocupa (ver **Ocultación,** página 108 del libro básico).

Por último, el conjuro permite «saltar» entre dos áreas en sombras, trasladándose instantáneamente de una a otra. El desplazamiento podrá ser de hasta un metro por nivel de lanzador, siempre que el lugar elegido esté en su línea de visión (sin obstáculos ni barreras) y envuelto en sombras. Concentrarse en este salto requiere una acción de asalto completo.

Frío Invernal

Transmutación [frío]

Magnitud: *Alquimista 1, Chamán 1, Clérigo (Rey Dios) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial.*

La criatura objetivo sufre 1d6 puntos de daño por frío, +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +5) y queda fatigada. Una salvación de Fortaleza con éxito reduce el daño a la mitad y niega la fatiga. Este cansancio persiste durante un asalto por nivel de lanzador y no se acumula (una criatura ya fatigada no pasaría a estar exhausta). Las criaturas con inmunidad al frío no resultan afectadas por este conjuro.

Fundirse con la Piedra

Transmutación [tierra]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo (enanos) 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro permite que el lanzador y sus posesiones (hasta 50 kg) se fundan con un bloque de piedra, siempre que sea lo bastante grande como para darle cabida en su interior.

El personaje sigue siendo consciente del paso del tiempo y puede lanzar conjuros sobre sí mismo mientras está escondido. No podrá ver lo que sucede en el exterior, pero sí escuchará lo que sucede a su alrededor. El daño superficial sufrido por la piedra no afectará en modo alguno al personaje. Sin embargo, una destrucción parcial de la roca que impida que quepa en su interior le expulsará de ella y le infligirá 2d6+3 puntos de daño. La destrucción total de la roca le matará en el acto si no tiene éxito en una salvación de Fortaleza (CD 18). De tener éxito se aplica el daño anterior.

El lanzador del conjuro puede abandonar la roca en cualquier momento anterior a la expiración del conjuro, pero solo puede salir por la misma cara de la roca por la que entró. Si la duración del conjuro expira o si el conjuro se disipa antes de que salga voluntariamente, será expulsado de forma violenta y sufrirá 2d6+3 puntos de daño.

Furia

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Alquimista de sangre 3, Bardo 3, Chamán (gigantes/bárbaros) 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *5 asaltos;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

La criatura objetivo entra en un estado de furia similar a la dote del mismo nombre (ver página 68 del libro básico), con la salvedad de que no queda fatigada tras ello.

Una criatura en furia obtiene un +4 a su Fuerza y un +2 a su Fortaleza y Voluntad, pero sufre un –2 a la Defensa. En este estado no podrá realizar acciones que requieran concentración o paciencia, y tampoco podrá elegir 10 o 20 en las pruebas. Si la criatura dispone de la dote Furia, se aplicarán los valores que correspondan a su rango en la dote.

Garras de Bestia

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo (hombres del sur) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Con un crujido de articulaciones y tendones las manos del lanzador se convierten en unas afiladas garras. Obtiene el rasgo Arma natural a rango 2, incrementándose en un rango adicional por cada tres niveles de lanzador, hasta un máximo de cinco rangos. Estas garras causan daño cortante, tienen un rango de crítico de 19-20 y no entorpecen la destreza manual o el lanzamiento de conjuros.

Por ejemplo, una criatura mediana (1d3 de daño base desarmada) obtendría unas garras que causarían 1d6 puntos de daño, pasando a ser de 1d8 a nivel de lanzador 3, 1d10 a nivel 6 y 1d12 a nivel 9.

Gemido Mortal

Nigromancia [enajenador, miedo, sonido]

Magnitud: *Bardo 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *9 metros;* ***Área:*** *Explosión cónica;* ***Duración:***

Instantánea + 1 asalto/nivel de lanzador o 1 asalto, ver texto; ***Prueba de salvación:*** *Voluntad parcial, ver texto.*

Cualquiera que se encuentre en el área de este conjuro sufre un dolor atroz y quedará desmoralizado. Todas las criaturas sufren 5d4 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador, y quedan despavoridas durante un asalto por nivel de lanzador. Una salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad, el efecto de despavorido pasa a estremecido y solo dura un asalto.

Guantelete de Hielo

Evocación [frío]

Magnitud: *Chamán (gigantes/bárbaros) 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Una gran bola de púas de hielo duras como la roca rodea el puño del lanzador. A todos los efectos se considera que lucha con un guantelete de púas +1 (ver página 188 del libro básico). Este inflige el daño que corresponda al tamaño del lanzador (1d4 para criaturas medianas) y 1d4 puntos adicionales por frío. La reducción de daño se aplica al daño normal, pero no al infligido por frío.

Un efecto de fuego puede derretir el guantelete si el lanzador falla su prueba de salvación contra él.

Halo de Frío

Evocación [frío]

Magnitud: *Alquimista de sangre 3, Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Área:*** *Emanación de 3 metros centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Un frío intenso surge del lanzador, otorgándole reducción de daño 10 contra el fuego y causando 1d6 puntos de daño por frío cada asalto a las criaturas que estén dentro del área. Superar la salvación de Fortaleza evita el daño durante ese asalto, pero no el de los siguientes. Las criaturas que resulten dañadas temblarán de manera incontrolable, quedando frenadas mientras estén dentro del área. Una criatura frenada solo puede emprender una acción estándar o de movimiento cada asalto (pero no ambas) y sufre una penalización de –1 a su Ataque, Defensa y salvaciones de Reflejos. Además, un personaje frenado se mueve a la mitad de su velocidad. Estas penalizaciones no se acumulan con daños sucesivos o con lanzamientos adicionales de *Halo de frío.*

Herida Infernal

Transmutación [maligno]

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán (salvajes) 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Arma tocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

La criatura herida por un arma afectada por este conjuro sufre 2 puntos de daño adicionales cada asalto hasta que termina el conjuro (sin importar cuántas veces resulta alcanzada durante ese tiempo). La pérdida de puntos de resistencia puede detenerse con una prueba de Medicina contra la CD de salvación del conjuro o mediante un sortilegio de curación.

Heroicidad

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Clérigo (hombres del norte) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro confiere de forma temporal una dote que esté orientada al combate o a la forma física (el Director de Juego puede vetar aquellas que no crea apropiadas). Hasta que el conjuro expire, el receptor podrá utilizar la dote elegida como si fuera una de las suyas, siempre que cumpla con todos sus requisitos (como, por ejemplo, el uso de un Punto de Acción para su activación). Si la dote es de compra múltiple, se debe definir su efecto exacto tras el lanzamiento del conjuro y no se podrá modificar posteriormente. Con este conjuro el receptor también puede incrementar en un rango una dote que ya conoce, siempre que con ello no supere su rango máximo.

La dote adquirida puede superar el límite marcado por el valor base de la Bonificación correspondiente (ver **Adquirir dotes,** página 60 del libro básico).

Heroísmo Mayor

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Alquimista de sangre 5, Bardo 4, Chamán (bárbaros, gigantes) 5, Clérigo (hombres del norte) 4, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro funciona de forma similar a *Heroísmo,* salvo en que proporciona una bonificación de +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad. Además, otorga inmunidad a los efectos de miedo y puntos de resistencia temporales por un valor igual al nivel de lanzador (máximo 20 puntos).

Himno de Batalla

Transmutación [sonido]

Magnitud: *Bardo 1, Clérigos (enanos, hombres del norte) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *9 metros;* ***Objetivo:*** *Todos los aliados a 9 metros o menos;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro inicia una tonada marcial conmovedora que inspira a todas las criaturas que se encuentren dentro del área y que sean amistosas con el lanzador. Estas podrán repetir una prueba de salvación de Voluntad cada asalto hasta que la duración del conjuro

expire. La nueva tirada debe realizarse antes de que el Director de Juego declare si la anterior ha sido un éxito o un fracaso, y se aplicará siempre el resultado de la nueva tirada, aunque sea peor que el inicial.

Hoja Maldita

Nigromancia

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Clérigo (elfos oscuros, Rey Dios) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Arma cuerpo a cuerpo tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Susurrando una vehemente maldición, el arma afectada inflige heridas que no pueden curarse de forma normal. Cualquier daño causado por el arma no podrá sanarse de ningún modo hasta que el individuo herido haya sido objeto del conjuro *Quitar maldición* (o cualquier otro efecto que neutralice una maldición).

Si la criatura muere a causa de estas heridas, no podrá ser revivida de entre los muertos a no ser que se lance sobre su cadáver un *Quitar maldición* o algún otro efecto equivalente.

Impacto Crítico

Adivinación

Magnitud: *Bardo 1, Clérigo (elfos oscuros, hombres salvajes) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de movimiento;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Tras pronunciar la palabra de mando que completa el conjuro, el arma tira del lanzador hacia una criatura cercana. De este modo, al realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo flanqueado o desprevenido, causa 1d6 de daño adicional y, además, dobla el rango de crítico del arma (no se acumula con otros efectos mágicos similares, como el conjuro *Afiladura*).

Infierno

Transmutación [fuego]

Magnitud: *Alquimista de sangre 5, Chamán 5, Clérigo (Rey Dios) 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *6 asaltos, ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega y Reflejos parcial, ver texto.*

El objetivo queda envuelto en llamas, sufriendo 6d6 puntos de daño por fuego a menos que supere una salvación de Fortaleza. En cada asalto siguiente el fuego causa 1d6 puntos de daño menos, hasta que el conjuro expira o la víctima consigue extinguir las llamas. Los objetos inflamables no mágicos que lleve la víctima sufren el daño íntegro, sin derecho a una prueba de salvación.

Tras el primer asalto, la víctima puede emplear una acción completa para realizar una prueba de salvación de Reflejos (CD 15). Si tiene éxito, consigue extinguir las llamas y no sufre el daño adicional de ese asalto. Saltar a una masa de agua grande, o extinguir las llamas mágicamente, termina el efecto automáticamente.

Infortunio

Adivinación

Magnitud: *Bardo 3, Chamán (elfos grises) 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Siempre que la criatura afectada lleve a cabo una acción que requiera una tirada de dados, se deberán realizar dos tiradas y quedarse con el peor resultado.

Infortunio contrarresta y disipa *Afortunado.*

Infundir Valor

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Objetivo:*** *Todos los aliados en 15 metros;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Completado el conjuro, la voz del lanzador inspira a sus aliados fortaleciéndolos frente al miedo y mejorando sus aptitudes de combate. Para resultar afectado, el aliado debe ser capaz de oír al lanzador. El efecto del conjuro se mantendrá mientras el lanzador se concentre en él y siga alentando a sus compañeros con su voz, hasta un máximo de un asalto por nivel de lanzador.

Los aliados afectados recibirán una bonificación de +1 a todas las tiradas de ataque y daño, así como a todas las salvaciones contra efectos de hechizar y miedo. Este modificador se incrementa en +1 por cada cuatro niveles por encima del segundo, pasando a +2 a nivel de lanzador 6 y a +3 a nivel de lanzador 10.

Intuición Divina

Adivinación

Magnitud: *Bardo 2, Clérigo 2, Chamán 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel del lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Llevándose una mano al pecho, el lanzador recita un corto canto y al finalizar siente cómo la presencia de su deidad le llena de confianza. Mientras este conjuro esté activo, el lanzador puede elegir utilizarlo una vez. Al hacerlo, recibe una bonificación igual a 5 más su nivel de lanzador (máximo +15) a una prueba de habilidad. El lanzador debe manifestar la activación del conjuro antes de realizar la tirada de la prueba de habilidad.

Justa Ira

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *9 metros;* ***Objetivo:*** *Todos los aliados*

en una explosión de 9 metros centrada en el lanzador; ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Los aliados ganan un ataque cuerpo a cuerpo adicional en cada asalto, con su mejor bonificación de ataque, siempre que empleen una acción completa para ello. También obtienen una bonificación de +3 a sus tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo. Estos efectos no se acumulan con otros similares, como los otorgados por el conjuro *Acelerar.*

Mano del Mago Mayor

Transmutación

Magnitud: *Bardo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel del lanzador);* ***Objetivo:*** *Un objeto o criatura de hasta 20 kg;* ***Duración:*** *Concentración;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

La mano del lanzador queda impregnada de un resplandor blanquecino. Al señalar a un objetivo, puede alzarlo a voluntad del suelo. Con este conjuro, puede levantar un objeto y moverlo a voluntad desde lejos. Como una acción de movimiento, puede moverlo hasta cinco metros en cualquier dirección, aunque el conjuro se termina si la distancia entre el objeto y el lanzador supera su alcance máximo. Una criatura puede negar el efecto del conjuro si supera una prueba de Voluntad.

Con este conjuro, el lanzador puede accionar objetos como si fuera una mano, como mover una palanca o girar una llave, siempre que la fuerza requerida esté dentro del límite de peso. A este efecto, el conjuro tiene una Fuerza efectiva de 10.

Marca de la Justicia

Nigromancia

Magnitud: *Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Permanente, ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El conjuro permite dibujar una marca indeleble sobre el receptor y elegir un comportamiento que, al ser seguido por este, active inmediatamente la magia. Cuando esto ocurra, la marca maldecirá inmediatamente al receptor. El efecto de la marca es idéntico al de *Lanzar maldición* (ver página 167 del libro básico).

Como el conjuro requiere diez minutos para ser ejecutado y es necesario poder escribir sobre su receptor, solo podrá lanzarse sobre una criatura voluntaria o retenida.

Al igual que *Lanzar maldición,* la *Marca de la justicia* no puede ser disipada, pero puede ser eliminada por los conjuros *Quitar maldición* o *Romper encantamiento.* Sin embargo, *Quitar maldición* solo funcionará si se ejecuta con un nivel de lanzador igual o superior al de la *Marca de la justicia.*

Mensaje Onírico

Ilusión [enajenador]

Magnitud: *Bardo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 minuto;* ***Alcance:*** *Ilimitado;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva tocada;* ***Duración:*** *Ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El conjuro permite que el lanzador (o un mensajero tocado por él) envíe un mensaje fantasmagórico que llegará a su destinatario en forma de sueño. Al comenzar el conjuro, se debe nombrar al destinatario o identificarlo de algún modo que no deje lugar a dudas respecto a su identidad. A continuación, el mensajero entrará en trance y aparecerá en los sueños del destinatario, transmitiéndole el mensaje deseado. El mensaje puede tener cualquier extensión y el receptor lo recordará perfectamente cuando despierte. La comunicación será en un solo sentido. El destinatario no podrá preguntar ni ofrecer información, ni el mensajero podrá averiguar nada observando sus sueños. La mente del mensajero volverá a su cuerpo inmediatamente después de haber transmitido el mensaje. La duración del sortilegio será el tiempo que el mensajero necesita para entrar en el sueño del receptor y hacer entrega del mensaje.

Si el destinatario estuviera despierto al dar comienzo el conjuro, el mensajero podría optar por despertar (poniendo fin al conjuro) o seguir con su trance, que podrá prolongar hasta que el destinatario se duerma. Si se perturba al mensajero durante su trance, despertaría de inmediato y el conjuro finalizaría.

Este conjuro permite entrar en contacto con cualquier criatura que duerma o sueñe, por lo que también podrá emplearse con elfos, incluso con aquellos que se encuentren viajando por el Camino de los Sueños (ver el suplemento **Elfos de Litdanast**).

El mensajero no será consciente de las actividades que tengan lugar a su alrededor mientras se encuentre en trance y estará indefenso tanto física como mentalmente (fallará todas sus pruebas de salvación).

Modificar Recuerdo

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 asalto, ver texto;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel del lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Permite entrar en la mente del receptor y modificar un máximo de cinco minutos de sus recuerdos, empleando uno de los siguientes métodos:

- Eliminar todos los recuerdos sobre un acontecimiento que el receptor haya experimentado. Esto no sirve para negar conjuros como *Hechizar persona, Sugestión, Geas menor* u otros efectos similares.
- Permite al receptor recordar con toda claridad un acontecimiento que haya experimentado. Por ejemplo, podría acordarse de toda una conversación de cinco minutos de duración o de todos los detalles de un pasaje de un libro.

- Cambiar los detalles de un acontecimiento que el receptor haya experimentado.
- Implantar el recuerdo de un acontecimiento que el receptor no haya experimentado en realidad.

Lanzar el conjuro requiere un asalto. Si el receptor falla su prueba de salvación, el lanzador podrá proceder con el conjuro, empleando un máximo de cinco minutos (un periodo de tiempo equivalente a la cantidad de memoria a alterar) visualizando los recuerdos del receptor que desea modificar. El conjuro se romperá si su concentración se interrumpe antes de completar la visualización o si el receptor excede el alcance máximo del conjuro durante ese tiempo.

Un recuerdo modificado no tiene por qué afectar a las acciones del receptor, sobre todo cuando vaya en contra de sus inclinaciones naturales. Un recuerdo modificado de forma ilógica (como el receptor rememorando lo bien que se lo pasó ingiriendo veneno) será considerado como una pesadilla o el producto de una borrachera. Las formas más útiles de usar este conjuro son implantar recuerdos de encuentros amistosos (haciendo que el receptor reaccione de forma más favorable), cambiar detalles de las órdenes dadas al receptor por su superior o hacer que el receptor olvide haber visto al lanzador o a su grupo en el pasado. El Director de Juego podrá determinar cuándo un recuerdo modificado es demasiado absurdo como para afectar de manera significativa al receptor.

Montura del Viajero

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo (hombres del norte) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Animal o bestia monstruosa tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

La criatura tocada obtiene un bonificador de +6 metros a su velocidad. Además, puede moverse a fondo o ser espoleada (ver **Montar,** página 55 del libro básico) sin sufrir daño o fatiga. Sin embargo, la montura ya no ataca en combate si lleva a un jinete. El corcel lleva voluntariamente a su jinete al combate, pero no podrá usar sus propias armas naturales mientras dure el conjuro.

Ola de Consternación

Encantamiento [enajenador, maligno]

Magnitud: *Bardo 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *9 metros;* ***Área:*** *Explosión cónica;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Mediante un lamento cargado de pesadumbre, el lanzador emite una pulsación de magia imbuida de aflicción y tristeza. Todos aquellos que se encuentren dentro del cono en el momento del lanzamiento sufren una penalización de –3 a todas sus tiradas de ataque, salvación y pruebas de habilidades y características.

Orbe de Ácido

Conjuración (creación) [ácido]

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de ácido;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un orbe de ácido de un metro de diámetro surge de la mano del lanzador hacia un objetivo. Si tiene éxito en un ataque a distancia, el orbe inflige 2d6 de daño de ácido +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Además, la criatura golpeada por el orbe queda nauseada durante un asalto. Una prueba de Fortaleza niega el efecto de nauseado, pero no el daño por ácido.

Orbe de Ácido Mayor

Conjuración (creación) [ácido]

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Chamán 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de ácido;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro es idéntico a *Orbe de ácido,* salvo que el daño causado es de 3d6 puntos +1 punto por nivel de lanzador. Si se impacta con éxito, el orbe salta a por otro objetivo dentro del alcance, debiendo impactar con un penalizador de –2, que se incrementa en 2 en cada rebote posterior. Puede afectar a tantos objetivos como la mitad del nivel del lanzador.

Orbe de Electricidad

Conjuración (creación) [electricidad]

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de electricidad;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un orbe de electricidad de un metro de diámetro surge de la mano del lanzador hacia un objetivo. Si tiene éxito en un ataque a distancia, el orbe inflige 2d6 de daño eléctrico +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Además, la criatura golpeada por el orbe queda aturdido durante un asalto. Una prueba de Fortaleza niega este efecto, pero no el daño por electricidad.

Orbe de Electricidad Mayor

Conjuración (creación) [electricidad]

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Chamán 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de electricidad;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro es idéntico a *Orbe de electricidad,* salvo que el daño causado es de 3d6 puntos más 1 punto por nivel de lanzador. Si se impacta con éxito, el orbe salta a por otro objetivo dentro del alcance, debiendo impactar con un penalizador de –2, que se incrementa en 2 en cada rebote posterior. Puede afectar a tantos objetivos como la mitad del nivel del lanzador.

Orbe de Frío

Conjuración (creación) [frío]

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán 2, Clérigo (Rey Dios) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de frío;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un orbe gélido de un metro de diámetro surge de la mano del lanzador hacia un objetivo. Si tiene éxito en un ataque a distancia, el orbe inflige 2d6 de daño por frío +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Además, la criatura golpeada por el orbe queda enmarañado durante un asalto. Una prueba de Fortaleza niega este efecto, pero no el daño por frío.

Orbe de Frío Mayor

Conjuración (creación) [frío]

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Chamán 4, Clérigo (Rey Dios) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de frío;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro es idéntico a *Orbe de frío,* salvo que el daño causado es de 3d6 puntos más un punto por nivel de lanzador. Si se impacta con éxito, el orbe salta a por otro objetivo dentro del alcance, debiendo impactar con un penalizador de –2, que se incrementa en 2 en cada rebote posterior. Puede afectar a tantos objetivos como la mitad del nivel del lanzador.

Orbe de Fuego

Conjuración (creación) [fuego]

Magnitud: *Alquimista de sangre 2, Chamán 2, Clérigo (Rey Dios) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de fuego;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un orbe ardiente de un metro de diámetro surge de la mano del lanzador hacia un objetivo. Si tiene éxito en un ataque a distancia, el orbe inflige 2d6 de daño por fuego más 1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Además, la criatura golpeada por el orbe queda cegada durante un asalto. Una prueba de Fortaleza niega este efecto, pero no el daño por fuego.

Orbe de Fuego Mayor

Conjuración (creación) [fuego]

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Chamán 4, Clérigo (Rey Dios) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un orbe de fuego;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro es idéntico a *Orbe de fuego,* salvo que el daño causado es de 3d6 puntos +1 punto por nivel de lanzador. Si se impacta con éxito, el orbe salta a por otro objetivo dentro del alcance, debiendo impactar con un penalizador de –2, que se incrementa en 2 en cada rebote posterior. Puede afectar a tantos objetivos como la mitad del nivel del lanzador.

Panacea

Conjuración (curación)

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Chamán 5, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad mitad (inofensivo), ver texto.*

Este conjuro canaliza energía positiva al interior de una criatura para eliminar sus estados adversos. Eliminará de forma inmediata las siguientes condiciones que afecten al objetivo: asustado, atontado, aturdido, cegado, confuso, deslumbrado, despavorido, enfermo, ensordecido, estremecido, exhausto, fatigado, frenado, indispuesto, nauseado y paralizado. Niega los encantamientos de sueño y anula cualquier efecto adicional de un veneno, igual que haría *Neutralizar veneno* (ver página 171 del libro básico). También cura 1d8 puntos de resistencia más 1 punto por nivel de lanzador.

Este conjuro no cura el daño de Característica. Si se emplea contra una criatura muerta viviente, el conjuro le inflige daño en lugar de curarla (aunque la criatura sufre la mitad de daño si supera la salvación de Voluntad) y no tiene ningún otro efecto.

Pauta Iridiscente

Ilusión [enajenador]

Magnitud: *Bardo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Luces de colores en una expansión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *Concentración + 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro crea una pauta de colores entrelazados, brillantes e iridiscentes que cautiva a aquellas criaturas que la ven, afectando a un máximo de 24 puntos de Voluntad. Las criaturas con menor Voluntad serán las primeras en ser afectadas; si dos o más criaturas tienen la misma Voluntad, el conjuro afectará primero a aquellas que estén más cerca del punto de origen. Las criaturas que fallen la salvación de Voluntad quedarán fascinadas por la pauta.

Con un simple gesto (acción gratuita) el lanzador del conjuro puede desplazar la pauta iridiscente a una velocidad de 9 metros por asalto. Todas las criaturas afectadas seguirán su movimiento. Si este las llevara a un lugar peligroso (como un incendio o un barranco), tendrán derecho a una nueva salvación.

La pauta iridiscente solo afecta a aquellas criaturas que pueden verla. Si algo oculta por completo las luces (por ejemplo, el conjuro *Niebla de oscurecimiento*) los afectados quedarán libres automáticamente.

Pesadilla

Ilusión [enajenador, maligno]

Magnitud: *Bardo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Ilimitado;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *Ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega, ver texto.*

Este conjuro permite enviar una visión fantasmagórica, terrible y perturbadora, hasta una criatura que sea nombrada o identificada específicamente. La pesadilla impedirá un descanso reconfortante, causando la pérdida de un punto temporal de Constitución e impidiendo la recuperación de Puntos de Esencia.

La pérdida de Constitución también acumula fatiga. Con al menos un punto de Constitución perdido quedará fatigado; si pierde la mitad de su Constitución, quedará exhausto y si esta se reduce a 3 o menos, quedará inconsciente. Si la Constitución llegara a cero, el objetivo moriría.

Las visiones atormentarán al receptor durante las siguientes 24 horas, interrumpiendo cualquier intento de descansar. Pasado ese tiempo tendrá derecho a una nueva salvación de Voluntad, con un +1 acumulativo por cada intento previo. Si falla, las visiones seguirán atormentando su sueño durante otras 24 horas, con la consiguiente pérdida de Constitución y la imposibilidad de recuperar Esencia. Si tiene éxito, el efecto del conjuro desaparecerá y podrá descansar con normalidad. La Constitución perdida se recuperará íntegramente tras un sueño reparador (al menos diez horas de descanso cómodo e ininterrumpido). Si el descanso dura menos tiempo o tiene lugar en malas condiciones (por ejemplo, acampando en el camino), solo recuperará un punto de Constitución por día.

La CD de las pruebas de salvación se verá modificada en función de lo bien que conozca el lanzador al objetivo y al tipo de conexión física (si la hay) que tenga con él.

Conocimiento	Mod. CD Voluntad
Ninguno*	–10
De segunda mano (ha oído hablar del objetivo)	–5
De primera mano (lo conoce personalmente)	+0
Familiar (conoce bien al objetivo)	+5

* Requiere algún tipo de conexión física con la criatura (ver tabla adjunta).

Conexión	Mod. CD Voluntad
Imitación o dibujo	+2
Posesión o prenda de vestir	+4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, fragmento de uña, etc.	+10

Si el receptor está despierto al dar comienzo el conjuro, se puede optar por detener el lanzamiento (poniendo fin al conjuro) o entrar en trance hasta que el receptor se duerma, momento en que se podrá completar el conjuro. Si se molesta al lanzador durante el trance, deberá tener éxito en una prueba de Concentración (ver página 50 del libro básico) o perderá el conjuro. Durante el trance, el lanzador no es consciente de su entorno y se encontrará indefenso tanto física como mentalmente (por ejemplo, fallará automáticamente todas las pruebas de salvación).

Las criaturas que no duermen o sueñan son inmunes a este conjuro.

Presagio de Peligro

Adivinación

Magnitud: *Chamán (elfos grises, hombres salvajes) 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción completa;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Con un breve rezo, el lanzador obtiene una visión sobre algo peligroso que le aguarda en su futuro inmediato. Esta respuesta depende de la deidad a la que venera el lanzador, ya sea un animal típico, una señal en las estrellas o similar. Según el entorno que le rodea y el camino más probable que va a tomar, el lanzador recibe una visión sobre el viaje en la siguiente hora, indicándole si estará a salvo (no hay trampas o enemigos reseñables), en peligro (hay rivales, pero puede hacerles frente) o en un gran peligro (hay rivales o trampas que le superan ampliamente y enfrentarse a ellos significará su muerte).

La probabilidad de recibir una respuesta acertada es del 70 % más 1 % por cada nivel de lanzador, hasta un máximo de 90 %. En caso de fracaso, recibe una visión de los otros dos resultados erróneos, sin que el lanzador lo sepa, por supuesto.

Protección divina

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Aliados en una explosión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Apelando a los poderes sagrados de su dios, el lanzador convoca una luz dorada que cubre desde las alturas a su alrededor, bañando a sus aliados con un resplandor centelleante. Los aliados reciben una bonificación de +1 a su Defensa y a sus tiradas de salvación.

Proyectil Resonante

Evocación [sonido]

Magnitud: *Bardo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *18 metros;* ***Área:*** *Línea de 18 metros;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad.*

De la mano del lanzador surge un proyectil de energía sónica que causa 3d6 puntos de daño más 1 punto por nivel de lanzador (máximo +10) a todas las criaturas situadas dentro de su área. Además, este proyectil inflige daño completo a objetos (ignora su

reducción de daño) y es capaz de destruir cualquier barrera interpuesta. Si destruye una barrera, puede seguir avanzando hasta el límite de su alcance; si no lo consigue, se detiene.

Puntería Bendita

Adivinación

Magnitud: *Chamán (hombres salvajes) 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros de radio;* ***Efecto:*** *Expansión de 15 metros centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Con la protección de su deidad, los aliados del lanzador en 15 metros obtienen un +2 a los ataques a distancia.

Puño de Piedra

Transmutación [tierra]

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo (hombres del norte, enanos) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Tras realizar los gestos del conjuro, el puño del lanzador adquiere la dureza y el aspecto de la piedra, de modo que obtiene un +6 a la Fuerza para atacar, hacer presas y romper objetos. Además, obtiene la capacidad de realizar un ataque con los puños que causa 1d6 más su nuevo modificador de Fuerza de daño letal.

Rabia Descerebrada

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 3, Chamán (bárbaros, gigantes) 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

El conjuro colma al receptor de una rabia ciega e irrefrenable, de modo que se enzarza en combate con la criatura más cercana, independientemente de si es amigo o enemigo. El lanzador del conjuro no obtiene ningún control sobre el receptor y no puede decidir a qué criatura va a atacar. Si hay varias criaturas a la misma distancia, irá primero contra aquellas que le hayan atacado o amenazado. En última instancia, el Director de Juego decidirá al azar a quién ataca.

El receptor concentrará su rabia en un mismo objetivo hasta que este caiga inconsciente o desaparezca de su campo de visión, entonces se lanzará sobre la criatura más cercana en ese momento.

Mientras esté bajo los efectos del conjuro, el receptor podrá utilizar todas sus habilidades, aptitudes y dotes de combate cuerpo a cuerpo, tanto ofensivas como defensivas. Sin embargo, será incapaz de realizar ataques a distancia, lanzar conjuros o activar objetos mágicos que requieran una palabra de mando o un desencadenante de conjuro para funcionar.

Rayo de Fuego

Evocación [fuego]

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo (Rey Dios) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Duración:*** *Instantánea y 1 asalto/2 niveles de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos niega.*

El lanzador señala a su objetivo con el dedo y de este surge un rayo llameante. Si el objetivo falla su prueba de salvación de Reflejos, recibe 1d6 puntos de daño por fuego.

Además, las llamas prenden en él causándole daño adicional por fuego cada asalto. Al inicio de su turno, el objetivo podrá realizar una nueva salvación de Reflejos. Si tiene éxito, logra extinguir las llamas y no sufre daño adicional. Si falla, sufrirá 1d6 puntos de daño adicional al final de su turno. Este efecto persiste cada asalto hasta que logre superar una salvación de Reflejos o expire la duración del conjuro.

Rayo Vital

Nigromancia

Magnitud: *Clérigo (hombres del norte) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel del lanzador);* ***Efecto:*** *Hasta cinco rayos;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Usando su propia energía vital, el lanzador convoca un rayo dorado que surge de su mano y golpea a las criaturas muertas vivientes. Si tiene éxito en un ataque de toque, le inflige 1d12 puntos de daño a muertos vivientes, pero le causa 1 punto de daño al crear el rayo.

Por cada dos niveles del lanzador, puede convocar un rayo adicional hasta un máximo de 5 rayos, que pueden impactar en la misma criatura o en varias, siempre que no estén a más de 10 metros una de otra. Por cada rayo convocado, el lanzador pierde 1 punto de resistencia.

Remendar

Transmutación

Magnitud: *Bardo 0, Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *6 metros;* ***Objetivo:*** *Un objeto de medio kilogramo como máximo;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo, objeto).*

Este conjuro repara pequeños desperfectos y roturas en objetos. En lo que se refiere a objetos metálicos, soldará un anillo roto, un eslabón de una cadena, un medallón o una daga ligera, siempre y cuando solo tengan una rotura. La cerámica o los objetos de madera con varios desperfectos volverán a unirse y serán tan resistentes como si fueran nuevos. Un agujero en un saco u odre desaparecerá sin dejar rastro. Aunque este conjuro puede reparar un objeto mágico, no le devolverá ninguna de las aptitudes especiales que tuviera (un bastón mágico roto volvería a estar de una pieza, pero no recuperaría los conjuros o aptitudes sobrenaturales que poseyera).

Resistencia Mayor

Abjuración

Magnitud: *Alquimista de sangre 3, Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *24 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Una custodia mágica envuelve al receptor del conjuro, obteniendo un +1 por cada dos niveles de lanzador a todas sus pruebas de salvación.

Retrasar Enfermedad

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Duración:*** *1 día;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Convocando su poder curativo, el lanzador detiene cualquier enfermedad no mágica que aflija al objetivo. *Retrasar enfermedad* permite al receptor saltarse la siguiente prueba de recuperación contra la enfermedad. El blanco del conjuro recibe los beneficios sanadores, de modo que los estragos de una enfermedad quedan pospuestos durante un día. Así, el blanco no recibe el daño o las penalizaciones de una enfermedad, pero no se cura de esta y recaerá si no logra curarse por otros medios.

Retrospectiva

Adivinación

Magnitud: *Bardo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Una hora;* ***Alcance:*** *18 metros;* ***Área:*** *Emanación de 18 metros centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Tras un laborioso ritual, el lanzador es capaz de ver y oír el pasado, echando un vistazo a acontecimientos que tuvieron lugar en su posición actual. El grado de detalle de lo que vea y oiga dependerá del lapso de tiempo que desee observar: concentrarse en un intervalo de días proporciona una perspectiva más detallada que, por ejemplo, uno de siglos. Puede ver únicamente un solo lapso de tiempo por lanzamiento, elegido de entre las siguientes opciones:

Días: Abarca hasta un día en el pasado por nivel de lanzador. Obtiene un conocimiento detallado sobre la gente, las conversaciones y los hechos que ocurrieron.

Semanas: Obtiene un resumen de los acontecimientos ocurridos hasta una semana en el pasado por nivel de lanzador. Las palabras exactas y los detalles se pierden, pero conoce a todos los participantes y los puntos relevantes de las conversaciones y los hechos que tuvieron lugar.

Años: Consigue una idea general de los acontecimientos pretéritos, alcanzando hasta un año en el pasado por nivel de lanzador. Solamente advierte hechos notables, como muertes, batallas, escenas de gran emoción, descubrimientos importantes y sucesos significativos.

Siglos: Obtiene una idea general de lo sucedido en el último siglo, más un siglo adicional por cada cuatro niveles de lanzador. Por ejemplo, con nivel de lanzador 10 obtendría una retrospectiva de los últimos tres siglos. Advertirá solamente los acontecimientos más extraordinarios: coronaciones, muertes de personajes ilustres, batallas de gran relevancia y otros sucesos realmente históricos.

Suerte del Explorador

Transmutación

Magnitud: *Bardo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción gratuita;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1d4 asaltos;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

En un momento de necesidad, el lanzador solo necesita gritar una palabra de poder para obtener un poco de suerte adicional. Al lanzar el conjuro se elige uno de estos efectos:

- Ganar inmunidad al veneno y una bonificación a las pruebas de salvación de Fortaleza igual a su modificador de Carisma o la mitad de su nivel de lanzador, lo que sea mayor.
- Ganar un rango en la dote Evasión (ver página 67 del libro básico) y una bonificación a las pruebas de salvación de Reflejos igual a su modificador de Carisma o la mitad de su nivel de lanzador, lo que sea mayor.
- Ganar inmunidad a los efectos de miedo y una bonificación a las pruebas de salvación de Voluntad igual a su modificador de Carisma o la mitad de su nivel de lanzador, lo que sea mayor.
- Ganar puntos de resistencia temporales iguales a 4d8 más su modificador de Carisma o la mitad de su nivel de lanzador, lo que sea mayor. Estos se desvanecen al finalizar la duración del conjuro.

Este conjuro se puede lanzar varias veces, eligiendo un efecto distinto en cada ocasión.

Sugestión en Grupo

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel del lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura por nivel de lanzador, ninguna de las cuales puede estar a más de 9 metros una de otra;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador o hasta ser completada;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro funciona igual que *Sugestión* (ver página 184 del libro básico), pero puede afectar a más criaturas. Se aplicará la misma sugestión a todos los receptores.

Temblor

Evocación [tierra]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel del lanzador);* ***Área:*** *Expansión de 12 metros de radio;* ***Duración:*** *1 asalto/3 niveles de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Al completar el conjuro un pequeño terremoto sacude la zona y las criaturas en el área tropiezan y caen.

Este terremoto no es lo bastante fuerte como para dañar estructuras. Todas las criaturas en el área del conjuro deben superar una salvación de Reflejos para no ser derribadas y quedar tendidas. Cualquier lanzador de conjuros en el área debe superar una prueba de Concentración (CD 15 más la magnitud del conjuro) para no fallar en el lanzamiento. Asimismo, para cualquier tarea que requiera precisión (como abrir cerraduras o dar atención médica) se debe superar una prueba de Concentración (CD 15) o la acción fallará de manera automática.

Titiritero

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Bardo 3, Clérigo (elfos oscuros) 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel del lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Hilos de energía invisible surgen de las manos y pies del lanzador hasta las muñecas y tobillos del receptor, obligándole a este a imitar sus movimientos.

La víctima copia, con toda la exactitud que pueda, los movimientos del lanzador, aunque sufre una penalización de –4 a su Fuerza y Destreza; su aspecto es desmañado y sus acciones no son tan efectivas como si realmente las estuviera realizando él mismo. El lanzador puede incluso obligarle a cometer un suicidio, aunque en este caso la víctima tiene derecho a una nueva prueba de salvación. Si tiene éxito, el conjuro se rompe y la víctima se derrumba en un estado comatoso durante 1d4 asaltos.

Cualquiera que observe a la víctima de este conjuro podrá darse cuenta de que sus acciones están siendo controladas si supera una prueba de Averiguar intenciones contra CD 15 (CD 10 si el lanzador del conjuro es visible).

Este conjuro no transfiere a la víctima ningún rasgo o aptitud del lanzador, como la capacidad de lanzar conjuros.

Toque del Maestro

Adivinación

Magnitud: *Bardo 1, Chamán (bárbaros, gigantes) 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Al sostener un objeto en su mano y pronunciar el conjuro, el lanzador obtiene competencia con ese arma o escudo tocado durante un minuto por nivel de lanzador. Además, se reduce en un punto el requisito de Fuerza del arma o su penalización si se trata de un escudo.

El conjuro solo da competencia sobre un objeto, pero un lanzador puede realizarlo varias veces para obtener competencia con más objetos. El conjuro solo otorga competencia con el objeto tocado, pero no con todos los de su tipo o categoría. Si suelta el objeto por cualquier motivo y recoge otro similar, ya no tendrá competencia con este.

Unirse a la Tierra

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 0, Chamán 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Se forja un fuerte vínculo con la naturaleza que proporciona una mayor comprensión del entorno. El lanzador obtiene una bonificación de +2 a las pruebas de Atención, Buscar, Saber (Naturaleza), Sigilo, Supervivencia y Trato con animales.

Vigor

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Alquimista de sangre 3, Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva tocada;* ***Duración:*** *10 asaltos + 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro funciona de forma similar a *Vigor menor*, salvo que regenera 3 puntos de resistencia por asalto.

Vigor Mayor

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Alquimista de sangre 5, Chamán 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva tocada;* ***Duración:*** *10 asaltos + 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Este conjuro funciona de forma similar a *Vigor menor*, salvo que regenera 5 puntos de resistencia por asalto.

Vigor Menor

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva tocada;* ***Duración:*** *10 asaltos + 1*

asalto/nivel de lanzador; ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Mediante el canto del lanzador, al tocar a una criatura herida, logra que el flujo de su sangre se ralentice y su respiración sea más calmada, de modo que regenera 1 punto de resistencia por asalto, durante 10 asaltos más 1 asalto por nivel de lanzador, hasta un máximo de 15 asaltos. La víctima queda, por tanto, estabilizada de sus heridas. Este conjuro no tiene efecto sobre puntos de resistencia perdidos por hambre, sed o asfixia, ni tampoco regenera miembros perdidos o amputaciones.

Vínculo Empático

Adivinación [enajenador]

Magnitud: *Bardo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *9 metros;* ***Objetivo:*** *El lanzador y una criatura voluntaria a 9 metros o menos;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Se establece un vínculo de empatía entre el lanzador y una criatura con un valor de Inteligencia de 1 o más. El vínculo no permite percibir directamente a través de los sentidos de la otra criatura. Tampoco permite transmitir pensamientos elaborados, independientemente de cuál sea la inteligencia de las criaturas vinculadas, solo se pueden comunicar ideas y emociones generales. Por ejemplo, se podría transmitir un sentimiento de temor por la presencia de enemigos, pero no podría transmitir cuántos enemigos son, cómo van equipados o cuáles son sus planes.

VínculoTelepático

Adivinación [enajenador]

Magnitud: *Bardo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *9 metros;* ***Objetivo:*** *El lanzador y una criatura voluntaria a 9 metros o menos;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Forja un vínculo telepático con una criatura voluntaria que tenga una puntuación de Inteligencia de 3 o más. Ambas criaturas podrán comunicarse telepáticamente a través del vínculo, sin importar qué idioma hablan normalmente. Una vez establecido el vínculo telepático, este funciona a cualquier distancia (aunque no de uno a otro plano de existencia). Este vínculo no otorga ningún poder o influencia sobre el receptor, ni permite leer su mente.

Vínculo Telepático en Grupo

Adivinación [enajenador]

Magnitud: *Bardo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *El lanzador y una criatura voluntaria por cada tres niveles de lanzador, ninguna de las cuales puede estar a más de 9 metros una de otra;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Funciona igual que *Vínculo telepático,* salvo que el vínculo se establece entre el lanzador y un grupo de criaturas. Cada criatura dentro del vínculo estará unida a todas las demás.

Visión en la Penumbra

Transmutación

Magnitud: *Alquimista de sangre 1, Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

Al pasar la mano sobre los ojos del receptor y murmurar el conjuro, sus pupilas aumentan y se adaptan a ver en la penumbra. Así, la criatura tocada obtiene Infravisión 1 durante una hora por nivel de lanzador.

Visión Gloriosa

Adivinación

Magnitud: *Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Al tocar a un aliado, el lanzador otorga a la criatura una fugaz visión de su deidad, quien le apremia y le da su apoyo para actuar. De este modo, el receptor obtiene una bonificación a una prueba de salvación igual al modificador de Carisma del lanzador.

Vista de Pájaro

Adivinación

Magnitud: *Bardo 4, Chamán 1, Clérigo (elfos del bosque) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *3 asaltos;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Instantáneo;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Al convocar este conjuro, un halo de luz verdosa rodea al lanzador y en su mente se despliega un mapa de la zona circundante, mostrando las poblaciones cercanas, ruinas y otros detalles como si fuera un experto de la zona. De este modo, obtiene una perspectiva general del área geográfica en 80 kilómetros a la redonda, pero no da información sobre trampas u otras dificultades del camino.

Vitalidad Protegida

Abjuración

Magnitud: *Alquimista de sangre 4, Clérigo 4, Chamán 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (inofensivo).*

El objetivo obtiene inmunidad a la fatiga, el agotamiento y el daño de Característica (sin importar cuál sea su origen).

Objetos Mágicos

Aptitudes Especiales

En este apartado se amplía la información incluida en el libro básico (página 193), ofreciendo nuevas aptitudes mágicas. Al mismo tiempo, se recopilan aquí las aptitudes ya existentes en el básico para facilitar su consulta y, en algunos casos, para clarificar su descripción.

Junto al nombre de cada aptitud, entre paréntesis, se indica la bonificación de mejora a la que esa aptitud equivale y que sirve para determinar su coste y dificultad de fabricación, tal y como se explica en el libro básico (ver **Fabricar armas y armaduras mágicas,** página 192 del libro básico).

Armaduras y Escudos

Animado (+2): Si se le ordena, un escudo animado flota junto a su portador, protegiéndolo del modo habitual pero dejando libre sus manos. Si el usuario no es competente en el uso de escudos, sigue sufriendo los penalizadores correspondientes.

Atrapaflechas (+1): El escudo otorga un +2 a la esquiva contra ataques a distancia. Además, el usuario puede emplear la dote Interponerse (aunque no la tenga) para detener ataques a distancia contra aliados adyacentes.

Deslumbrante (+2): Cuando se emplea este escudo para realizar un ataque o un bloqueo con éxito, su superficie despide un intenso fulgor que deslumbra al oponente. La víctima quedará cegada si no supera una salvación de Reflejos contra CD 12. En cada asalto la víctima tiene derecho a una nueva salvación, con un +1 a su tirada por cada intento previo. La ceguera persiste hasta que tenga éxito en la salvación.

Fantasmal (+2): Esta armadura o escudo parecen casi transparentes. Todas sus bonificaciones de reducción de daño, esquiva o bloquear pueden aplicarse contra ataques físicos e incorpóreos. Estos objetos pueden ser empleados por criaturas insustanciales.

Fortificante (+2/+4): Esta armadura protege de forma eficaz contra los golpes críticos. Con una bonificación +2 el usuario tiene un 40 % de posibilidades (13 o más en un d20) de negar los efectos de un golpe crítico. Con una bonificación +4 la probabilidad es del 80 % (5 o más en un d20).

Golpeador (+1): Solo escudos. Incrementa un nivel el dado de daño cuando se golpea con él. Por tanto, un escudo que normalmente hace 1d4 de daño pasaría a hacer 1d6. Además, el escudo actúa como un arma +1 cuando se golpea con él. Puede combinarse con el uso de púas en el escudo, incrementando el daño en otra categoría más.

Ilusoria (+1): A una orden de su portador, la armadura puede adoptar la apariencia de ropas normales. A pesar de su nueva apariencia, la armadura conserva todas sus propiedades, como la reducción de daño o el peso. El conjuro ***Visión verdadera*** puede revelar la verdadera apariencia de la armadura.

Reflectante (+5): El escudo devuelve un conjuro.

Resistencia elemental (+1): La reducción de daño de la armadura puede aplicarse contra un tipo de daño en particular (ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sagrado, sonido…).

Resistencia mágica (+1): Esta armadura o escudo otorga un +2 a las pruebas de salvación contra los conjuros de una escuela de magia en particular.

Salvaje (+1): La RD de la armadura y cualquier otra bonificación se conservan aunque el portador cambie de forma, ya sea mediante un conjuro o el rasgo racial Forma alternativa.

Sigilosa (+1): Una armadura con esta aptitud no solo no emite ningún ruido al moverse, sino que además amortigua el sonido a su alrededor. La penalización de la armadura no se tendrá en cuenta al realizar pruebas de Sigilo que, además, obtienen una bonificación adicional de +4.

Armas

Afilada (+1-+3): Un arma afilada incrementa su rango de crítico en tantos puntos como la bonificación de mejora del arma. Este bonificador no se acumula con mejoras de crítico provenientes de conjuros, como el hechizo *Afiladura,* pero sí con cualquiera proveniente de dotes, como Crítico Mejorado.

Azote (+1): El arma recibe el poder de ser especialmente efectiva contra un tipo de criatura (ajeno, animal, elemental, humanoide monstruoso, muerto viviente...) o contra un subtipo de criatura humanoide (elfos, gigantes azules, humanos...). Al emplearla contra una criatura del tipo escogido, se considera que el arma tiene una bonificación de mejora dos puntos superior a la real y, además, añade 1d6 al daño. Así, una espada larga +2 con la aptitud de Azote (Muertos vivientes) se consideraría como un arma +4 al luchar contra muertos vivientes y haría un daño de 1d8+1d6+4.

Buscadora (+1): Solo se aplica sobre armas a distancia. El arma se dirige hacia su objetivo negando cualquier posibilidad de fallo debido a ocultación o cobertura, incluidas aquellas de origen mágico. El portador sigue teniendo que apuntar el arma en la dirección correcta: las flechas lanzadas por error a un espacio vacío, por ejemplo, no cambiarán de dirección para alcanzar a un objetivo invisible, aunque esté cerca.

Compasiva (+1): Solo con armas contundentes. El dado de daño del arma se incrementa en un grado (ver **Tabla LDV5,** página 97 del libro básico). Por ejemplo, un arma con un daño base de 1d4 pasaría a hacer 1d6 puntos de daño, y un arma con daño 1d10 pasaría a causar 2d6 puntos de daño base. Sin embargo, todo el daño que cause el arma se considerará siempre no letal (ver **Daño no letal,** página 111 del libro básico).

Danzante (+4): El arma puede luchar sola sin que nadie la empuñe. Lucha durante cuatro asaltos empleando la

bonificación de ataque de la criatura que la soltó. Cuando vuelve a ser empuñada, no puede volver a danzar hasta que pasen otros cuatro asaltos, aunque durante ese tiempo puede ser esgrimida con normalidad.

Daño elemental (+1): El arma causa daño adicional de un tipo de elemento a elegir en su creación (electricidad, fuego o frío). Este daño se aplica por separado del daño habitual del arma y no se multiplica en caso de crítico. Las armas a distancia transmiten este efecto a su munición. El daño adicional depende del tamaño del arma: pequeña o menor, 1d4; mediana, 1d6; grande o mayor, 1d8.

Defensora (+1): El modificador de mejora del arma se aplica también a la Defensa del portador, además de a sus tiradas de ataque y daño.

Desgarradora (+2): El arma inflige dos puntos de daño adicional, dejando heridas profundas y sangrantes. Cada vez que sea golpeada, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza contra una CD igual a 10 más el daño sufrido, quedando fatigada si no la supera. Este cansancio se recupera del modo normal (ver página 112 del libro básico), pero no se acumula (una criatura fatigada no pasaría a estar exhausta). Las criaturas sin Constitución son inmunes a los efectos de esta aptitud (no sufren daño adicional ni pueden quedar fatigadas).

Disruptora (+2): Si el personaje que lo blande consigue un ataque con éxito sobre un muerto viviente, este debe superar una prueba de salvación de Voluntad contra CD 14 o es desintegrado por el poder divino.

Fantasmal (+2): El arma es capaz de causar su daño íntegro a las criaturas incorpóreas. Además, el arma puede ser blandida con normalidad por criaturas incorpóreas. En esencia, un arma fantasmal se considera tanto corpórea como incorpórea al mismo tiempo, aplicándose lo que resulte más beneficioso para quien la empuña.

Paralizante (+2): Cuando el arma impacta con éxito en una criatura (independientemente de si logra hacerle daño), esta debe superar una prueba de salvación de Voluntad contra CD 12 o quedará paralizada. La parálisis persiste durante un asalto completo. Durante ese tiempo la víctima no podrá realizar ninguna acción física (ni siquiera hablar) y su Defensa pasará a ser de 5 más su modificador de tamaño.

Penetrante (+3): El arma es capaz de atravesar la armadura del objetivo, ignorando toda su reducción de daño. Este efecto solo se aplica sobre armaduras equipadas o armadura natural. La reducción de daño basada en efectos mágicos de fuerza o equivalentes (como el conjuro *Armadura de mago*) no se ignora.

Retornante (+1): Solo funciona con armas arrojadizas. Un arma retornante vuelve, atravesando el aire, hasta la criatura que la arrojó. El arma regresa justo al inicio del siguiente turno en el que fue lanzada y, por tanto, está lista para ser utilizada de nuevo ese turno. Agarrar un arma retornante es una acción gratuita. Si la criatura no puede asirla, o si se ha desplazado desde que la lanzó, el arma caerá al suelo en el lugar desde la que fue arrojada.

Veloz (+3): Empleando una acción de asalto completo para atacar, el portador de un arma veloz es capaz de realizar un ataque adicional. Se aplica la bonificación de ataque normal, aplicándole todos los modificadores apropiados a la situación. Esta aptitud no se acumula con otros efectos mágicos similares, como el conjuro *Acelerar.*

Objetos Mágicos de Valsorth

A pesar de que el mundo de Valsorth no es un lugar donde la magia y los objetos maravillosos se encuentren en cada pueblo o ciudad, la larga historia del continente permite que haya una serie de objetos que se pueden considerar mágicos, muchos de los cuales son únicos, y que los aventureros pueden encontrar en sus aventuras.

En este apartado se describen algunos de estos objetos mágicos, así como un apunte de su historia para que el Director de Juego pueda introducirlos en su campaña. Aun así, se recomienda ser cuidadoso y no saturar el juego de este tipo de objetos, o los aventureros se volverán demasiado poderosos para el resto del mundo. Encontrar uno de estos objetos debe ser un acontecimiento, el clímax de una larga aventura plagada de peligros y no el simple botín de un encuentro menor.

La información detallada sobre los tipos de objetos mágicos, así como sus reglas de creación o activación, se encuentran en el capítulo **Poder y Fe** del libro básico (página 188 y siguientes). Se recuerda que la CD de salvación de un objeto mágico se calcula del modo normal, pero utilizando el modificador de Inteligencia o Carisma de quien lo emplea, no de su creador.

En el caso de los objetos mágicos con cargas, se debe tener en cuenta que, en su descripción, se indican las cargas con las que el objeto fue creado, pero estas han podido agotarse total o parcialmente. Será el Director de Juego quien decidirá, preferiblemente en secreto, cuántas cargas quedan realmente en el objeto.

ANILLO DE MAGIA MUERTA

El surgimiento del Rey Dios en el norte comportó el pánico de muchos pueblos ante los poderes de la magia negra. Durante la guerra, un grupo de clérigos de Korth elaboró este anillo, un simple aro de metal negro con una finísima banda de plata, el cual otorga a su portador la capacidad de convocar un área de 10 metros de radio donde la magia es anulada. Se aplican las reglas de disipación de área del conjuro *Disipar magia* (página 157 del libro básico).

Tipo: *Contenedor de conjuro (Disipar magia).* ***Duración:*** *Permanente (aptitud sortílega).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *10.* ***Coste:*** *45 000 mp.*

ANILLO DE PROTECCIÓN DE RAEL

Este anillo, elaborado por los herreros elfos en los días antiguos e iluminado con la bendición de la diosa Rael, es una filigrana de plata y oro con forma de estrella de cinco puntas. Mientras lo lleve puesto, su portador obtendrá los beneficios del conjuro *Círculo de protección menor* (página 150 del libro básico). En resumen, el anillo le otorgará un +2 a todas sus pruebas de salvación, bloqueará los intentos de posesión o control mental

e impedirá que las criaturas invocadas o conjuradas entren en contacto con él (una salvación de Voluntad contra CD 11 + modificador de Carisma del usuario niega esta última protección).

Tipo: *Contenedor de conjuro (Circulo de protección menor).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Nivel de lanzador:*** *10.* ***Coste:*** *40 000 mp.*

ANILLO DEL TREPADOR

Los grandes chamanes de las tribus de hombres salvajes son capaces de elaborar estos anillos. Se trata de un simple ornamento de madera, con la forma de una pequeña enredadera, que confiere a su portador la capacidad de escalar y desplazarse por cualquier superficie, incluso techos, a la mitad de su velocidad de movimiento.

Tipo: *Contenedor de conjuro (Trepar cual arácnido).* ***Duración:*** *Con cargas (10).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *8.* ***Coste:*** *4800 mp.*

BASTÓN DE DOLOR DEL ALMA

Este poderoso bastón fue uno de los artefactos que creó el alquimista Viis, un bastón de vara negra acabado en un adorno con forma de garra cerrada sobre una piedra de jade rojo. Su portador puede convocar el conjuro de *Símbolo de dolor,* con un nivel de lanzador de 10. Así, un resplandor azulado cubre una zona de 20 metros a su alrededor, causando un dolor insoportable a todo aquel en su interior. Los que fallen una salvación de Fortaleza contra CD (15 más modificador de Inteligencia del usuario) sufrirán –4 a sus tiradas de ataque, habilidad, característica y salvación mientras permanezcan en la zona de efecto y hasta una hora después de abandonarla.

Tipo: *Contenedor de conjuro (Símbolo de dolor).* ***Duración:*** *Permanente (aptitud sortílega).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *10.* ***Coste:*** *75 000 mp.*

BASTÓN IRA DEL PEREGRINO

Se rumorea que los clérigos de Korth crearon este bastón para el mestre Molsaban, para reforzar su mandato sobre la Iglesia central. Sin embargo, este poderoso artefacto se perdió en las luchas internas por el poder de la Iglesia que se produjeron en Solak a la muerte del mestre y nadie sabe qué fue de él. Se trata de un fino bastón de aspecto ornamental, pero que al convocar a Korth desata la cólera de su dios sobre un área de 6 metros alrededor del portador, causando 3d6+10 puntos de daño sagrado a las criaturas en el área y cegándolas un asalto (ajenos y muertos vivientes reciben 50 % de daño adicional). Una salvación de Voluntad contra CD (15 más modificador de Carisma del usuario) reduce el daño a la mitad y niega la ceguera. Las criaturas afines a Korth solo reciben la mitad de daño (o una cuarta parte si superan la salvación) y nunca quedan cegadas.

Tipo: *Contenedor de conjuro (Castigo divino).* ***Duración:*** *Permanente (aptitud sortílega).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *10.* ***Coste:*** *75 000 mp.*

CAPA DEL TEMOR

Los pueblos nómadas de elfos grises son expertos tratando el cuero y sus chamanes imbuyen algunas de sus prendas con poderes divinos en honor a sus dioses sin nombre. De entre estos objetos, hay unas capas que son utilizadas por sus líderes (las helastas) para hacer valer su autoridad sobre las convulsas tribus de elfos grises.

Estas sobrias capas de cuero otorgan a su portador un rango en la dote Presencia temible (ver página 71 del libro básico), lo que le permite atemorizar a quienes osen enfrentarse a él. Si el personaje ya posee la dote Presencia temible, llevar esta capa le otorgará un rango adicional (esto le permitiría superar el límite de cinco rangos para esta dote).

Tipo: *Objeto de mejora (dote Presencia temible).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *2000 mp.*

COLLAR DE LLAMADA DE LOBO

Este collar, en forma de torques, fue forjado por los orkos en los tiempos inmemoriales en que esta raza empezó a vagar por Valsorth, capturando y cazando humanos. Es un tosco collar de hierro con inscripciones en forma de cabeza de lobo. Quien lo lleva adquiere la dote Secuaces a rango 3, lo que le permite atraer a su presencia a tres lobos. Estos animales tendrán una actitud solícita, estarán entrenados para la caza (ver **Trato con animales,** página 59 del libro básico) y lucharán junto al poseedor del colgante. Tal y como se indica en la descripción de la dote, si alguno de los lobos muere podrá ser sustituido por otro. Si no existieran lobos en las cercanías, se podría atraer a otros animales similares, como perros o coyotes, a discreción del Director de Juego.

La ficha de un lobo puede consultarse en la página 343 del libro básico.

Tipo: *Objeto de mejora (dote Secuaces 3).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *18 000 mp.*

COTA DE MALLA DEL THORN

La mítica civilización de los enanos, que pobló Valsorth antes de la llegada de los elfos, era famosa por su habilidad para trabajar el metal. De sus objetos, uno de los más valiosos son las cotas de malla que forjaban y que los clérigos utilizaban para recibir el favor de su thorn correspondiente. Estas cotas de malla son de tamaño medio y tienen una gran protección, a pesar de ser extraordinariamente livianas. Además, según el thorn que bendijo la pieza, la armadura posee una cualidad especial:

Tnera: +4 a las pruebas de Voluntad para resistir el control o la manipulación mental.

Miroz: +1 a la bonificación de Fortaleza (por tanto, también incrementa en +2 sus puntos de resistencia).

Bock: +4 a las pruebas de Averiguar intenciones.

Bridan: La reducción de daño de la armadura se aplica contra un tipo de daño elemental a elegir durante su creación (normalmente frío o fuego).

Tipo: *Objeto de mejora (cota de malla +1, aptitud especial).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *4350 mp.* ***Mejora:*** *Al ser una armadura +1 esta cota de malla tendrá RD 6, penalización –4 y 18 kg de peso.*

CRUZ SAGRADA DE KORTH

Este símbolo religioso es una de las reliquias de los primeros tiempos del culto, de aquellos que propagaron la Palabra por el norte de Valsorth. Se trata de una cruz de madera, con las puntas reforzadas de hierro, que en caso de necesidad puede ser usada como arma ligera. Sin embargo, su mayor poder es su capacidad para aumentar los efectos de expulsar muertos vivientes, ya que si el clérigo la sostiene con ambas manos, dobla el daño de la expulsión.

Tipo: *Sencilla.* ***Daño:*** *1d6.* ***Crítico:*** *20.* ***Tipo de daño:*** *Contundente.* ***FUE mínima:*** *6.* ***Tamaño:*** *Pequeña.* ***Peso:*** *1 kg.* ***Coste:*** *5000 mp.* ***Especial:*** *Doble del daño de la expulsión de muertos vivientes.*

ESPADA EL CASTIGO DE DORAHUOR

Esta espada larga es una de las armas de leyenda de los pueblos humanos, ya que todos conocen la historia de Dorahuor, el príncipe de Stumlad que murió a manos de su hermano Doraher en duelo singular. Se dice que la sangre de Dorahuor transmitió su locura a la espada, y que todo aquel que la empuña sufre ahora su maldición. Sabedor de este hecho, Doraher mandó enterrar esta espada en un lugar secreto para que nadie puediera sufrir por el mal de su hermano.

Se trata de una espada maldita que al ser empuñada por alguien somete la voluntad de su nuevo dueño y le obliga a blandirla siempre, así como a realizar acciones ilógicas, estúpidas o peligrosas. Un personaje que se haga con esta espada debe superar una salvación de Voluntad contra CD 35, o se quedará la espada y siempre la llevará consigo, pues perderla le sumirá en la locura. Con cada nuevo amanecer, el personaje puede hacer una nueva prueba de Voluntad, con un +1 a su tirada por cada intento anterior, para librarse de la espada.

Una vez en combate, el personaje que blande esta arma debe superar una prueba de Voluntad contra CD 15 cada asalto. En caso de éxito puede actuar normalmente, pero si fracasa, debe tirar 1d20 y en función del resultado, actuará de forma aleatoria, según elija el Director de Juego. Como pauta puede seguir estos resultados: 1 a 5, se lanza al combate más peligroso o acomete una acción temeraria; 6 a 10, golpea al personaje que tenga más próximo, sea quien sea; 11 a 15, se queda inmóvil todo el asalto; 16 a 20, ataca de forma normal.

Tipo: *Marcial.* ***Daño:*** *2d6.* ***Crítico:*** *19-20.* ***Tipo de daño:*** *Cortante.* ***FUE mínima:*** *14.* ***Tamaño:*** *Grande.* ***Peso:*** *3 kg.* ***Coste:*** *75mp.* ***Especial:*** *Maldición de Dorahuor. Se considera un espadón de gran calidad (+1 ataque).*

FLECHAS BUSCADORAS DE LA MONTAÑA

Los herreros bárbaros elaboran estas flechas para sus cazadores, las cuales los chamanes del clan impregnan luego con la bendición del Dios de la Montaña. Así, estas flechas cruzan la distancia hasta el blanco, evitando cualquier objeto u obstáculo que haya en su camino hacia el mismo.

Tipo: *Objeto de mejora (flecha +1, Buscadora).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *160 mp por flecha.*

FLECHAS DE CEGUERA

Los magos elfos oscuros son los creadores de este tipo especial de flecha. Se trata de proyectiles normales, pero cuya punta se ha imbuido con esencia de oscuridad que se desata cuando impacta contra un blanco (aunque no le haga daño). En ese momento la víctima debe superar una salvación de Fortaleza contra CD 12 o quedará cegada inmediatamente. En cada asalto posterior, al final de su turno, tendrá derecho a una nueva prueba de salvación, con un +1 a su tirada por cada intento previo. La ceguera persistirá hasta que tenga éxito en la salvación (ver página 351 del libro básico).

Tipo: *Objeto de mejora (flecha +1, efecto adicional [cegado] 2).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *360 mp por flecha.*

GUANTELETES DE FUERZA

Los antiguos enanos usaban guanteletes para el duro trabajo en las minas. De entre ellos, se dice que Purkudim, el señor de los enanos de Pokhahum, disponía de unos guanteletes forjados con anillos de acero negro que conferían a su portador una gran fuerza. Según la leyenda, era tal el poder de estos guanteletes, que un puñetazo del señor partió una vez la mesa de piedra donde discutía con los miembros de su consejo. A efectos de juego, otorgan +4 a la Fuerza del personaje.

Tipo: *Objeto de mejora (Fuerza +4).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *32 000 mp.*

LAÚD DEL BUEN COMPAÑERO

Los bardos humanos que recorren los caminos de Valsorth hablan sobre este instrumento, que en su día perteneció al gran artista Onborois, con el que se dice que ofreció grandes conciertos en la ciudad de Solak, a los que asistía incluso el rey de Stumlad. Su música era capaz de alentar a la multitud que lo escuchaba, hacer renacer la esperanza y conferir nuevas energías al necesitado. Por desgracia, el laúd desapareció junto con el músico hace más de doscientos años, cuando Onbois recorría las regiones cercanas a las Ciudades del Lago.

Tocar un acorde específico en este laúd permite ejecutar el conjuro *Auxilio divino en grupo,* de manera que los aliados cercanos reciben un +1 a sus tiradas de ataque, un +1 a las salvaciones de miedo y 1d8+12 puntos de resistencia temporales durante doce minutos.

Tipo: *Contenedor de conjuro (Auxilio divino en grupo).* ***Duración:*** *Permanente (aptitud sortílega).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *12.* ***Coste:*** *54 000 mp.*

LIBRO DE LOS MIL SABIOS

La antigua sabiduría de los primeros hombres, aquellos que fundaron la ciudad de Agna-Anor, se guardó en este libro mítico. Cada una de sus páginas es una pieza fundamental de conocimiento, que va mucho más allá de las ciencias y entra en los terrenos de lo arcano. Por desgracia, este libro se perdió

con la destrucción de la ciudad a manos de las hordas del Rey Dios y nadie sabe cuál fue su destino.

Cada una de las páginas de este libro forrado en piel contiene un conjuro. El personaje puede elegir entre leer el conjuro y desencadenar su efecto (como si fuera un pergamino mágico) o leer los conjuros sin desencadenarlos, lo que podría permitirle estudiarlos y adquirirlos con puntos de personaje. Una vez desencadenado un conjuro, esa hoja del libro queda en blanco, por lo que ya no podrá ser lanzado de nuevo o estudiado.

Cuando este libro sea hallado aún dispondrá de 2d10+5 conjuros intactos (o la cantidad que decida el Director de Juego, hasta un máximo de 25) y el resto de páginas estarán en blanco. Los conjuros exactos también pueden decidirse al azar o a discreción del Director de Juego, aunque siempre deberán ser de la lista de conjuros de mago.

Tipo: *Contenedor de conjuro (variable, ver texto).* ***Duración:*** *Con cargas (25).* ***Activación:*** *Desencadenante de conjuro.* ***Nivel de lanzador:*** *10.* ***Coste:*** *Variable en función de los conjuros incluidos.*

MARTILLO DESTRUCTOR DE MUERTOS

Entre los paladines que sirven a Korth con la fuerza de su brazo, hay uno que forma parte de la leyenda: Fenala, la exterminadora de muertos, que recorrió las regiones del norte de Valsorth y se hizo famosa eliminando seres de ultratumba y ayudando a los pueblos de la frontera. Se dice que blandía un martillo con incrustaciones de piedras preciosas y que el contacto de esta arma sobre un ser de ultratumba lo reducía inmediatamente a polvo. La historia de la paladina se ha perdido con el paso del tiempo, aunque muchos creen que reposa en alguna de las ruinas del norte del mundo.

Este martillo está imbuido del poder sagrado de exterminar a los muertos vivientes. Así, si el personaje que lo blande consigue un ataque con éxito sobre un muerto viviente, este debe superar una prueba de salvación de Voluntad contra CD 14 o es desintegrado por el poder divino.

Tipo: *Objeto de mejora (martillo de guerra +2 y aptitud Disruptora).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *32 000 mp.* ***Mejora:*** *Al ser un arma +2 este martillo de guerra otorga un +2 a todas sus tiradas de ataque y daño.*

PIEDRA SEÑOR DE LAS BESTIAS

Este colgante consta de una piedra pulida, un canto rodado de un río, en el que los chamanes de los hombres salvajes inscriben sus grabados y símbolos, imbuyéndolo del poder de manipular a los animales. De este modo, su portador puede ganarse la confianza de cualquier animal que falle una salvación de Voluntad contra una CD igual a 11 más el modificador de Carisma del usuario. Estos colgantes son los que han dado a los hombres salvajes su fama de ser señores de las bestias y de tener una relación muy estrecha con los animales.

Tipo: *Contenedor de conjuro (Hechizar animal).* ***Duración:*** *Con cargas (10).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *4.* ***Coste:*** *1200 mp.*

PUÑAL PORTADOR DE SOMBRAS

Se dice que los herreros elfos oscuros, en sus fraguas en las profundidades del mundo, son capaces de elaborar armas de gran poder que sumen en la desesperación a quien hieren. Entre estos objetos, las historias populares hablan sobre este puñal que utilizaba la asesina Essir, con el que mató al rey humano Benthor en el año 24, y que quedó bañado en sangre en el dormitorio del monarca.

Se trata de un afilado puñal de acero negro que otorga a quien lo blande la habilidad de camuflarse con su entorno (ver *Camuflaje natural 2,* página 352 del libro básico).

Además, cuando el puñal impacta con éxito en una criatura (independientemente de si logra hacerle daño), esta debe superar una prueba de salvación de Voluntad contra CD 12 o quedará paralizada. En cada asalto la víctima tiene derecho a una nueva salvación, con un +1 a su tirada por cada intento previo. La parálisis persiste hasta que tenga éxito en la salvación.

Tipo: *Objeto de mejora (puñal +1, Camuflaje natural 2 y Paralizante).* ***Duración:*** *Permanente (continuo).* ***Activación:*** *Por uso.* ***Coste:*** *26 000 mp.* ***Mejora:*** *Al ser un arma +1 este puñal otorga un +1 a sus tiradas de ataque y daño.*

VARA RUEDA DEL FUEGO

Esta vara de roble de forma retorcida es un poderoso bastón mágico creado por Galahena, la prestigiosa hechicera que sirvió en los Doce Arcanos en los tiempos previos a la invasión del Rey Dios. Desaparecido durante siglos, se dice que está imbuido de la capacidad de convocar el fuego y arrasar con él a sus enemigos. Así, su portador puede blandirlo y lanzar los conjuros *Bola de fuego* y *Escudo de fuego* (páginas. 148 y 159 del libro básico, respectivamente).

La CD de las pruebas de salvación será igual a 10 más la magnitud más el modificador de Inteligencia del usuario.

Tipo: *Contenedor de conjuro (Bola de fuego, Escudo de fuego).* ***Duración:*** *Permanente (aptitud sortílega).* ***Activación:*** *Palabra de mando.* ***Nivel de lanzador:*** *10.* ***Coste:*** *105 000 mp.*

Encantar Munición

En el libro básico (página 192) se describen las reglas para la fabricación de armas y armaduras mágicas. Como regla general, las armas a distancia transmiten sus encantamientos a la munición disparada. Sin embargo, también es posible encantar la munición en sí misma. En este caso se aplican las mismas reglas que al encantar un arma, pero su coste se divide entre cincuenta.

La desventaja de esta munición encantada es que puede perderse o romperse tras cada uso: la munición encantada tiene un 75 % de probabilidades de romperse (5 o más en un d20).

Su ventaja, en cambio, es su reducido coste y la posibilidad de disponer de diferentes encantamientos que pueden elegirse en función de la situación.



CAPÍTULO VII
AVENTURAS EN VALSORTH

Si buscas aventura en Valsorth, no te preocupes, viajero. Sin duda alguna, la aventura te encontrará a ti. La aventura lo es todo en este continente y aguarda en cada esquina. No te fíes ni de tu sombra, pues cualquier templo abandonado, cualquier bosque desolado o cualquier ciudad pueden albergar la más grande de las aventuras, dándote la oportunidad de destacar donde otros han fracasado o de morir donde otros también han muerto.

Introducción

En este capítulo se describen las diferentes regiones del área central del norte de Valsorth, mostrando lugares como la ciudad de Eras-Har o las ruinas de Agna-Anor, territorios como las Llanuras Grises y sus ciénagas, así como la parte oriental de las montañas Kehalas. En cada región, se describe de forma general su gobierno, personalidades y lugares de interés, los cuales se detallan para que los puedas utilizar en tus aventuras.

También se indican numerosos personajes, en los cuales encontrarás su descripción física, psicológica y su historia previa, además de sus puntuaciones. Unos pocos personajes simplemente salen descritos, indicando su ocupación y su poder (en puntos de personaje), por lo que el Director de Juego puede usar las puntuaciones de un personaje similar y modificarlas según crea conveniente para obtener sus características y bonificaciones.

En cada lugar específico se describen una serie de aventuras, explicadas y detalladas de forma minuciosa para que el DJ pueda incluirlas en sus partidas sin apenas preparación previa. Estas aventuras pueden jugarse de forma independiente o, lo que es mejor, formando parte de una campaña que discurra en Valsorth o en algún otro mundo de fantasía medieval.

Al inicio de cada aventura se detallan diferentes aspectos:

Resumen: Es una breve explicación del argumento de la aventura.

Notas: Se trata de algún requisito o condición que ha de tener en cuenta el DJ para que los personajes puedan correr esta aventura.

Símbolo: Indica el símbolo asociado a esta aventura, tal y como se explica más abajo.

Reto: Indica la dificultad de la aventura de una manera general, diferenciando entre bajo, medio o alto.

Aventuras

Las aventuras empiezan en un lugar, pero pueden llevar a los PJ a otro diferente, por lo que el DJ debe seguir las instrucciones para seguir la historia. Por ejemplo, los PJ son miembros de la milicia de Teshaner y reciben la orden de eliminar a los hombres rata que habitan las alcantarillas de la ciudad. Tras la introducción de la aventura, el texto indica que los PJ entran por un punto de las alcantarillas. Entonces el DJ debe ir a la sección de las alcantarillas y seguir desde allí con la aventura, ya que esta discurre en este laberinto.

Símbolo

Para diferenciar las aventuras que suceden en un mismo lugar, a cada aventura se le asigna un símbolo, el cual sirve para que el DJ pueda identificar de forma rápida si hay un hecho concreto que sucede en ese lugar y que tiene relación con la aventura que está dirigiendo. Por ejemplo, la aventura anterior tiene asociado el símbolo  . En sus vagabundeos por las alcantarillas, los PJ llegan a un cruce:

El pasillo lleva hasta un cruce de caminos, en cuyo techo se abre un estrecho pozo por el que sube una escalerilla de metal, pero que acaba ante una reja que impide el paso más allá.

 *Un soldado vigila la verja y les pregunta si han cumplido la misión.*

 *La reja cede con facilidad y los PJ pueden salir de las alcantarillas a una solitaria calle del barrio viejo.*

Esta indicación debajo de la descripción le señala al DJ que este lugar tiene asociado un aspecto exclusivo a varias aventuras. Como están jugando la aventura que tiene el símbolo  , los PJ se encuentran con un soldado que les interroga si han eliminado a las ratas.

Por el contrario, si los jugadores estuviesen intentando escapar de las alcantarillas (símbolo asociado), deberían seguir esa indicación y sus PJ logran su objetivo.

Reto

Las aventuras también se diferencian según su nivel de reto, que puede ser bajo, medio o alto. Este nivel se indica con antorchas.

 Reto bajo: Son aventuras indicadas para PJ de reciente creación, aventureros novatos o una aventura más ligera para aventureros veteranos mientras se recuperan para hacer frente a un desafío mayor.

 Reto medio: Son aventuras para PJ ya curtidos que puedan enfrentarse a peligros y enemigos mayores, pero que aún no han alcanzado el estado de héroes.

 Reto alto: Son aventuras de gran peligro que solo los héroes pueden llevar a cabo y por los que serán recordados en las crónicas de su tiempo.

A pesar de esta clasificación, un DJ puede variar la dificultad de una aventura fácilmente, ya sea aumentando o reduciendo el número de enemigos, eliminando o añadiendo peligros y trampas, o simplificando la trama para que su resolución sea más fácil.

Alternativas en las Aventuras

A pesar de todo lo detalladas que puedan ser las aventuras, siempre habrá situaciones en las que las decisiones de los PJ alteren de forma significativa el curso de la aventura, saliéndose de los parámetros «normales». En ese caso, no obligues a que los jugadores sigan el camino marcado, utiliza en cambio el resto de información del libro para que los PJ sigan adelante con sus decisiones. Por ejemplo, si los PJ de la aventura anterior deciden cometer un crimen mientras están de servicio en la milicia, déjales. En la descripción de la ciudad de Teshaner se detalla lo que pasa con aquellos que infringen la ley, así que si son descubiertos puede que sean expulsados de la milicia... ¡o que acaben encerrados en las mazmorras de las alcantarillas! Lo importante es que los jugadores sientan que controlan el destino de sus personajes. Si lo haces bien, tus jugadores nunca sabrán que se salieron de las pautas de la aventura y tendrán la sensación de estar en un mundo vivo, un lugar donde sus acciones tienen consecuencias e influyen en todo lo que les rodea.

Seguimiento de las Aventuras

Para facilitar el seguimiento de las aventuras, se puede consultar la siguiente tabla. En ella se señalan las localizaciones donde se desarrollan (indicando el punto exacto entre paréntesis), así como un resumen de la trama, el nivel de reto y el símbolo asociado.

TABLA AEV1: SEGUIMIENTO DE LAS AVENTURAS

Nº	Nombre	Localizaciones	Reto	Símbolo	Resumen
Aventuras en Shalanest Occidental					
1	Cazadores de alimañas	Las ruinas de Dalannast Templo de Rael	🔥🔥		Los PJ deben llegar hasta las ruinas de Dalannast en busca de unos extraños seres que habitan allí.
2	La búsqueda de la dama elfa	Las ruinas de Dalannast	🔥🔥		Los PJ, al cruzar las llanuras, se encuentran con una comitiva elfa que sufre un ataque. Si les ayudan, son contratados para buscar los restos de un noble elfo en la ciudad en ruinas de Dalannast.
3	La maldición del Rey Ahe	bosque de Shalanest Occidental Las ruinas de Dalannast	🔥🔥🔥		La maldición del bosque de Shalanest Occidental ha atrapado a los PJ y, para poder escapar, deben adentrarse en lo más profundo de la ciudad en ruinas y acabar con el mal que allí anida.
Aventuras en las Llanuras Grises					
4	El espíritu de la muchacha	Una de las ciudades humanas	🔥		Los PJ deben investigar unas visiones y liberar el espíritu atormentado de una niña que ha sido asesinada por unos bandidos.
5	El guardián del calabozo	Fortaleza del señor de la Tundra	🔥🔥		Los PJ son encarcelados en una ciudad de las llanuras, en cuyas mazmorras encuentran a la princesa de una tribu de elfos grises, a quien deben ayudar a escapar por los subterráneos.
6	La prueba de Ergalam	Templo del sol La ciudad en ruinas de Ergalam	🔥		Los PJ acompañan a una princesa elfa gris junto a su tribu, pero allí deben probar la valía de esta superando una prueba en las ruinas de una ciudad humana.
7	Cazadores de buletes	Cuevas de arcilla	🔥		Los PJ investigan la aparición de un bulete enrabietado en las proximidades de la tribu del Puño Rojo. Esto les lleva a las cuevas donde unos cazadores están masacrando a estas criaturas.
8	El gran gusano	Región de la Roca Negra	🔥🔥		Los PJ son capturados junto a la helasta Hiona por una tribu rival para ser ofrecidos en sacrificio a un gran devorarroca. Mientras huyen del monstruo, deben buscar una forma de hacer que regrese a su cubil.
9	El castigo de los traidores	Ergadun	🔥🔥		Los PJ han de encontrar a la guerrera Jiora, una elfa gris que ha traicionado a su tribu, en las calles de la corrupta ciudad de Ergadun. La búsqueda les lleva a enfrentarse a diablos invocados por la magia negra.
10	La hora del caudillo	Fortaleza del señor de la Tundra	🔥🔥		Los PJ e Hiona se infiltran en la fortaleza del Rey Kazlan para acabar con él y evitar la guerra con las tribus de elfos grises.
11	El ladrón de huesos	Cañón de Pokharhum Cueva goblin	🔥🔥		Los PJ siguen la pista de un ladrón elfo gris que ha robado un collar de huesos a una tribu. El rastro del ladrón les lleva a las cuevas de Pokharhum, ya que el elfo cayó en una emboscada de los goblins y fue capturado.
12	El sabio de las llanuras	Ciudad de Pokharhum	🔥🔥		Los PJ deben encontrar a un sabio que se ha refugiado en las ruinas de Pokharhum, pero el hombre se ha vuelto loco y deben reducirlo mientras se enfrentan a una horda de goblins que asalta las cuevas.
Aventuras en las ciénagas de Hianta					
13	La esfera de los elfos	Templo de Hianta	🔥🔥		Los PJ llegan al templo central de las ciénagas en busca de un objeto élfico, pero se ven atrapados por el wyvern que vigila las ruinas.
14	La gran hidra	Ruinas Gran Serpiente	🔥🔥		Los PJ forman parte de una expedición que se adentra en las ciénagas en busca de unas ruinas, sin saber que su contratador quiere utilizarlos como cebo para capturar una hidra gigante
Aventuras en Heras-Har					
15	Guardias contra asesinos	Eras-Har Palacio de Invierno	🔥🔥		Los PJ reciben el encargo de proteger el palacio de la Mariscala durante una cena protocolaria, en la que un siervo del Rey Dios intenta eliminar a la gobernante de la ciudad.
16	Batalla en los campos	Campos al norte de la ciudad	🔥		La patrulla de los PJ debe defender las barricadas del ataque de una horda de orkos.
17	Sargento corrupto	Posada Cielo del Norte Fuerte de los Yelmos Negros Eras-Har	🔥🔥		El asesinato de un maleante lleva a los PJ a descubrir que los traficantes de los bajos fondos han sobornado a un sargento de la guardia.
18	Las tablas de rezos	Bosque de la Araña Ruinas de Agna–Anor	🔥🔥🔥		Los PJ deben adentrarse en el Bosque de la Araña y en las ruinas de Agna–Anor para recuperar unos objetos sagrados de Korth.
19	Asesinos en la sombra	Eras-Har	🔥		Los PJ investigan los rumores sobre una hermandad de asesinos y tienen la posibilidad de entrar a formar parte de ella.
20	Aprendiz de asesino	Eras-Har	🔥		Los PJ se encargan de preparar el asesinato de un noble que se opone a la Iglesia de Korth.

21	En defensa de las damas	Eras-Har			La hermandad recibe el encargo de ayudar a las prostitutas, que sufren las presiones de un funcionario de la ciudad.
22	Asesinos de antaño	Catacumbas de la abadía			Los PJ deben encontrar la tumba del fundador de la Daga, ya que tiene la llave para abrir una sala secreta de la abadía.
23	La hija de la Mariscala	El Templo de los Monjes Oscuros Norte de la ciudad Palacio de invierno			Los PJ son contratados por la Mariscala Ilvana para rescatar a su hija, que fue secuestrada por una misteriosa orden religiosa que opera en la ciudad.
24	Prisioneros de los monjes oscuros	El Templo de los Monjes Oscuros			Los PJ presencian un rapto en la ciudad. Al seguir a los captores, caen prisioneros de adoradores del Rey Dios.
25	Los adoradores oscuros	El Templo de los Monjes Oscuros			Los PJ trabajan como guardaespaldas de un noble y deben evitar que unos asesinos secuestren a su hija. Lo que no saben es que su mujer es la líder de la secta y está tras los ataques.
Aventuras en Agna-Anor					
26	Batalla en las ruinas	Agna-Anor			Como miembros del destacamento de Stumlad, los PJ luchan junto a los caballeros en la defensa de las ruinas de Agna-Anor.
27	La biblioteca perdida	Antigua biblioteca de Agna-Anor			Los PJ deben encontrar las ruinas de la antigua biblioteca de Agna-Anor para hallar los planos de las alcantarillas.
28	Eliminar al capitán orko	Agna-Anor Campamento goblin			El capitán Caust encarga a los PJ acabar con uno de los líderes de los orkos. Para ello se deben infiltrar en el campamento enemigo y asesinar al orko.
29	El regalo de Liasa	Agna-Anor			Los PJ son contratados para buscar a un aventurero que desapareció en las ruinas de Agna-Anor y que llevaba un collar de gran valor.
Aventuras en el Bosque de la Araña					
30	Los caballeros perdidos	El Bosque de la Araña			Los PJ reciben una petición de ayuda de un grupo de caballeros atrapados en el bosque, a los que deben buscar y ayudar a escapar con vida, bajo el ataque de orkos y elfos oscuros.
31	El largo camino a casa	El Bosque de la Araña			Los PJ ayudan a un elfo oscuro que ha sido hecho prisionero por un grupo de hombres escorpión. El elfo desea encontrar el camino a la Infraoscuridad, cuya entrada se dice está en el Bosque de la Araña.
Aventuras en las montañas Kehalas					
32	El templo de los malditos	Rocavalle El templo de Bridan			Los PJ investigan un templo en las montañas donde se dice que hay un ser maldito, sin saber que la maldición ha afectado a otro grupo de aventureros.
33	Las ruinas de Pico Jiria	Rocavalle Ruinas de Pico Jiria			Los PJ deben buscar a un ermitaño en las montañas, pero este ha sido capturado por una horda de goblins. Por tanto, deben liberarlo de la cueva en la que está prisionero y escapar con vida.
34	Una muerte sin importancia	Rocavalle			Una prostituta del barrio bárbaro de Rocavalle aparece asesinada. Los PJ deben descubrir al culpable, que es un nigromante que se oculta en el pueblo.
35	El cubil de la araña de escarcha	Rocavalle			Una araña de escarcha ataca un pueblo de las montañas. Una vez eliminada, los PJ deben investigar qué ha llevado a esta criatura lejos de su guarida.
36	Brujas de las montañas	Guarida de las brujas			Los PJ deben buscar una patrulla de caballeros que ha desaparecido en las montañas. Esto les lleva hasta la guarida de unas brujas de las nieves, donde los caballeros han sido hechos prisioneros.
37	El fuego enterrado	Fuerte Terain			El clérigo Juvin desaparece una noche. Los PJ deben descubrir que el religioso bajó a las catacumbas de la fortaleza, donde fue dominado por el elemental de fuego que allí yace encerrado.
38	Gélido toque de la muerte	Fuerte Terain			Una horda de no-muertos asola Fuerte Terain. Los PJ deben ayudar en la defensa del fuerte durante una larga noche en la que los muertos asaltan la fortaleza.
39	El fuerte de los espectros	Fuerte Terain			Durante la ausencia de los PJ, los espectros se hacen con el control de Fuerte Terain y mantienen al capitán como prisionero. Deben infiltrarse en la fortaleza y rescatar al capitán.
40	El Rey de los Lobos	Montañas Kehalas			Los PJ están en una región montañosa, donde sufren el ataque de una manada de hiallus y se unen a un grupo de leñadores, sin saber que entre estos hay un nuevo enemigo.
41	La caravana del necrófago	Montañas Kehalas Templo de Korth			Los PJ son contratados para custodiar una caravana que ha de atravesar las montañas Kehalas hasta unas ruinas antiguas.

Shalanest Occidental

El frondoso perfil de Shalanest Occidental se recorta en el horizonte sobre las llanuras. En cuanto el viajero se interna entre los enrevesados árboles, la luz diurna queda oculta bajo un techo de ramas y hojas, una cúpula enmarañada que impide el paso de la luz solar, sumiendo el bosque en sombras. La temperatura es mucho más fría en su interior y un silencio sepulcral reina en el ambiente. La sensación de opresión aumenta a medida que se avanza por los senderos, tanto que el aire parece estancado y quieto, sin una brizna de viento que sople entre las hojas. A pesar de toda la exuberante vegetación, el bosque da la sensación de estar rodeado de naturaleza muerta, como si la vida hubiese sido exterminada por completo y los árboles no fuesen más que cascarones vacíos.

Cientos de historias y leyendas se cuentan sobre este bosque, maldecido desde el día en que los Caballeros de Stumlad arrasaron lo que antes había sido uno de los parajes más maravilloso de todo Valsorth. Tras la guerra, el reino élfico fue abandonado y se dice que desde entonces solo la muerte habita entre los altos árboles. Mítico en las narraciones de los elfos, el bosque de Shalanest Occidental aún conserva la belleza de antaño, aunque enmascarada por una capa de tinieblas. Los caminos que antes eran amplios y agradables son ahora apenas senderos serpenteantes entre troncos caídos y traicioneras raíces, mientras que los árboles se comban sobre el camino como si quisieran apresar al viajero. Lo que antes era un oasis de verdor, se convirtió en un lugar de pesadilla, muerte y pesar.

Historia del Bosque

Mil años antes del Reino de la Sombra, el príncipe elfo Bial dejó Litdanast y partió hacia el bosque Shalanest Occidental junto a un millar de elfos, buscando un nuevo hogar y un reino para él y sus allegados. Tras años de trabajos, este asentamiento dio lugar a la ciudad de Dalannast, que al contrario que la ciudad de los árboles de Litdanast, se trataba de una urbe excavada en la roca y la tierra. Durante siglos, el bosque occidental fue un paraíso para los elfos y la ciudad de Dalannast era considerada una joya por su belleza. Construida con grandes columnas de granito, los hábiles diseñadores dieron forma a un jardín de arcos y terrazas. Al contrario que las casas colgantes de Litdanast, los habitantes del nuevo reino edificaron sus viviendas tanto en la superficie como bajo tierra, excavando y creando estancias y pasadizos bajo la hierba. La ciudad, convertida en el orgullo de sus pobladores, fue creciendo en tamaño e importancia, así que con el paso de los siglos dio lugar a un reino propio, aliado de Litdanast, pero independiente.

El príncipe Bial fue nombrado rey, convirtiéndose en el primer monarca del nuevo reino y recibió el sobrenombre de «el Sabio». Su hijo Dailnud «Pelo de Nieve» fue el segundo rey, que resistió durante la guerra contra el Rey Dios. Ahe, «el Alto Cazador», fue el tercer y último rey de Dalannast. Fue un regente justo y benevolente hasta que, un siglo atrás, recibió el obsequio de una misteriosa elfa llegada del norte, una mujer de piel oscura que respondía al nombre de Eshir. El regalo era una diadema dorada que el rey adaptó como su corona y que no se quitó desde ese momento. En un principio el cambio en el monarca fue casi inapreciable, pero apenas un año después, su reinado se convirtió en una época oscura y de desesperanza en la que una sombra pareció cernirse sobre el bosque. La misteriosa elfa Eshir desapareció, pero la diadema que regaló al rey sumió a este en la obsesión, la tristeza y la ira, y daba la impresión de que su voluntad fuese controlada por algún espíritu malvado.

El rey estaba obsesionado con la muerte, un sentimiento desconocido para los elfos. Esta ofuscación le llevó incluso a construir un complejo subterráneo en las profundidades de la ciudad, el cual erigió como su futuro sepulcro, a pesar de que los elfos no acostumbran a enterrar sus restos en tumbas de piedra. Una vez completada la cripta, se encerró junto a su guardia real y su mujer Elis, sellando la puerta de piedra para que no la pudiese abrir quien no conociese la palabra de mando.

En este momento de confusión y vacío de poder, se produjo el ataque de los Caballeros de Stumlad. Estos, bajo el mando del príncipe Dorahuor, atacaron el bosque de Shalanest Occidental y arrasaron a los elfos, convirtiendo en ruinas la ciudad de Dalannast. Los pocos supervivientes de la matanza huyeron a las Llanuras Grises, donde sobrevivieron alimentando su odio contra los humanos, pero también contra los elfos de Litdanast, a los que culparon por no socorrerles en aquel momento de necesidad. Este pueblo se convirtió en una raza salvaje, dando lugar a las tribus de elfos grises que vagabundean por las llanuras.

En la actualidad, el bosque de Shalanest Occidental es un lugar maldito, solo habitado por los recuerdos y los espíritus de aquellos que murieron traicionados. Los caminos han desaparecido en la espesura y ahora son un laberinto que lleva a las ruinas del centro del bosque, una ciudad subterránea habitada tan solo por la muerte y un mal antiguo.

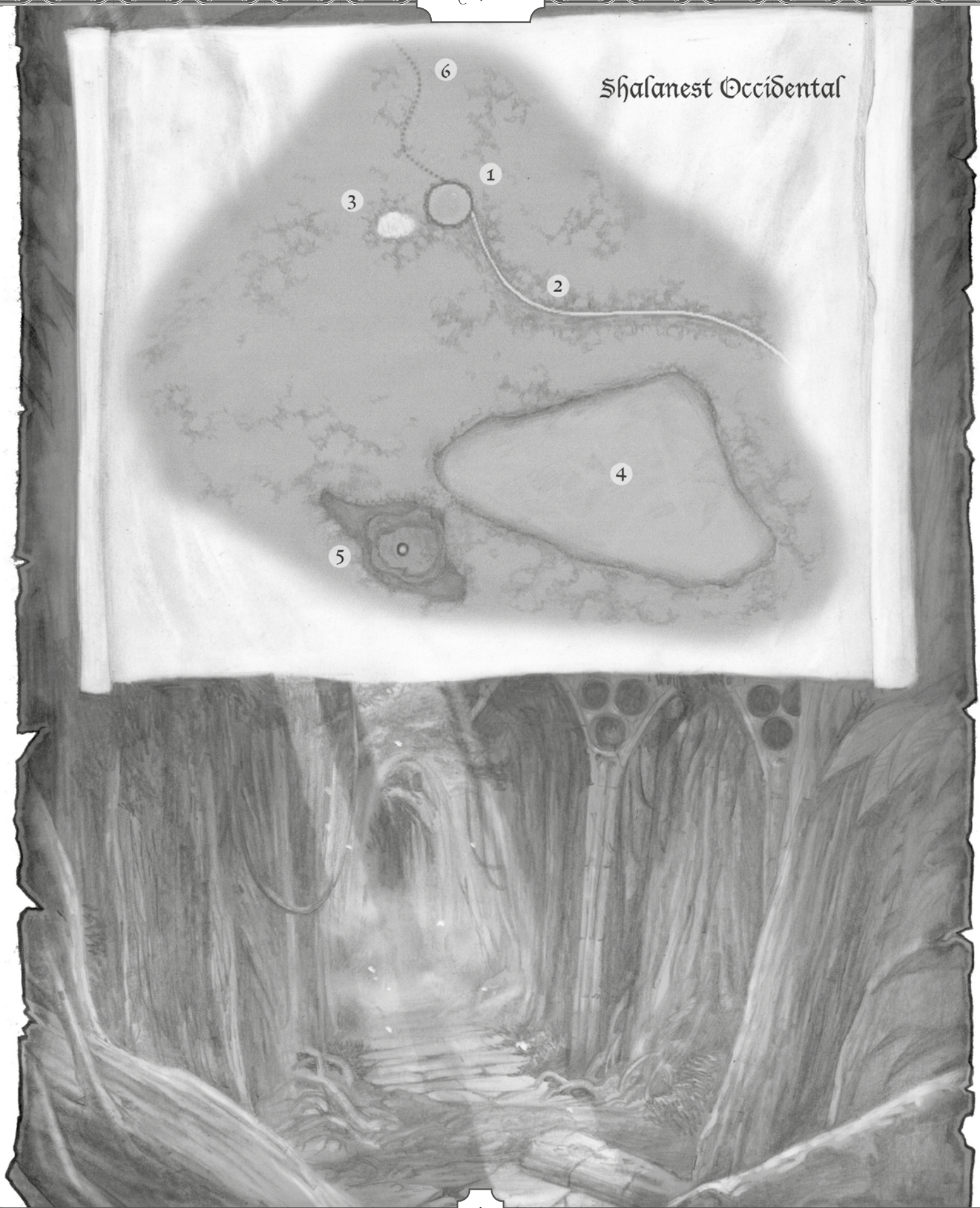
El Bosque Maldito

La maldición se cernió sobre Shalanest Occidental desde el momento en que un espíritu malvado se hizo con el poder sobre el reino élfico. Se trata de un ente encerrado en la diadema que le fue entregada al Rey Ahe y que dominó al monarca desde el momento en que se puso la joya sobre la frente. Durante la matanza de los Caballeros de Stumlad, el espíritu maléfico absorbió tanto poder que sumió en la oscuridad a todo el reino, convirtiendo lo que era antes un lugar de belleza y alegría en un mundo de oscuridad y pesadilla. Tal es el poder del espíritu del mal que incluso los senderos del bosque conspiran para confundir a los pocos temerarios que se adentran entre sus árboles y atraerlos hacia las ruinas de Dalannast, para que sus espíritus se unan a las hordas de almas en pena que habitan ahora la ciudad subterránea.

Lugares

La compacta frondosidad que es el bosque de Shalanest Occidental ocupa un vasto territorio plagado de senderos y maleza, cuya disposición cambia constantemente como por arte de magia.

Aparte de la ciudad de Dalannast, que se describe en detalle más adelante, destacan una serie de puntos en el gran bosque.


Shalanest Occidental
6
1
3
2
4
5

1. DALANNAST

Las ruinas de la ciudad élfica, que se describe con detalle en la página 185.

2. CAMINO REAL

Tan solo hay un camino que se mantiene inalterable al paso de las décadas, y es el camino real que unía en el pasado las dos capitales elfas, llevando de Dalannast hasta Litdanast, en el bosque de Shalanest Oriental. Se trata de un sendero más amplio que los otros, aunque debido a la maldición que pesa sobre el bosque, hay partes en las que desaparece y el viajero se ve obligado a internarse en el laberinto de sendas cambiantes.

3. CEMENTERIO ÉLFICO

Un claro cercano a la capital es el lugar donde se enterraba a los elfos de la ciudad, al menos hasta que el Rey Ahe mandó construir las catacumbas subterráneas. Se trataba de una bella loma de cuidado césped donde se alineaban las lápidas de piedra. Sin embargo, durante la invasión de los Caballeros de Stumlad, las tumbas fueron saqueadas y el cementerio fue destrozado en busca de riquezas. Ahora es un paraje desolador, donde los espíritus de aquellos que fueron violentados en muerte buscan saciar su sed de venganza.

4. GRAN CLARO

Tras la invasión de Stumlad, los caballeros prendieron fuego al bosque, provocando un gran incendio que calcinó millares de hectáreas. El gran claro de devastación que creó el incendio ha permanecido ennegrecido y cubierto de ceniza, conociéndose como El Gran Claro. Los árboles muertos y requemados salpican este enorme agujero de ceniza y negrura que se abre en la frondosidad del bosque, en un ambiente oscuro y de eterna tristeza.

Fantasma — 55 puntos

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza –, Destreza 14 (+2), Constitución –, Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Arma natural (Golpe) 1, Atado, Ausencia de Constitución, Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +5, Intimidar +6, Saber (Local) +4, Sigilo +6.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza –, Reflejos +5, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Golpe +4 (1d4+1, ignora RD o escudo), Derribar +4, Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.

5. TORRE DEL VIGÍA

Las ruinas de una altísima torre de piedra permanecen en el extremo sur del bosque, en lo alto de una cadena montañosa en la parte meridional del bosque. Era un puesto de vigilancia desde donde los guardias elfos vigilaban el lindero de su territorio de los posibles ataques de los salvajes de los desiertos. Ahora no es más que un edificio que se mantiene en pie a pesar de las grietas y los derrumbes, ya que parece ser que los defensores elfos resistieron aquí a los atacantes de Stumlad, sin que los caballeros llegaran a conquistar la torre. Según la leyenda, los defensores se suicidaron en lo alto de la torre y lanzaron una protección mágica sobre el edificio para evitar su saqueo.

6. CAMINO NORTE

Otra ruta principal que cruza el bosque es el Camino del Norte, que lleva hasta el lindero meridional del bosque. Debido a su abandono, este paso es ahora apenas un sendero plagado de matojos y cuyo rastro se pierde en muchos puntos entre la maleza.

Moverse por el bosque

Atravesar los enrevesados senderos de Shalanest Occidental no es fácil, incluso los exploradores más avezados tendrán problemas para mantener el sentido de la orientación, ya que el propio bosque parece cambiar y alterar sus caminos una vez ha pasado el viajero. Es por ello que los PJ deben superar una serie de dificultades si intentan adentrarse en el bosque y, sobre todo, si quieren salir de él mientras el espíritu maligno siga ejerciendo su maléfica influencia.

Un personaje que se interne en el bosque debe superar dos pruebas de Supervivencia CD 20 o se encontrará que ha caminado dando vueltas (además de haber un 30 % de posibilidades de tener un encuentro con uno de los peligros del bosque). Si supera las dos pruebas, sus pasos le llevarán al centro del bosque y al claro de las ruinas de la ciudad.

Un personaje que busque un camino de salida del bosque debe superar cuatro pruebas de Supervivencia CD 30 y un fallo significa reaparecer en el gran claro central junto a las ruinas de Dalannast. Esta es la maldición que cayó sobre el reino y, por tanto, esta dificultad para dejar el bosque permanecerá hasta que alguien logre acabar con este mal.

Encuentros y Peligros

Entre los diferentes encuentros y enemigos que se pueden encontrar los PJ en su deambular por el bosque destacan los siguientes:

FANTASMAS

No es raro que aquellos que se pierden en la espesura se encuentren con alguna aparición fantasmal, ya que la maldición que reina en el bosque ha generado todo tipo de espíritus y no-muertos. Así, pueden enfrentarse con un grupo de caballeros fantasmales que aparecen al galope, atacando y matando con sus espadas etéreas. Se trata de los espíritus de los Caballeros de Stumlad, condenados a vagar por los bosques en una eterna carga. También se pueden encontrar con fantasmas elfos, que vagan por los senderos al anochecer, ansiosos de vida y de absorber su calor. Los fantasmas elfos, que murieron masacrados durante el ataque de los caballeros, se

lanzan entre alaridos sobre cualquier ser vivo, aunque se mostrarán especialmente hostiles ante los Caballeros de Stumlad. Encontrarás las puntuaciones de un espectro elfo en la página 197.

ÁRBOL TIRANO

Hay árboles milenarios en Shalanest Occidental, algunos de los cuales desarrollan un odio malsano hacia aquello que les rodea, de modo que se convierten en seres que se mueven por los bosques en busca de destruir a aquellos que creen culpables. Se trata de criaturas muy grandes, del tamaño de un árbol de más de 15 metros de altura. Sus ramas son brazos y su tronco se divide en dos piernas que avanzan a grandes zancadas y con ellas aplasta a sus víctimas.

La Dama de la Esfera Negra

Sentada sobre una roca, una elfa de estilizada figura contempla embelesada un objeto que sostiene entre las manos. Es apenas una muchacha, vestida con una gasa de seda blanca, semitransparente bajo los rayos de luna. Su cabello es clarísimo, blanco como la nieve, y cae en un torrente plateado hasta sus menudos pies descalzos.

Este espectro que aparece por las noches y trata de sojuzgar a quien se encuentra es uno de los espíritus más peligrosos que vaga por los senderos del bosque. Cualquiera que contemple esta escena debe superar una prueba de Voluntad CD 15. Si no, la curiosidad le empuja a subir la loma para acercarse a la muchacha. El espíritu intentará dominar a sus víctimas que, en caso de fracasar su prueba de Voluntad, quedan embelesadas por el espíritu y se convierten a su vez en seres fantasmales que permanecen hechizados para siempre en lo alto de la loma.

Cualquiera que ataque a la muchacha, comprueba que su arma atraviesa la nada y la muchacha se muestra como lo que realmente es, un espectro del bosque. Sin embargo, un ataque físico o de otro tipo rompe el poder del espíritu, de manera que liberará a cualquier personaje controlado por el espectro, aunque no salvará a alguien que ya se haya convertido en un fantasma. Una vez descubierto el engaño, el espectro de la muchacha se arroja sobre el PJ que tenga más cerca, intentando absorber su energía y llevarlo al mundo de las tinieblas. Si logran derrotar al espectro, este se deshace en la nada, mientras un lamento se pierde en la distancia. Puedes consultar las puntuaciones de un espectro del bosque en la página 375.

Ciudad de Dalannast

En lo más profundo del bosque, una sucesión de ruinas se alza sobre una colina formando una desdibujada ciudad. Un silencio sepulcral reina entre las imponentes columnas de piedra gris, cruzadas por bellos arcos y rodeadas de pilares desmoronados, todo cubierto por el musgo y la vegetación. El aire parece detenido en los alrededores de la urbe, como si esta se encontrase suspendida en el tiempo, dando la impresión de que la invasión y la caída de la ciudad hubiesen sucedido apenas unos días antes y no cientos de años atrás. Casi parece que en cualquier momento vayan a aparecer los Caballeros de Stumlad y los elfos, inmersos en una lucha eterna bajo los monumentos. Pero ahora la ciudad está desierta, sin que nada se mueva en ella, solo una brisa del norte que susurra fantasmagóricamente entre los edificos en ruinas.

Árbol Tirano — 90 puntos

Tipo de criatura: Elemental enorme.

Características: Fuerza 29 (+9), Destreza 8 (–1), Constitución 21 (+5), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Camuflaje natural (Atención CD 25 para distinguirlo), Competencias limitadas, Inmunidades (Aturdimiento, efectos enajenadores, dormir y parálisis), Pisotear 2, Resistencia al daño contundente y perforante, Vulnerable al fuego.

Dotes: Arma viviente 2, Crítico mejorado (Desarmado), Dureza, Empatía animal, Entorno predilecto (Bosque), Firme, Presa mejorada, Rastrear, Sujeción mejorada.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +2, Averiguar intenciones +5, Buscar +3, Intimidar +5, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +9, Supervivencia +6, Trato con animales +5.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +10, Reflejos +3, Voluntad +8.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 18 m, Defensa 10, Ataque desarmado +2 (1d10+9, 19-20), Pisotear (1d6+14 contra enemigos caídos, Reflejos CD 15 mitad), Presa +22.

Salud: Puntos de Resistencia 82, Umbral de herida grave 18.

Dalannast es una enorme ciudad. Aunque puede parecer pequeña cuando alguien observa las ruinas, la mayor parte de la ciudad se oculta bajo tierra. Por un lado está la ciudad exterior, que son las ruinas y restos de edificios que quedan en pie sobre el lecho del bosque. Sin embargo, la verdadera urbe se encuentra bajo tierra, en una red de galerías y salones excavados en la tierra y en los que pocos se han aventurado en siglos.

El Espíritu de Ahe el Alto Cazador

La causa de la maldición que pesa sobre el bosque y sobre la ciudad no es otra que el espíritu maligno de Ahe, el último rey de Dalannast. Tras ser embaucado por la elfa que le regaló la diadema, el rey se la puso y quedó sometido bajo el poder maligno de la joya. Al producirse la invasión de los Caballeros de Stumlad y la matanza de millares de elfos, el espíritu de Ahe se hizo con el poder del bosque y alzó las almas de aquellos que cayeron traicionados, de modo que vagan por el reino en una eterna búsqueda de venganza. El ambiente malsano del bosque espantó al resto de seres y ahora solo la muerte y el odio reinan entre los árboles y las ruinas.

El rey no-muerto, Ahe, reposa en la cripta que ordenó construir en lo más profundo de la ciudad subterránea, desde donde extiende su poder maligno por todo el reino. En realidad no es más que un juguete de la diadema que utiliza a los espíritus elfos para gobernar en Dalannast.

La Diadema Demonio

Este regalo le fue entregado a Ahe por Esshir, la asesina elfa oscura al servicio del Rey Dios. Nada más ponérsela sobre la cabeza, la voluntad de Ahe fue aniquilada y su mente sojuzgada por el poder de

la joya maldita. La diadema encierra en su interior a un demonio del otro mundo, el cual fue hecho prisionero hace milenios y su alma quedó enjaulada dentro de esta reliquia. El Rey Dios se hizo con este objeto y, mediante su espía Esshir, lo usó para debilitar el reino occidental de los elfos, con excelente resultado a juzgar por el estado en que ha quedado el bosque. Solo la destrucción de la diadema puede devolver el bosque a su estado anterior y permitir que los espíritus de los elfos asesinados abandonen este mundo y descansen por fin en paz. El poder de la diadema y cómo puede ser destruida se detalla en el punto 28 de la ciudad subterránea de Dalannast.

Los Habitantes de Dalannast

Solo la muerte habita ahora la ciudad en ruinas. A pesar del aspecto de calma y quietud que reina en el ambiente, una serie de espíritus y criaturas muertas vivientes reposan entre los restos, esperando la llegada de seres vivos incautos que hayan caído bajo la maldición del bosque. Estos seres acechan a los viajeros mientras rondan por la ciudad exterior, esperando la oportunidad para caer sobre ellos y absorber su calor vital.

Entre los seres que moran las ruinas hay espíritus elfos, fantasmas y otras criaturas espectrales. También hay una pequeña colonia de xiernars, unas raras sabandijas de otro mundo que se han establecido entre los restos del templo de Rael. Además, otras criaturas pueden aparecer entre los cascotes, seres como demonios de huesos u otros males aún peores. Por si esto no fuera suficiente, hay salas abandonadas donde otros horrores se han establecido, como pueden ser plagas de arañas gigantes que ocupan una zona de los subterráneos.

La Ciudad Exterior

Dalannast está completamente arrasada, ya que sus edificios y monumentos sufrieron la batalla entre elfos y Caballeros de Stumlad. A pesar de la destrucción, la ciudad conserva aún la belleza de antaño. Las columnas muestran lo cuidadoso de su elaboración y constatan que los elfos occidentales eran igual de diestros puliendo la piedra como sus hermanos orientales tallando la madera. Los arcos tienen toda suerte de grabados, dibujos y runas escritos en el antiguo idioma de los elfos. Una avenida repleta de cascotes lleva a lo que debió de ser la plaza principal, una explanada circular rodeada de vastos pilares sobre los que se alzaban las figuras de los señores elfos. Los pedestales están ahora resquebrajados y las estatuas mutiladas o convertidas en montones de ruinas.

Dos caminos llevan hasta la urbe élfica de Dalannast. El sendero del sur, que llevaba al Camino Real que comunicaba con Shalanest Oriental, era el más frecuentado, mientras que el Camino del Norte era el utilizado para encaminarse a las Llanuras Grises. Estos senderos ahora están abandonados y llenos de maleza, pero aún pueden seguirse con relativa facilidad, siendo el Camino Real el que se encuentra en mejores condiciones.

La ciudad permanece abandonada y sus numerosos edificios no son más que paredes derruidas y restos apenas reconocibles. Sin embargo, hay una serie de estructuras que conservan su estado y en las que moran algunas criaturas y espíritus que vagan entre las ruinas. La mayoría de los edificios son torreones y palacetes de piedra, cuyas fachadas se han desmoronado y dejan ver su interior. Además de los puntos que se detallan a continuación, varias de las ruinas ocultan nuevos peligros y tesoros que, a discreción del DJ, se pueden introducir según las necesidades de la partida.

1. PASEO DE LAS ESTATUAS

La avenida principal discurre de sur a norte, entre la hierba y los matorrales, franqueada por dos hileras de estatuas, la mayoría de las cuales no son más que ruinas y cascotes, pero algunas se mantienen en pie, mostrando la figura de antiguos reyes y príncipes elfos solemnes e imponentes.

Si alguien examina las estatuas, una prueba de Saber (Historia) CD 15 permite descubrir los restos de los tres reyes que tuvo Dalannast en orden cronológico, empezando por Bial, seguido de Dailnud y acabando con Ahe.

2. TORREÓN DERRUIDO

Un torreón de piedra de seis metros de altura se mantiene en pie, aunque su fachada principal se ha abierto con una enorme grieta y los cascotes se acumulan ante el arco de entrada.

Solo la primera planta del torreón es accesible, ya que la segunda y tercera están en ruinas y la escalera no es más que un montón de ruinas. Si cualquiera que camine por las plantas superiores supera los 80 kilos, provoca la caída del piso, lo que le produce 1d6 daño a él y a quien haya abajo (Reflejos CD 20 niega).

Este torreón es el refugio de un aventurero que tuvo la desgracia de entrar en Shalanest Occidental y acabar perdido en la ciudad en ruinas. Se trata de Numb, un bardo humano que lleva más de diez días en la ciudad, por la noche se esconde para no ser atrapado por los seres que habitan en el templo de Rael y durante el día intenta inútilmente escapar del bosque, aunque sus pasos siempre le llevan de vuelta a la ciudad maldita.

Al encontrarse con los PJ, Numb se mostrará precavido, reaccionando con su magia ante cualquier ataque. Por supuesto, su situación es tan desesperada que aceptará rápidamente cualquier oferta de unirse a un grupo de aventureros.

3. TEMPLO DE RAEL

Se trata de un edificio bajo de piedra, con una torre derruida sobre un arco de entrada entre los cascotes. La fachada está adornada con relieves y filigranas con el símbolo de Rael, la hoja estrella, coronando el pórtico.

El templo de Rael es ahora la guarida de una prole de xiernars, seres llegados de las estrellas y que se ocultan durante el día en las ruinas, para cazar en la ciudad y sus alrededores durante la noche. El templo solo conserva el gran salón de entrada, una pieza cuadrada de diez por diez metros, ahora cubierta de restos de muebles, grandes piedras caídas del techo y cascotes. Entre las ruinas se ocultan durante el día seis xiernars (Atención CD 25 para descubrir a uno). Cualquiera que entre en el templo y realice cualquier acción que haga ruido, como hablar, mover algún mueble u otro, despierta a los xiernars, que se alzan entre las piedras y se lanzan sobre los intrusos entre chillidos de rabia.



Dalannast exterior

Los xiernars no soportan la luz del sol, por lo que durante el día atacan dentro del templo, pero no pueden perseguir a sus enemigos fuera. Por la noche, al contrario, salen del templo y persiguen a cualquiera que encuentren en las ruinas. Puedes encontrar las puntuaciones de un xiernar en la página 383.

Si el grupo que acompaña al sabio Pendar logra acercarse durante el día al cubil de los xiernar, es su mejor oportunidad para atrapar a uno y llevárselo. Para ello deben ser muy sigilosos y evitar despertar al resto de criaturas. Si así lo hacen, pueden retirarse con su presa sin tener que derramar una gota de sangre.

Por el contrario, si despiertan a los xiernar, los PJ tendrán más problemas para capturar a uno vivo, ya que la ferocidad de estas criaturas hace que luchen a muerte.

4. ENTRADA A LA CIUDAD SUBTERRÁNEA

Dos escaleras de piedra se abren en el césped del claro, frente a un torreón derruido, y descienden en la oscuridad hacia los subterráneos de la urbe. Un pesado olor dulzón impregna el aire y el polvo de siglos flota en el ambiente del subterráneo.

Estas son las dos escaleras que conducen a una sala subterránea, en cuyo centro se abre una nueva escalera de caracol que baja al primer nivel de la ciudad subterránea (punto 5).

La Ciudad Subterránea

El único acceso a la ciudad subterránea son las escaleras que bajan desde la plaza principal de la ciudad exterior. La entrada a la ciudad es una primera sala circular de piedra donde confluyen las dos primeras escaleras, y la escalera de espiral lleva al primer nivel del subterráneo. La ciudad se divide en dos niveles, siendo el primero la ciudad en sí, con sus viviendas, avenidas y plazas, mientras que el segundo es prácticamente la tumba que mandó erigir el Rey Ahe y donde reposan sus restos.

PRIMER NIVEL

Este nivel comprende la gran urbe de Dalannast, donde en la época de esplendor de la ciudad llegaron a vivir más de un millar de elfos. Cuando se produjo la caída de la ciudad, estas estancias fueron el campo de batalla entre elfos y Caballeros de Stumlad, por lo que restos de cadáveres siembran los pasadizos. Gracias al poder maligno de la diadema demonio, espíritus elfos vagan por los pasadizos, vengativos por su cruel destino, al igual que esqueletos de caballeros que se tambalean por los pasadizos como una farsa de lo que una vez fueron. El DJ puede hacer que los PJ se encuentren con alguno de estos enemigos según crea conveniente o cuando el grupo se demore demasiado en una zona.

5. BARRIO NORTE

Los polvorientos escalones de piedra que se adentran en la negrura acaban muchos metros más abajo en una vasta estancia, tan amplia que la oscuridad apenas permite ver sus límites. Multitud de terrazas y balcones salpican las paredes, donde escalinatas de piedra llevan a portales adornados con grabados en forma de enredaderas y franqueados por bellas estatuas. Sin embargo, el paso del tiempo ha agrietado las fachadas y los cascotes y las ruinas salpican toda la estancia. Varias avenidas salen de esta gran plaza hacia diferentes zonas de la ciudad, aunque un desprendimiento ha colapsado una de las calles que lleva al este.

Este es el barrio norte, una gran caverna repleta de viviendas y hogares donde habitaban los elfos de Dalannast. Escaleras y portales llevan a las casas, la mayoría de las cuales fueron saqueadas durante la batalla entre elfos y hombres, por lo que entre los cascotes solo se pueden encontrar cadáveres. Aun así, si alguien pierde el tiempo buscando entre los restos, puede encontrar algún objeto de poco valor, como antorchas o lámparas, quizás algunas monedas u objetos personales de sus habitantes, como libros, juguetes o algún arma normal.

Numb — 65 puntos

Bardo humano

Descripción: Numb es un joven hombre, de cabello rubio y mirada despierta, que viste una chaqueta de cuero y carga con una mochila y una larga flauta de madera, que usa tanto como instrumento musical como vara para defenderse.

Historia: Numb nació en la ciudad de Portblau y escapó hacia el este debido a un problema con la milicia local. Sus pasos le llevaron al bosque, donde se adentró pensando que aquellas historias sobre su maldición no eran más que tonterías.

Personalidad: Divertido y alegre, Numb desea disfrutar de la vida y conseguir algo de dinero que le ayude en ello. Desde que entró en el bosque, ha comprobado que la historia de la maldición era cierta y ahora teme que este sea el final de su camino.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 13 (+1) Constitución 13 (+1), Inteligencia 11 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 13 (+1).

Habilidades: Artesanía (Alfarería) +5, Atención +5, Buscar +5, Concentración +5, Diplomacia +6, Disfrazarse +3, Engañar +3, Interpretar (Cantar) +9 Juegos de manos +6, Recabar información +7, Saber (Geografía) +5, Saber (Historia) +8, Sigilo +7, Supervivencia +5.

Dotes: Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras), Encanto 2, Fascinar, Memoria eidética, Mofarse.

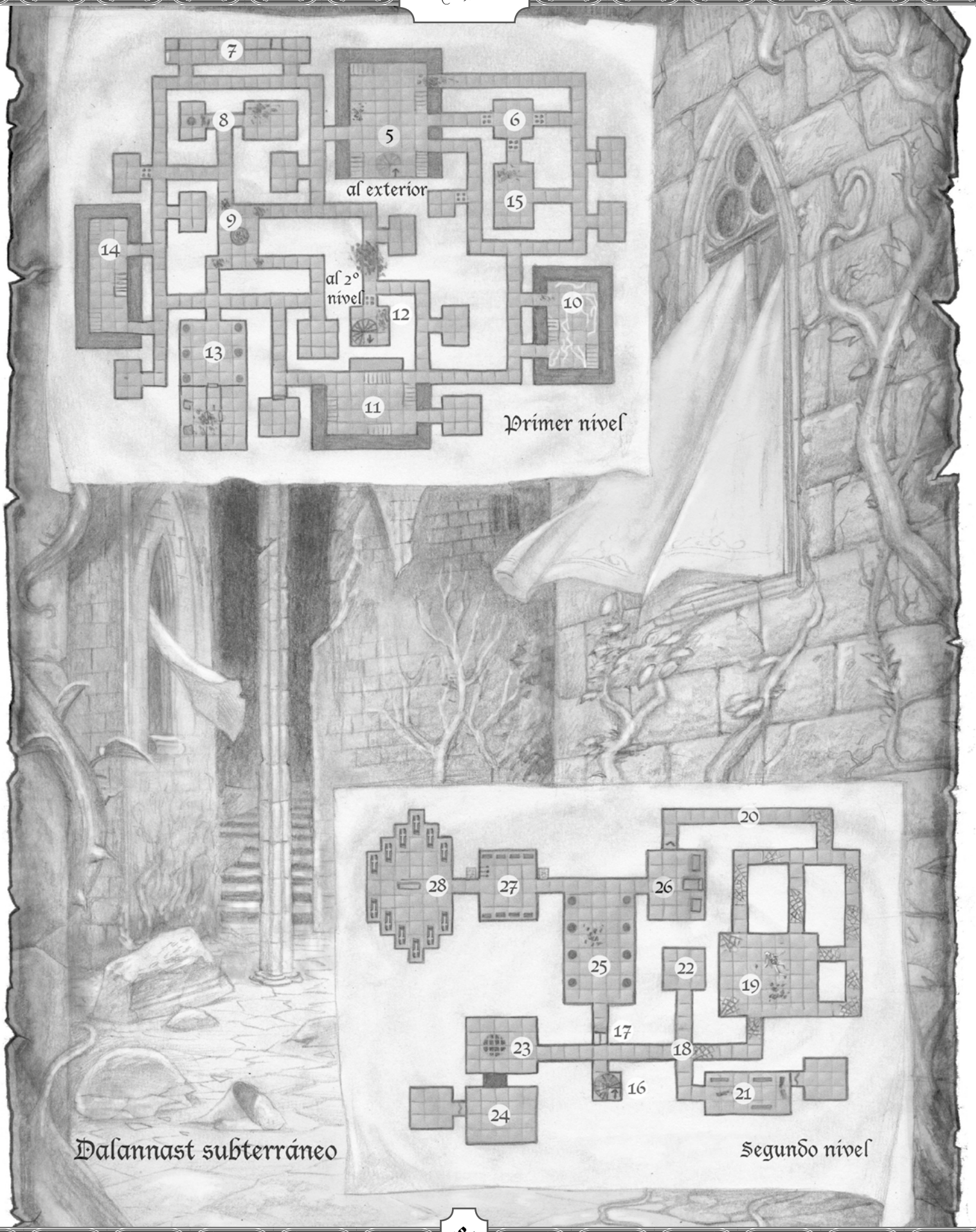
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud sortílega (Bardo) 4 (Oda de los Héroes, Ritmo Lento, Perdición de magos y Notas alegres). **Canciones:** *(Magnitud 0)* Atontar, Crepúsculo matutino, Rayo apuntador, Sonido fantasma. *(Magnitud 1)* Causar miedo, Confusión menor, Explosión sónica, Instigar; *(Magnitud 2)* Rabia descerebrada, Transposición funesta.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura de cuero (RD 1), Ataque desarmado +5 (1d3), Vara +5 (1d4+1, 19-20), Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Flauta, armadura de cuero.


7
8
5
6
al exterior
15
9
14
al 2º nivel
12
10
13
11
Primer nivel
20
28
27
26
25
22
19
17
23
18
16
21
24
Segundo nivel
Dalannast subterráneo

El derrumbe que cierra el paso de la calle más septentrional no se puede apartar, a no ser que varios personajes dediquen varias horas a apartar los cascotes, mediante chequeos de Fuerza CD 20. El resto de calles y avenidas se adentran en la oscuridad de la ciudad.

Al entrar en esta gran estancia, Arul se queda paralizada con la vista clavada en una de las viviendas. Al momento, un lamento resuena en los altos techos y el polvo de siglos se alza en remolinos alrededor vuestro.

—Está aquí... está aquí —repite Arul, incapaz de moverse.

Entonces, entre los cascotes y los restos del suelo, se alza una figura fantasmal, la imagen de un noble elfo, pero sus ropas son apenas harapos y con el rostro convertido en una máscara sangrante. A su alrededor, se alzan seis espectros elfos que, armados con sus espadas fantasmales, franquean a su señor para protegerlo.

Se trata del espectro de Hinari, que avanza por la estancia para abrazar a su mujer, que es incapaz de resistirse a su presencia. Hinari tarda tres asaltos en alcanzar a Arul, si lo consigue y la abraza, convierte a la elfa en un nuevo espectro y ambos se volverán para acabar con los PJ. Encontrarás las puntuaciones de un espectro y de los guardias fantasmales en la página 197.

Si logran eliminar a Hinari, sus guardias se desvanecen en la nada. Si Arul permanece con vida al final de la batalla, una vez se recupera del *shock* emocional, busca entre la montaña de despojos hasta que encuentra el esqueleto de su marido, pero apenas lo toca se convierte en polvo. Al darse cuenta de que por fin el espíritu de su marido ya no la perseguirá más, acepta salir de la ciudad.

6. SALA SEGURA

Una gruesa puerta de piedra cierra el paso a una estancia cuadrada. Esta cámara, rodeada por puertas de piedra cerradas, era un antiguo almacén, donde se guardaban provisiones o riquezas. Ahora la estancia ha sido saqueada y no quedan más que despojos.

A pesar del estado de abandono de la estancia, las puertas de piedra son recias y pueden garantizar la seguridad de quien se encierre en su interior, al menos por unas horas, lejos del alcance de espíritus o muertos vivientes. Mover una de las puertas requiere una prueba de Fuerza CD 22, pudiendo empujar a la vez dos personajes. Volverla a colocar en su sitio requiere el mismo esfuerzo.

7. ESCUELA DE MAGIA

Unas desvencijadas puertas de madera yacen caídas bajo un arco de piedra adornado con un grabado de runas élficas. En el interior se ve un edificio alargado y repleto de numerosas habitaciones y cámaras. El caos es total en el interior, con muebles destrozados, cuerpos por los suelos y restos de lo que parece fue un incendio.

Una prueba de Saber (Historia o Arcano) CD 15 permite saber que las runas de la puerta significan «Escuela arcana». Se trata del edificio donde algunos elfos estudiosos de la magia convivían y compartían sus conocimientos. La batalla fue muy dura en esta sala, donde los magos resistieron durante días el ataque de los caballeros. Al verse derrotados, arrasaron con todos sus objetos y secretos para evitar que cayeran en manos del enemigo. Justo antes de perecer, uno de los magos instaló una trampa mágica que aún permanece activa. Se trata de una trampa de *Bola de fuego* que se acciona cuando alguien pasa por el pasillo que va de este a oeste del edificio. Entonces una bola de fuego surge del fondo del pasillo del oeste y arrasa a todos los que haya en él.

Trampa de bola de fuego

Tipo mágico; Percepción CD 22; Desactivar CD 22

Efecto: Hechizo *Bola de Fuego*, 6d6, Reflejos CD 16 mitad.

Esta trampa mágica se recarga cada hora y sus efectos son los culpables del incendio que ha consumido gran parte del edificio. A pesar del destrozo, todavía hay alguna habitación que no ha sufrido los efectos del fuego y donde se puede encontrar algún objeto de valor, como pergaminos de conjuros de niveles bajos.

8. CASA FAMILIA FULGORAZUL

El pasillo lleva hasta un arco de piedra, a cuyos lados se abren dos edificios de bella factura, aunque agrietados por el paso del tiempo. El edificio de la derecha es un palacete cuyas puertas penden desvencijadas, mientras que a la izquierda una barricada de muebles y maderas cierra la entrada a una vivienda de paredes de piedra blanca.

Estas viviendas eran el hogar de una de las familias más importantes de la ciudad, los Fulgorazul, cuyo linaje se remontaba a los días antiguos. Sus guerreros se defendieron aquí durante la batalla, pero acabaron cediendo ante la superioridad numérica de los caballeros y se retiraron a la vivienda del oeste, donde se encerraron tras una barricada y murieron por inanición después de un largo asedio. Apartar una de las barricadas requiere tres chequeos de Fuerza CD 15 para abrir un paso.

Sin embargo, el padre de la familia convocó a uno de sus defensores para vigilar la vivienda. Se trata de un golem de piedra, una estatua de un alto elfo que revive cuando alguien atraviesa la barricada de la vivienda. La estatua ocupa el centro del salón de la vivienda y primero permanece inerte, hasta que los intrusos se acercan lo suficiente, momento en que revive y ataca. Encontrarás las puntuaciones de un golem élfico en la página 244.

Una vez derrotado el guardián, en la vivienda se pueden encontrar diferentes objetos entre los escombros (Buscar CD 15). Entre esos objetos hay 200 mp, recuerdos de la familia como un diario o un árbol genealógico, e incluso la poderosa arma del padre de la familia, aún esgrimida por el esqueleto de su dueño. Se trata de una lanza élfica de rayo (+1 al ataque y al daño, que además produce 1d10 de daño adicional por electricidad, crítico 19/20).

9. PLAZA DE LA FUENTE

Varias barricadas cierran el paso a una estancia cuadrada, en cuyo centro se abre un pozo inundado de un agua oscura y de aspecto malsano. La plaza que hay al otro lado, en cuyas paredes se alinean las viviendas, permanece a oscuras y en silencio, a excepción de un leve chapoteo que proviene del pozo de la fuente.

Apartar una de las barricadas requiere tres chequeos de Fuerza CD 15 para abrir un paso. La plaza está desierta y las viviendas fueron

saqueadas hace mucho. El pozo, que mide más de 50 metros de profundidad, es ahora el hogar de un monstruo de los abismos, un krangar, que saca sus tentáculos a explorar la plaza si se producen ruidos o vibraciones en esta (como puede ser mover una de las barricadas, una lucha, etc.). Al detectar a alguien arriba, el krangar envía cinco tentáculos que intentan apresar a las víctimas y sumergirlas en el pozo hasta sus fauces de abajo. Si incapacitan un tentáculo, otro ocupa su lugar, hasta que el krangar pierda cinco tentáculos, momento en que los retira todos para recuperarse (tarda un día en recuperar cada tentáculo).

Si alguien logra eliminar al krangar y bucear hasta el fondo del pozo, abajo hay una montaña de desechos, las víctimas del monstruo, entre los cuales se pueden encontrar gemas por valor de 90 mp, ya que el resto de objetos valiosos se han oxidado o echado a perder.

10. BARRIO ESTE

El pasillo lleva a otra gran plaza en cuyas paredes se alinean las terrazas y las viviendas, recubiertas por una maleza oscura que trepa por las paredes del subterráneo. Se trata de una gigantesca estancia que antaño albergaba un barrio de la ciudad. Aún hoy, a pesar de la ruina y el abandono, se ven los restos de la vida de los elfos, con vasijas caídas en el suelo o restos de telas cubriendo las ventanas.

Este barrio ha sido corrompido por una gigantesca enredadera vampiro, una planta que crece por las paredes de la caverna. La enredadera es una mata de tallos, ramas y hojas de aspecto corriente que permanecen inmóviles hasta que alguien entra en su radio de acción, momento en el que se mueven con rapidez para atrapar a su presa. Entonces la aprisionan con sus tallos y la desgarran con sus pinchos para alimentarse de su sangre, que baña sus hojas y raíces.

En las diferentes viviendas del barrio aún se conservan algunos objetos de valor, como tres gemas por valor de 50 mp cada una. Se necesita superar tres pruebas de Buscar CD 15 para encontrar cada una.

11. BARRIO SUR

El pasillo lleva a otra gran plaza en cuyas paredes se alinean las terrazas y las viviendas. Dos amplias escaleras suben a las casas superiores, tanto al este como al oeste. Los cascotes y restos cubren la plaza, mientras que cadáveres de elfos y hombres se adivinan entre los despojos.

Una gran batalla se produjo en esta plaza, donde los caballeros llegaron casi por sorpresa y eliminaron a multitud de elfos desarmados, tanto mujeres como niños. Ahora, los espíritus vengativos de estos moran aquí y atacan a todo ser vivo que entra en el barrio.

Si alguien accede a este barrio, al poco tiempo se escucha un lamento sepulcral que resuena en lo alto de la cámara y seis espíritus elfos se alzan de entre los restos que ocupan las viviendas. Cada asalto a partir de entonces se alzan 1d4 nuevos espíritus, sin que tengan fin. Los espíritus atacarán a cualquier ser vivo que haya en esta estancia, pero no perseguirán a nadie fuera del barrio, sino que



Enredadera Vampiro — 45 puntos

Tipo de criatura: Planta grande

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 10 (+0), Constitución 16 (+3), Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos de especie: Alcance adicional (Enredaderas) 2, Ambidiestro, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (Bosque), Combate con dos armas 3, Competencias limitadas, Drenar (Constitución) 2, Inmunidad (Aturdimiento y dolor), Inmunidad parcial (Daño contundente), Miembro adicional 4 (6 enredaderas en total), Presa mejorada, Vista ciega, Vulnerable al daño (Fuego).

Habilidades: Sigilo +14*.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +10, Reflejos +3, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +3, Defensa 12, Enredaderas +2 (alcance 6 m, puede atacar con las seis enredaderas sin penalización), Presa +11 (+1 por cada enredadera adicional que emplee contra un mismo objetivo, cada turno drena 2 puntos de Constitución a las criaturas sujetadas).

Salud: Puntos de Resistencia 56, Umbral de herida grave 12.

**Incluye la bonificación por Camuflaje natural.*

regresarán a los restos y se desvanecerán. Encontrarás las puntuaciones de los espíritus elfos en la página 197.

Solo un ritual de gran poder puede devolver la paz a los espíritus de esta sala, o eliminar el malévolo poder de la diadema del Rey Ahe. En ese caso, estas almas en pena pueden abandonar este mundo y descansar por fin.

12. ESCALERA AL SEGUNDO NIVEL

Un sólido portón de piedra cerrado con llave bloquea el paso hacia el sur, sobre el que se alinean unos caracteres élficos que aparecen desdibujados y apenas visibles en la roca.

En elfo está escrito «Barrio inferior» y se necesita una Llave de Oro para abrir el portón (que puede encontrarse en el punto 13). No obstante, también se puede mover mediante una prueba de Fuerza CD 35 o inutilizando el mecanismo mediante una prueba de Inutilizar mecanismo CD 35. Si logran abrir la puerta, se encuentran con una escalera que desciende en espiral hacia las profundidades, llevando al punto 16 del segundo nivel.

13. PALACIO REAL

En esta enorme cámara, que en su día estuvo dividida en diferentes salas y estancias, vivía la familia real, así como sus guardias y consejeros. Además era el lugar donde el rey recibía a los habitantes de la ciudad, y en su gran salón se celebraban los banquetes y celebraciones multitudinarios.

En los aposentos del rey, una cámara privada que ahora no tiene más que muebles rotos, está oculta una Llave de Oro, (Buscar CD 20 para encontrarla en los restos de un mueble) la cual abre la puerta que conduce al segundo nivel de la ciudad y a la tumba del Rey Ahe.

14. BARRIO OESTE

El pasillo lleva a otra gran plaza en cuyas paredes se alinean las terrazas y las viviendas. Los cascotes y despojos cubren el suelo, restos del pillaje que se produjo hace siglos.

Estas cámaras están vacías, solo las ocupan los recuerdos de lo que una vez fue la bella ciudad élfica. Este puede ser un buen lugar para que los PJ se refugien y descansen, aunque si permanecen demasiado tiempo pueden atraer la atención de alguno de los espíritus errantes que vagan por las calles subterráneas.

15. SALA DE ESCOMBROS

Esta estancia está repleta por una montaña de cascotes y escombros, entre los que asoman restos de cadáveres, armaduras oxidadas y rostros cadavéricos de cuencas vacías.

Esta cámara es el hogar de un demonio de los huesos, una terrible criatura muerta viviente que mora aquí desde la caída de la ciudad. Cuando alguien vivo entra en la sala, un torbellino sacude el montón de desperdicios, formando poco a poco un ser cambiante a base de restos y huesos que alcanza una altura de tres metros. El demonio perseguirá a los seres vivos que han interrumpido su descanso hasta que acabe con ellos o él mismo sea eliminado. Puedes encontrar las puntuaciones de un demonio de los huesos en la página 373. Si eliminan al demonio, su forma se desploma en un amasijo de huesos y despojos, sin que haya nada de valor entre sus restos.

SEGUNDO NIVEL

El nivel más profundo de Dalannast comprende principalmente la tumba que ordenó excavar el Rey Ahe y donde se encerró poco antes de que se produjera la caída de la ciudad. Estos salones no sufrieron tanto las luchas entre hombres y elfos como las cámaras superiores y ningún enemigo traspasó la puerta de piedra que protege la cripta y que continúa cerrada desde entonces.

16. ACCESO AL SEGUNDO NIVEL

En este punto terminan las escaleras de espiral, dando a una cámara con un pasaje de paredes de piedra que lleva al norte.

Las escaleras del punto 12 del nivel superior llevan aquí y es la única entrada o salida de este nivel de la ciudad.

17. PUERTA DE LA TUMBA DE AHE

El pasillo os lleva a una encrucijada, en la que una enorme puerta de piedra cierra el paso hacia el norte. Sobre el arco de la compuerta se lee una inscripción en élfico que dice: «Morada de Reyes. Respeta sus nombres. Primero el Abuelo, luego el Padre y por último el Hijo».

Esta es la puerta que ha permanecido sellada desde que el Rey Ahe sellara la tumba, sin que ni los caballeros ni los saqueadores lograran abrirla. El único modo de abrir la puerta es mediante la orden de mando, que consiste en situarse ante la puerta y pronunciar los nombres de los tres últimos reyes de Shalanest Occidental: Bial «el Sabio», Dailnud «Pelo de Nieve» y Ahe «el Alto Cazador». Conocer los nombres de estos tres reyes requiere una prueba de Saber (Historia) CD 25, o bien buscar por los salones

de este nivel, donde los personajes pueden encontrar sus nombres, como en la biblioteca de la sala 21 o en el libro del cadáver del punto 19, así como alguna pista de que deben pronunciar los nombres para abrir la puerta.

Si los personajes pronuncian la orden de mando, al cabo de unos segundos se escucha un prolongado chirrido y los bloques de piedra se desplazan, centímetro a centímetro, hasta que la enorme puerta queda abierta.

18. CRUCE DE CAMINOS

El corredor desciende una leve pendiente durante veinte metros hasta que acaba en una nueva encrucijada de caminos. El pasillo que conduce al este aparece anegado por gruesas telarañas. En el suelo del cruce se encuentra el cadáver de un caballero de Stumlad, no es más que una armadura con un desmembrado esqueleto en su interior. El aire tiene aquí un leve hedor a materia en descomposición.

El pasillo del este lleva al cubil de las arañas gigantes que se han establecido en la sala del punto 19. Las telarañas que cubren el corredor son gruesas como cuerdas y una prueba de Saber (Naturaleza o Arcano) CD 15 permite saber que son de arañas gigantes y bastante recientes.

Las telarañas se pueden atravesar mediante armas de filo, a base de avanzar unos 10 metros por minuto, o bien pegarles fuego, ya que los filamentos arden con rapidez, creando un humo blanquecino. Por desgracia, si alguien inhala el humo, siente un fuerte escozor en los pulmones que le produce tos y le deja fatigado.

Una araña gigante vigila el acceso al cubil, de manera que atacará a quien rompa o queme las telarañas, esperando para ello el momento en que los intrusos sean más vulnerables (como por ejemplo si quedan atrapados en la telaraña o tosiendo por el humo).

Entonces una enorme araña aparece por el corredor. El monstruoso ser ocupa por completo el estrecho pasillo, con su abultado cuerpo cubierto de una pelambrera negra. Las alargadas patas se mueven a gran velocidad, repitequeando sobre la piedra del suelo mientras las oscuras fauces, chorreantes de un viscoso líquido verde, se abren para atacar.

La araña lucha hasta que queda incapacitada, momento en el que huye por el pasillo hacia la sala 19 en un intento de alertar a sus congéneres.

19. CUBIL DE LAS ARAÑAS

El corredor desciende una larga rampa para terminar muchos metros más allá en una amplia sala de alto techo. Las paredes están recubiertas de gruesas telarañas que penden hasta el suelo. Varios agujeros y pasadizos están taponados por los blancos filamentos y un insoportable hedor impregna el aire. En el otro extremo de la sala, desparramada sobre la piedra, yace la forma de un esqueleto vestido con ropas de tonos castaños de aspecto élfico. Los huesos han sido devorados y la calavera de cuencas vacías yace a un lado separada del resto del cuerpo. A su lado hay una mochila y un par de espadas.



Araña Gigante — 45 puntos

Tipo de criatura: Sabandija grande.

Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 17 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).

Rasgos raciales: Arma natural (Aguijón) 1, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 1, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Aguijón), Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Miembro adicional (8 patas en total) 4, Movimiento especial (Trepar) 2, Telaraña 3, Veneno 3.

Habilidades: Atención +8, Atletismo +10, Intimidar +4, Sigilo +7, Supervivencia +5.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y trepando), Defensa 15 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 1), Aguijón +6 (1d6+2; Veneno: Fortaleza CD 14, Daño inicial/secundario: 1d3 Fuerza), Mordisco +4 (2d6+2), Derribar +9, Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 11.

Este es el cubil de diez arañas gigantes que habitan en los pasajes superiores. Están aletargadas la mayor parte del día. Las arañas reaccionan ante intrusos si estos realizan ruido (como puede ser luchar, hablar alto o moverse por la sala y fallar una prueba de Sigilo contra Atención +8). Si son alertadas, las arañas surgen por los pasadizos que hay en lo alto y caminan por el techo de la sala y descienden por las paredes a gran velocidad o se dejan caer colgando de sus filamentos para rodear a sus presas o arrinconarlas contra las telarañas que cubren los rincones.

Si los PJ son sigilosos, pueden explorar la sala sin alertar a las arañas, registrar el cadáver o trepar a los pasadizos que hay en lo alto. Estos están a seis metros de altura, por lo que para llegar a ellos se requiere trepar con una prueba de Atletismo CD 15. En estos pasadizos duermen las diez arañas, entre telarañas y restos de cadáveres. Un fuego puede arrasar estos pasajes matando a muchas de las arañas, mientras que luchar aquí contra ellas se ve dificultado por la infinidad de telarañas, así como la estrategia de los monstruos, que usan los pasajes para rodear a los personajes. Encontrarás las puntuaciones de las arañas gigantes en la el cuadro de texto superior..

El cadáver que hay en el centro de la sala es el de un aventurero que también fue apresado por la maldad del bosque y conducido hasta estas ruinas. Un examen más cercano confirma que es un explorador elfo, muerto no hace mucho, pero cuyo cadáver ha sido roído por completo. En el interior de la bolsa hay una cuerda en buen estado y un polvoriento libro que casi se deshace entre los dedos al cogerlo. En su portada, en grandes caracteres élficos, se puede leer: «Vida del Rey Ahe, último Señor de Dalannast», pero no se puede ni abrir, pues sus hojas se convierten en polvo.

20. PASAJE SECRETO A LA CRIPTA

Un estrecho pasaje de apenas un metro de ancho, cubierto de telarañas y gruesos filamentos, se adentra hacia el norte. El hedor de toda esta zona impregna el ambiente del corredor, repleto de restos de insectos y gusanos de todos los tamaños atrapados entre las telarañas.

Entre los túneles que salen en lo alto de la sala del punto 19, hay una gran acumulación de telarañas. En ellas se oculta lo que era un pasaje completamente cubierto de telarañas, de tal modo que puede parecer que es una pared recubierta. Para descubrir el pasaje, se debe superar una prueba de Atención CD 22 o Buscar en concreto en la pared y superar un CD 15.

El pasaje lleva siglos cerrado y el hedor es tal que se requiere una prueba de Fortaleza CD 15 para no sufrir arcadas y mareos, reduciendo en un punto la Constitución durante diez minutos. Al final, acaba en un panel falso que se abre con facilidad y da al dormitorio de la Reina Elis en el interior de la cripta real.

Nota: Este pasaje debería servir para que los PJ accedan a la cripta en caso de que no logren encontrar la manera de abrir la puerta de piedra. Por supuesto, abrir la puerta debería ser recompensado con mucha más experiencia que usar este pasadizo.

21. BIBLIOTECA

Tras recorrer una decena de pasos, os encontráis ante una sala que ha sido completamente saqueada. Numerosos estantes y muebles yacen destrozados, el suelo está cubierto de libros y hay hojas esparcidas por todas partes. Se trata de una pequeña biblioteca, con volúmenes escritos por sabios e historiadores de los tiempos antiguos, libros y más libros sobre los más diversos temas.

Esta es la antigua biblioteca de la ciudad, donde se guardaban los registros de la ciudad y del reino. Tras ser saqueada, la mayoría de los volúmenes están destrozados, pero aún se puede encontrar información interesante. Los temas sobre los que tratan los volúmenes son los que se muestran a continuación, y una prueba de Recabar información CD 20 acerca de uno de estos temas da los siguientes resultados:

- **Venenos o curaciones:** Encuentran un libro con consejos para fabricar venenos y sus respectivos antídotos.
- **Historia de Dalannast:** Encuentran un volumen sobre los días antiguos, cuando Benthor y Crishal eran los reyes en Litdanast, y de cómo su hijo Bial partió hacia el bosque occidental para crear un asentamiento que acabaría dando lugar a la ciudad de Dalannast. Bial fue el primer monarca del nuevo reino y recibió el sobrenombre de «el Sabio» por su gran generosidad y sabiduría.

  También encuentran una biografía de Dailnud «Pelo de Nieve»: se trata de la biografía del segundo monarca de Dalannast, hijo de Bial «el Sabio» y padre del último Rey de Dalannast, Ahe «el Alto Cazador».

- **Geografía:** Es un gran atlas con mapas de las vastas extensiones que se encuentran entre Shalanest y las montañas Kehalas. Creado por los exploradores en los días antiguos, contiene cantidad de información interesante, aunque puede que las rutas hayan cambiado mucho desde aquellos tiempos. En uno de los planos se indican los otros nombres que se le pusieron a la ciudad de Dalannast: Celeth, ciudad de piedra, y Eanoh, la joya de occidente.
- **Religión:** Encuentran un libro sobre Hela, la Diosa del Jardín. Se trata de una serie de poemas dedicados a esta diosa menor, Señora de las Flores.
- **Gemas de poder:** Encuentran un libro en el que se explica la historia del elfo Elnari, seguidor del príncipe Hirael, que recibió el encargo de ocultar una de las gemas de poder. En el libro se explica cómo partió hacia el oeste y guardó la gema en las ruinas de un antiguo templo, en el centro de lo que ahora son las ciénagas de Hianta. También se explica que la puerta de acceso a la cámara de la gema solo se puede abrir pronunciando el nombre del príncipe elfo Hirael.

El DJ puede considerar que también hay más información en esta sala, a la que pueden acceder los PJ, aunque siempre teniendo en cuenta que en su mayoría son libros sobre los días antiguos y la cultura élfica. Para conocimientos de otras razas o más recientes, es más adecuado buscar en las bibliotecas de Solak o de Teshaner, por poner un par de ejemplos.

22. PASILLO CERRADO

El pasillo termina en una pequeña cámara, en cuyo muro norte varias manos han rayado la superficie con gastadas runas élficas. Entre las muchas señales que hay grabadas, destaca una runa con el significado de Tumba. Hay otro par de símbolos que vienen a decir algo así como «aquí dormirá nuestro Rey». También hay señales de odio hacia los humanos. Otra runa es el símbolo de Rael, la hoja de cinco puntas. Otro mensaje clama venganza contra los Caballeros de Stumlad.

No hay nada de interés en este pasaje y, solo si los PJ pierden el tiempo aquí, pueden alertar a alguna de las arañas gigantes o uno de los muertos errantes que pululan por el subterráneo.

23. SALA DEL POZO

El pasaje lleva hasta una sala rectangular, repleta de desperdicios y restos de cadáveres, en cuyo centro se abre un negro pozo que se pierde en la negrura de las profundidades. Una fría corriente de aire surge de la sima, acompañada de un leve susurro.

El pozo mide diez metros de profundidad, por lo que se necesita una cuerda u otros medios para bajar a la sala inferior. También una prueba de Atletismo CD 15 permite descender por la pared de piedra, aunque un fallo provoca 3d6 de daño (una prueba de Reflejos o Acrobacias CD 20 reduce el daño a la mitad y a CD 30 lo anula).

24. FONDO DEL POZO

Tras descender una decena de metros por el pozo, llegáis a una pequeña cámara cuadrada, alumbrada débilmente por dos antorchas que franquean una puerta de piedra, adornada con una serie de runas, sin que se vea forma de abrir la puerta.

Si los PJ buscan algún tipo de pasaje secreto en la sala, una prueba de Buscar CD 20 les descubre que al tirar de una de las antorchas de la pared se acciona un mecanismo y la pesada puerta de piedra se abre lentamente con un agudo chirrido. La abertura lleva a otra sala adjunta, en cuyo centro hay un refinado soporte de piedra con un resplandeciente objeto encima. Se trata de un delicado collar de finas piedras de cristal traslucido, un collar de Lágrimas Élficas, el objeto que se suele regalar a las viudas cuando su marido muere en trágicas circunstancias. Este objeto, además de su gran valor (300 mo), puede servir a los PJ para derrotar al rey muerto, pues es el collar de su esposa Elis.

25. SALA COLUMNAS

El pasaje lleva a una vasta estancia, tan larga que se pierde a lo lejos, a cuyos lados se alinean columnas de mármol blanco unidas por bellos arcos tallados en forma de ramas de árbol. En el extremo norte dos pasadizos se abren en las paredes laterales.

Los espíritus de los elfos asesinados durante la batalla contra los hombres del norte guardan esta sala. De este modo, cuando alguien entre, a través de las paredes laterales surgen diez fantasmas, que entre lamentos se lanzan sobre los seres vivos, para tocarlos y absorber su calor. Cada asalto aparecen 1d6 fantasmas más, hasta un total de 20. En la página 184 encontrarás las puntuaciones de un fantasma.

26. DORMITORIO DE ELIS

El corredor cruza varios pasillos y acaba en una pequeña sala, apenas un dormitorio, adornado con delicados muebles de madera.

Una inspección de los muebles no permite encontrar más que polvo, aunque una prueba de Buscar CD 25 permite encontrar un libro bajo el mueble. Se trata de un viejo diario, con las cubiertas forradas de terciopelo verde, escrito en caracteres élficos, de letra elegante y pausada. Se trata del diario personal de la Reina Elis, mujer del Rey Ahe. Poco hay de interés en este libro hasta llegar a las últimas anotaciones, donde se puede leer lo siguiente:

«Primavera, año 214 de la Era de la Luz. Esta mañana Ahe se ha puesto la diadema dorada que recibió de aquella mujer de cabellos de plata. No me gusta. Solo al ver ese objeto siento un miedo profundo que invade mi ser. Supongo que no será más que una invención de mi imaginación.

»Ahe se comporta de una forma muy extraña. Ha mandado construir esa grotesca tumba bajo palacio. Nuestro pueblo no suele enterrar a los seres caídos en tumbas de piedra, pero él no hace caso a nadie e insiste en construir ese lugar.

»El Rey se ha vuelto loco. Nos ha encerrado junto a su guardia en la tumba y dice que debemos refugiarnos del mundo exterior. Ya no le reconozco. Es como si no fuera él mismo, como si una entidad maligna dominara todas sus acciones. Sé que no tiene

nada que ver, pero desde que aquella mujer le regaló la diadema dorada...».

Este texto debe alertar a los PJ sobre el verdadero mal que anida en Dalannast, la diadema demonio que ha convertido el bosque en un lugar maldito, de modo que sepan que la única manera de hacer que el reino vuelva a la normalidad es destruir la reliquia.

27. SALA PALANCAS

Un corto pasadizo lleva hasta una sala cuadrada, adornada con ricas armaduras ceremoniales, oxidadas por el paso del tiempo. Al otro lado de la estancia, en la pared oeste, hay un gran portón de gruesos bloques de piedra que da paso a otra cámara. Junto a este portón, sobresalen de la pared tres alargadas palancas de hierro negro.

Rey Ahe — 155 puntos

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza –, Destreza 20 (+5), Constitución –, Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 18 (+4), Carisma 24 (+7).

Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 4, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza) 2, Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidadades de muerto viviente (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Presencia temible 3 (Voluntad CD 20 o estremecida o huye), Resistencia a la expulsión 3, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +10, Diplomacia +9, Engañar +13, Intimidar +13, Saber (Arcano) +15, Saber (Historia) +13, Sigilo +11.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza –, Reflejos +9, Voluntad +10 (+16 contra expulsión).

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 20. **Atributo sobrenatural:** Esencia incrementada 1. **Conjuros:** CD Salvación = 15 + Magnitud del conjuro; *(Magnitud 0)* Atontar, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Sonido fantasma; *(Magnitud 1)* Causar miedo, Círculo de protección menor, Confusión menor, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Orden imperiosa, Rayo de debilitamiento; *(Magnitud 2)* Comandar muertos vivientes, Imagen menor, Invisibilidad, Oscuridad, Resistencia a la energía, Toque de necrófago, Ver lo invisible; *(Magnitud 3)* Círculo de protección mayor, Confusión, Detener muertos vivientes, Disipar magia, Imagen mayor, Toque vampírico; *(Magnitud 4)* Reanimar a los muertos.

Combate: Iniciativa +9, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 19 (Desprevenido 14), Malla élfica (RD 4), Espada fuego de plata +8 (2d6+2 y anula RD del blanco, Crítico 19-20/x3), Derribar/Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 15.

Equipo: Espada fuego de plata, cota de mallas élfica.

Las armaduras son simples adornos, así que no tienen ningún valor como protección. Las palancas de la pared sirven para abrir o cerrar las dos compuertas de piedra que sellan esta estancia. Por desgracia, sobretodo si los PJ se encuentran huyendo de algún enemigo, las compuertas se abren y cierran muy lentamente, tardando dos asaltos en bajar del todo.

La palanca izquierda cierra la compuerta que lleva a la cripta del rey, la que hay junto a las palancas en el pasaje del oeste. La palanca central cierra la compuerta del pasadizo que lleva al este. La palanca derecha abre las dos compuertas si se encuentran cerradas.

Dependiendo de su enfrentamiento con los espectros de la guardia real, esta sala puede ser la mejor oportunidad de escapar de ellos, cerrando la compuerta y encerrándolos en la cripta.

28. CRIPTA REAL

Tras el portón de piedra os encontráis en una alargada sala rectangular, adornada con delicados minaretes de piedra. De las paredes penden antorchas que iluminan con luz mágica una serie de nichos excavados en la roca. Sobre cada tumba se puede leer el nombre de un guerrero elfo y en el nicho yacen los esqueletos de los guardias reales, aún enfundados en sus armaduras ceremoniales, con largas espadas de doble puño aferradas sobre el pecho. En el centro de la sala, un majestuoso ataúd de piedra parece atraer la poca luz de la estancia.

Esta es la cripta de Ahe, el último rey de Dalannast, donde se encerró dominado por el poder de la diadema demonio, poco antes de la caída de la ciudad.

Al abrir el ataúd os encontráis con el cadáver del monarca, vestido con una túnica blanca. El esqueleto permanece tendido sobre una sábana bordada en oro. Su rostro es una calavera reseca, las cuencas de sus ojos no son más que dos agujeros negros. El pelo encanecido cae en irregulares mechones, recogidos por una diadema dorada que luce en su frente. La mano diestra del rey sostiene sobre su pecho una hermosa espada, de azulado metal y fina empuñadura, adornada por delicadas hebras de plata. En la otra mano sujeta un libro forrado en terciopelo azul, en cuya cubierta se adivina el desdibujado grabado de un ser demoníaco.

El Rey Ahe es ahora un terrible espectro dominado por la diadema demonio, que se manifiesta cuando alguien toca alguno de los objetos que guarda en su ataúd. En ese instante, un agudo quejido resuena en la cripta y, acto seguido, el espectro se alza del ataúd, con un fulgor rojizo brillando en las vacías cuencas mientras la diadema dorada de su frente reluce con una espectral aura azulada. Con sus manos cadavéricas, esgrime la espada para atacar.

Aquellos que contemplen al espectro deben superar una prueba de Voluntad CD 20 para no quedar estremecidos o para huir si fallan en más de 5 puntos, o despavoridos si fallan por 10. A la vez, su guardia real, compuesta por diez espectros, se levanta en los nichos de las paredes, rodeando a los intrusos y blandiendo sus espadas de doble puño.

Si los PJ derrotan al Rey Ahe, el espectro se derrumba sin fuerzas y se desintegra en polvo al chocar contra el suelo, mientras que la diadema, desprendida de su frente, rueda por la piedra hasta un rincón. Por desgracia, su guardia espectral sigue atacando (pues sigue las órdenes de la diadema) y solo se detendrán cuando el objeto maldito sea destruido.

Aquel que intente destrozar la diadema debe vencer la tentación de ponerse el poderoso objeto, por lo que debe superar una prueba de Voluntad CD 25 o tocará la diadema (recibiendo 1d10 de daño por asalto y perdiendo 1d6 de Sabiduría). Si el personaje falla por más de 10 el chequeo, a pesar del dolor de tocar la diadema, se la coloca en la frente, convirtiéndose en un espectro en 1d4 asaltos. Si alguien logra golpear contra la diadema y consigue hacer 10 puntos de daño de un solo golpe, la destroza y rompe la maldición.

ESPADA FUEGO DE PLATA

La espada que sostiene el cadáver es Fuego de Plata, una de las tres espadas de los antiguos reyes elfos, la cual ha permanecido perdida desde la caída de Dalannast. Es una espada de acero azulado y empuñadura adornada con runas élficas, de un filo tan perfecto que atraviesa todo tipo de armaduras como si fueran papel.

Estas espadas fueron forjadas en los tiempos antiguos por los herreros elfos, durante el reinado de Benthor y Crishal, otorgando una espada a cada uno de sus hijos. El menor de los tres, Bial, recibió Fuego de Plata y pasó por las manos de los reyes de Dalannast hasta llegar a Ahe.

Daño: 2d6+2 y anula RD del blanco. **Crítico:** 19-20/x3

Guardias Espectros Reales 95 puntos

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza –, Destreza 16 (+3), Constitución –, Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 18 (+4).

Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 2, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza), Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidades de muerto viviente (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Resistencia a la expulsión 1, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +7, Diplomacia +6, Engañar +6, Intimidar +8, Saber (Arcano) +7, Saber (Historia) +8, Sigilo +9.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza –, Reflejos +7, Voluntad +7 (+9 contra expulsión).

Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 7. **Aptitudes sortílegas:** *(Magnitud 2)* Invisibilidad (CD 15), *(Magnitud 4)* Reanimar a los muertos (CD 17).

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 17 (Desprevenido 14), Malla élfica (RD 4), Espada de dos puños +6 (1d8+3; 20x3), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Espadón élfico y malla élfica.

EL FIN DE LA MALDICIÓN

Solo la destrucción de la diadema demonio que domina al espectro del Rey Ahe pondrá fin a la maldición que sume el reino de Dalannast en la oscuridad. En el momento en que alguien logre golpear contra la diadema y destruirla (o algún método semejante), el poder del demonio se desvanece y su efecto sobre las criaturas no-muertas se acaba. De este modo, todos los espíritus, fantasmas, espectros y demás que recorren Dalannast y el bosque abandonan este mundo y pueden por fin reposar en el más allá.

A su vez, el ambiente opresivo del bosque, así como la dificultad para escapar de él se terminan y la normalidad regresa poco a poco a Shalanest. Con el paso de las semanas, incluso los animales vuelven al bosque y los árboles recuperan la belleza y el ambiente de paz de antaño. Lo que nadie puede prever es si los elfos volverán a este bosque alguna vez.

Aventuras en Dalannast

En este apartado se describen una serie de aventuras que los PJ pueden correr en el bosque maldito de los elfos.

AVENTURA 1:

CAZADORES DE ALIMAÑAS

Resumen: Los PJ deben llegar hasta las ruinas de Dalannast en busca de unos extraños seres que habitan allí.

Símbolo:

Reto:

EL SABIO DE PORTBLAU

Pendar es un estudioso de las ciudades oriundo de Campur que está obsesionado con la fauna de Valsorth. Gracias a la ayuda de un vidente de la ciudad, descubrió la existencia de unos seres que al parecer llegaron de las estrellas y que habitan en el corazón del bosque abandonado de Shalanest Occidental, en plenas ruinas de Dalannast. Convencido de que debe encontrar a estas criaturas para estudiarlas, Pendar busca la ayuda de los PJ para que le acompañen hasta las ruinas y le ayuden a atrapar un ejemplar. Por ello, negocia con los PJ, aceptando pagar hasta 300 mp a cada uno, 500 si logran regresar a Campur con un ejemplar vivo. Para las puntuaciones de Pendar, puedes usar la plantilla de sabio de la página 41.

VIAJE HASTA SHALANEST OCCIDENTAL

El viaje hasta el bosque élfico depende del lugar donde se encuentren los PJ, aunque suponiendo que salgan de Campur, pueden tener algún encuentro con los elfos grises. Durante las jornadas de viaje, Pendar responderá a las preguntas de los PJ y les explica que se cree que estas criaturas, que se conocen con el nombre de xiernar, llegaron de fuera de este mundo, de las estrellas, pero que poco se sabe de ellos. Es por eso que, para continuar sus estudios sobre las especies, necesita investigar a estos seres.

EL BOSQUE

Una vez en Shalanest Occidental, el opresivo ambiente del bosque inquieta a Pendar, que empieza a temer que los rumores de una maldición sean ciertos y que quizás se ha equivocado viniendo aquí. Aun así, decide intentar llegar hasta las ruinas, aunque si tienen algún encuentro con espectros y alguno de los PJ muere, el sabio decide abandonar e intentar salir del bosque maldito, algo nada fácil debido a la maldición.

LAS RUINAS

Al alcanzar lo que queda de la ciudad de Dalannast, Pendar insiste en explorar los edificios cuanto antes. Poco sabe de la vulnerabilidad a la luz de los xiernar o de lo peligrosos que son durante la noche, por lo que, dependiendo de cuándo llegue el grupo a la ciudad, pueden tener bastantes problemas si la atraviesan en plena noche y el grupo de xiernar se les echa encima.

Si localizan a los xiernar en su cubil, ve al punto 3 de la ciudad de Dalannast. Si se enfrentan a las criaturas, Pendar intenta atrapar a una viva, aunque con ello ponga en riesgo su propia vida o la de los PJ.

EL REGRESO

Según el resultado de la cacería, los PJ pueden volver con Pendar y un ejemplar vivo de xiernar. Su problema ahora será llevar a la criatura hasta Campur, evitando que le dé la luz del sol y que sus tenazas corten las cuerdas y se libere. Si así lo hacen, Pendar se muestra muy agradecido cuando encierran al bicho en las mazmorras de su mansión, pagando a continuación las 500 mp convenidas a cada PJ.

Si por el contrario solo consiguen un xiernar muerto, el viaje a través de las llanuras es demasiado caluroso para el cuerpo, así que, a no ser que empleen algún tipo de magia para conservarlo, el cuerpo llega en estado putrefacto. Aun así, Pendar les paga las 300 mp pactadas.

Por último, si Pendar muere durante la aventura, los PJ se quedan sin su patrocinador y no obtienen ninguna recompensa. Además, puede que la familia del sabio, especialmente su mujer, busque venganza en los PJ culpándoles por la muerte de su marido.

AVENTURA 2:

LA BÚSQUEDA DE LA DAMA ELFA

Resumen: Los PJ, al cruzar las llanuras, se encuentran con una comitiva elfa que sufre un ataque. Si les ayudan, son contratados para buscar los restos de un noble elfo en la ciudad en ruinas de Dalannast.

Símbolo:

Reto:

ATAQUE EN LAS LLANURAS

La aventura se inicia cuando los PJ se encuentran en las Llanuras Grises, preferiblemente cerca del bosque de Shalanest Occidental. Mientras recorren este paraje desolado, se topan con un grupo de elfos grises que ha emboscado a una comitiva de elfos de los bosques. Varios cadáveres yacen sobre la tierra, mientras que dos soldados defienden a una mujer que monta sobre un caballo blanco ante el ataque de diez elfos grises. Los atacantes son un grupo de elfos grises del clan de la Cólera, que buscan los tesoros que pueda llevar la comitiva.

Si los PJ se apresuran a socorrer a los elfos de los bosques, los elfos grises les atacan, aunque no dudarán en huir si se ven en desventaja. Si los elfos grises logran escapar, huirán a buscar ayuda en su clan y más adelante pueden aparecer con un grupo más numeroso y deseoso de vengar a sus hermanos caídos (en la página 212 encontrarás las puntuaciones de un guerrero elfo gris).

Una vez eliminado el peligro, la dama elfa se presenta como Arul Hojaverde, la veterana Madre de esta Casa de Litdanast. La mujer se encontraba de camino hacia la ciudad en ruinas de Dalannast, protegida por soldados de su familia, de los cuales solo han sobrevivido dos (si es que han superado el combate). El marido de Arul murió hace casi dos siglos, durante el ataque de los Caballeros de Stumlad contra Dalannast, cuando se encontraba de visita en la ciudad vecina. A pesar del tiempo que ha pasado, la mujer no puede olvidar la afrenta que sufrieron y, al quedarse sin protección, decide contratar a los PJ para que busquen los restos de su marido y se aseguren de que tengan un descanso digno.

Cuando se encuentre con los PJ, Arul les explica su cometido:

—Mi marido Hinari murió en la batalla de Dalannast —os explica la noble elfa, cuyos ojos grises parecen ensombrecerse al recordar—. Se encontraba de visita en el reino de nuestros primos de Shalanest Occidental cuando se produjo el ataque de los Caballeros de Stumlad. Esta fue la última noticia que tuvimos de él. Muchos años han pasado, pero su recuerdo me sigue atormentando, así que estoy decidida a encontrar sus restos y darles un entierro digno. Para ello necesito de vuestra ayuda. Sé que es un cometido difícil, todos hemos oído las historias que se explican sobre la ciudad en ruinas de Dalannast, pero por vuestra ayuda os pagaré 200 reales de plata a cada uno cuando regresemos a Litdanast.

Si los PJ rechazan su oferta, Arul no olvidará con facilidad y puede que tengan problemas con ella en el futuro. Si aceptan, a la mañana parten hacia el bosque de Shalanest Occidental.

LOS FANTASMAS DEL PASADO

La razón por la que Arul ha decidido ir en busca de los restos de su marido tiene que ver con una serie de pesadillas que ha tenido recientemente. En ellas, la imagen de Hinari se le aparecía suplicante, con aspecto de padecer un gran sufrimiento, y le recriminaba haberle abandonado. Arul, después de tener estas visiones, intentó adentrarse en el Camino de los Sueños en busca de una respuesta, pero todo lo que consiguió averiguar es que Hinari murió en las calles subterráneas de Dalannast durante la gran batalla.

En realidad lo que ha sucedido es que Hinari se ha manifestado como un espectro que, después de años abandonado entre las ruinas, ha regresado al mundo con un sentimiento de venganza hacia su mujer. El espectro elfo, que murió durante la batalla en el barrio norte de Dalannast (punto 5), no puede alejarse

de los escombros donde está su cuerpo. Por ello, ha utilizado el Camino de los Sueños para contactar con su mujer y atraerla a Dalannast, para así convertirla en un espectro y tenerla para siempre a su lado.

LA BÚSQUEDA

El viaje de los PJ les debe llevar hasta Shalanest Occidental, donde deben encontrar el camino hasta la ciudad en ruinas. El DJ puede poner más dificultades a los PJ según desee, ya sea con encuentros con elfos grises en las llanuras o apariciones y espectros en el bosque.

Para obtener información sobre dónde están los restos de Hinari, los PJ pueden adentrarse en el Camino de los Sueños, para descubrir dónde murió el elfo. Otra opción es hacer que Arul explique sus visiones y, a través de su descripción, alguien con una prueba de Saber (Historia) CD 25 o Saber (Local de Dalannast) CD 20 puede ver que se trata de uno de los barrios subterráneos de la ciudad. Una vez en la ciudad en ruinas, deben explorar los subterráneos hasta llegar al Barrio Norte donde se encontrarán con el espíritu de Hinari (consulta el punto 5 de Dalannast) que se aparece para intentar convertir a la mujer y de paso a los PJ en espectros.

EL REGRESO

Una vez eliminado el espectro de Hinari, los PJ pueden acompañar a Arul hasta Litdanast, si es que la dama elfa ha sobrevivido a la aventura. Al llegar a la capital elfa, reciben el dinero convenido, así como el agradecimiento de la dama, cuya amistad es un buen contacto en la ciudad de los árboles.

AVENTURA 3:

LA MALDICIÓN DEL REY AHE

Resumen: La maldición del bosque de Shalanest Occidental ha atrapado a los PJ y, para poder escapar, deben adentrarse en lo más profundo de la ciudad en ruinas y acabar con el mal que allí anida.

Reto: ☠☠☠

ATRAPADOS EN EL BOSQUE

La aventura se inicia cuando los personajes deban adentrarse en el bosque de Shalanest Occidental por alguna razón. Una opción puede ser que deban refugiarse en el bosque para huir de un enemigo poderoso, como puede ser un clan de elfos grises. Otra forma de que los PJ se adentren en el bosque es debido a rumores sobre grandes tesoros que aún permanecen en las ruinas. Sea como sea, una vez los PJ lleguen al bosque, la maldición les impide marcharse, ya que las sendas varían a sus espaldas y no hay forma de escapar. Durante su deambular por el bosque, los PJ pueden encontrarse con alguno de sus peligros (como fantasmas o algún espíritu), hasta que lleguen a la ciudad en ruinas.

LA CIUDAD MALDITA

Por mucho que intenten escapar del bosque, les debe quedar claro que todos los caminos les llevan hasta la ciudad en ruinas, como si alguien estuviese guiando sus pasos. Una vez en Dalannast, la exploración de la ciudad subterránea les ha de permitir conocer la triste historia del Rey Ahe y de la diadema maldita.

En el caso de que los PJ no estén muy convencidos de explorar la ciudad, el espíritu de la mujer de Ahe, la Reina Elis, se les aparece para pedir su ayuda para acabar con la maldición. Pero esta misión no es tarea fácil, pues los PJ deben abrirse camino hasta la cripta real donde se enterró vivo el Rey Ahe y allí enfrentarse al espectro y su guardia. Una vez derrotados, solo destruyendo la diadema logran eliminar la maldición y encontrar una manera para escapar del bosque.

Arul Hojaverde — 60 puntos

Elfa de los bosques noble

Descripción: Arul tiene el noble porte de los elfos, aunque puede parece altiva. Tiene el cabello muy rubio y sedoso, el rostro pálido y unos ojos verdes muy claros que han visto siglos. Viste ropas cómodas de viaje, pero de perfecta factura y oculta una daga bajo la camisa.

Historia: Matriarca de una de las casas de Litdanast, perdió a su marido durante la guerra contra los Caballeros de Stumlad. Siguió al frente de su casa, pero desde hace unos meses tiene horribles pesadillas con su marido muerto, por lo que ha dejado su hogar y marcha a encontrar los restos de su esposo.

Personalidad: Educada y sabia, Arul se considera superior a la mayoría de los elfos y, por supuesto, al resto de razas. A pesar de ello, es una mujer bondadosa, que solo espera poder dar descanso por fin al alma de su marido.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1) Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 15 (+2).

Rasgos raciales: Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +8, Atletismo +3, Averiguar intenciones +6, Buscar +8, Diplomacia +8, Engañar +7, Interpretar (A elegir) +6, Intimidar +5, Montar +4, Recabar información +6, Saber (Historia) +10, Saber (Naturaleza) +6, Saber (Nobleza) +9.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Contactos, Fama, Favores, Mofarse, Posición social (Nobleza) 2, Riqueza 2.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +6.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Puños +2 (1d3), Daga +2 (1d4, 20x3), Derribar/Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Daga, ropa de noble.

Las Llanuras Grises

Las Llanuras Grises son uno de los lugares más inhóspitos de todo Valsorth, quizá solo superados por las montañas Kehalas. Se trata de extensiones de tierras áridas, kilómetros y kilómetros de llanuras donde no crecen más que matorrales o estepas eternas barridas por el viento del norte. En general, los viajeros se contentan con atravesarlas y suspiran aliviados al dejarlas atrás, pero otros pueblos han hecho de este lugar su hábitat, un entorno duro e inclemente donde los débiles mueren y los fuertes sobreviven. Lejos de las grandes ciudades humanas, la ley del más fuerte reina en esta región, pues los Caballeros de Stumlad no la vigilan. De este modo, las llanuras son una región en constante lucha, en la que conviven diferentes pueblos, normalmente enfrentados entre ellos, luchando por los territorios o simplemente por sobrevivir.

Entre los habitantes más temidos de las llanuras están las tribus nómadas de elfos grises que saquean y rapiñan a las caravanas de comerciantes. También hay asentamientos de hombres del norte, instalados en poblados en permanente lucha contra los asaltos, al igual que en las zonas más abruptas se esconden clanes de orkos y goblins, así como criaturas temibles que habitan en cavernas perdidas en medio de la nada.

A continuación se detalla el mapa que comprende la región de las Llanuras Grises. En él, además de señalarse las dos carreteras y los principales poblados humanos, se ha delimitado el territorio que domina cada una de las tribus de elfos grises. Atravesar las llanuras por una de las carreteras significa recorrer casi 1500 kilómetros, lo que en el mejor de los casos, en una caravana, puede llevar más de 15 días. Por el contrario, recorrer las llanuras a través de las praderas y tundras puede llevar mucho más tiempo, ya que además de la dureza del terreno se necesita una buena orientación para no acabar perdido en sus eternas extensiones.

Geografía y Clima

En las Llanuras Grises se pueden diferenciar tres regiones bien distintas.

Por un lado está la mitad sur, que son extensiones desérticas y áridas, no son más que tierra, piedra y polvo. En estas llanuras es donde habitan las tribus de tehanar, los elfos grises, y numerosos clanes de orkos que se refugian en cuevas y cañones. Una antigua calzada cruza esta zona, uniendo el este de Valsorth con las ciudades del lago, por lo que numerosas caravanas de comerciantes desafían los peligros y realizan el trayecto. El clima aquí es caliente y seco, lo que, unido a la falta de agua y alimentos, dificulta el viaje.

En el centro occidental se abre una marisma, que recibe parte del agua del río Durn y del lago Darnes para formar una inmensa ciénaga. Se trata de las ciénagas de Hianta, un lodazal de pantanos, barro y matorrales donde pocos se atreven a aventurarse. El clima en su interior es sofocante y húmedo, sin importar la estación del año.

Por último está la parte norte de las llanuras, que son las estepas que surgen antes de llegar a las montañas. Es una sucesión de lomas peladas de vegetación en las que sobreviven pueblos de hombres del norte. El clima aquí es más frío, el viento del norte barre constantemente la región y es habitual que la nieve y el hielo cubran el paisaje durante la mayor parte del año. La calzada norte cruza esta región de este a oeste, llevando desde Teshaner en dirección al reino de Stumlad, a la vez que atraviesa las ciudades que crearon los humanos.

Fauna y Flora

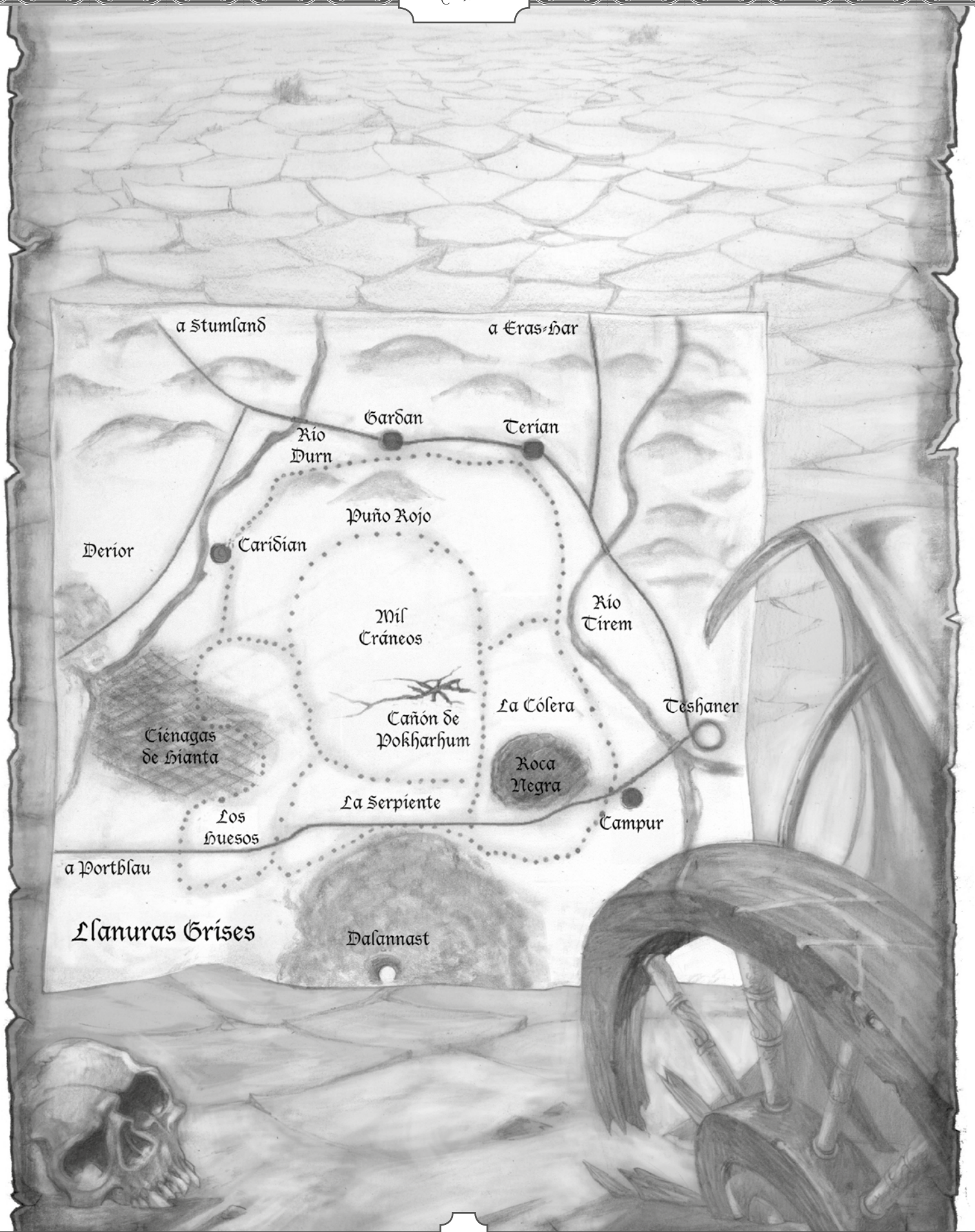
El vasto territorio que comprende las Llanuras Grises es el hábitat de infinidad de criaturas, animales y monstruos, aunque estos varían en función de la zona. Entre los peligros que abundan en esta región, destacan las manadas de perros salvajes, que asaltan en grupo a los viajeros solitarios para devorarlos. También son temidas las serpientes, en especial la serpiente roja, autóctona de la zona meridional de las llanuras, la cual es temida por su veneno y los elfos grises la utilizan en sus sacrificios. Aparte, hay otras criaturas más solitarias, como los buletes o las temibles salamandras de fuego que habitan en los parajes más desolados de las llanuras.

Otro de los peligros característicos de esta región son los cadárbols, árboles de aspecto reseco que parecen ocultar algún objeto metálico, pero que cierran sus ramas para apresar a aquel que se acerca demasiado. Puedes encontrar las puntuaciones de estas criaturas en el bestiario al final de este libro.

Los Poblados Humanos

A pesar de la dureza de la vida en las Llanuras Grises, una serie de hombres del norte se han establecido en estas tierras, formando pequeños asentamientos en continua lucha por sobrevivir ante el ataque de los elfos grises. La corona de Stumlad no reconoce estas ciudades y pueblos, por lo que rara vez los caballeros acuden en su ayuda. Stumlad considera que los que decidieron ir a vivir a las llanuras lo hicieron por voluntad propia (aunque muchos lo hicieron ante la falta de oportunidades en las ciudades del lago), por lo que no dedica recursos a proteger estas ciudades. Por tanto, olvidadas por el norte y atacadas por el sur, estas ciudades se crean y desaparecen según la evolución de la caza, el comercio y las incursiones de elfos grises, sin que ninguno de estos asentamientos se consolide más allá de unas décadas.

A continuación se nombran algunos de estos enclaves, aquellos más importantes, aunque no son más que una muestra de la veintena larga de poblaciones diferentes que un viajero se puede encontrar al cruzar las llanuras, sobre todo en la parte más septentrional de estas.


a Stumland
a Eras-Har
Gardan
Río Durn
Terian
Puño Rojo
Derior
Caridian
Río Tirem
Mil Cráneos
La Cólera
Teshaner
Cañón de Pokharhum
Ciénagas de Hianta
Roca Negra
La Serpiente
Campur
Los Huesos
a Portblau
Llanuras Grises
Dalannast


Carretera
del norte
Ciudad de Caridian
1
6
7
3
4
5
2
a las ciudades
del lago
1. Puerta norte
2. Puerta sur
3. Plaza mayor
4. Palacio familia Mendic
5. Palacio familia Araz
6. Ayuntamiento
7. Mercado

Caridian

Caridian es la ciudad más importante de las llanuras, con una población de casi 2000 hombres del norte. Se trata de una bella ciudadela de piedra edificada sobre las silenciosas aguas del río Durn y protegida por una muralla. Las casas de piedra granítica cubren las orillas con los balcones asomados sobre el río y numerosos puentes de piedra pulida cruzan su cauce. Vistosas enredaderas trepan por las fachadas de las casas y torres, adornando las ventanas y miradores al igual que salpican el empedrado suelo de las calles.

Las aguas del río Durn atraviesan el pueblo de norte a sur y junto a su orilla oriental discurre una gran avenida, que es la prolongación de la carretera que lleva hacia las ciudades del Lago. Solo hay dos entradas a la muralla, en los dos extremos de la avenida principal, conocidos como Puerta Norte y Puerta Sur. Normalmente estos portones están abiertos, pero vigilados por un par de soldados de la ciudad que cierran la puerta ante la menor señal de peligro. La plaza mayor es el centro del pueblo, con una gran fuente de piedra ante la casa del alcalde. Las calles, a pesar de su esplendor y belleza, están prácticamente vacías, sin que se vea más que un par de apresurados caminantes que se pierden entre las callejuelas. Los alrededores del pueblo están ocupados por las cabañas y chozas de los pocos agricultores que trabajan los campos cercanos. Aquí viven los más desfavorecidos, que en caso de peligro corren al interior de las murallas.

Actualmente, el pueblo de Caridian vive una situación anómala, pues una guerra no declarada mantiene a su población en vilo. Hace unos meses, la muerte del alcalde de una repentina enfermedad dejó un vacío de poder y desató una lucha entre sus dos consejeros, que representan a las dos familias más poderosas de Caridian, los Mendic y los Araz. Estas familias luchan desde hace más de una generación por hacerse con el control del ayuntamiento y, a su vez, de la ciudad. Esta guerra preocupa más a los habitantes de Caridian, descuidando quizás la vigilancia de la tribu del Puño Rojo, que limita con su territorio.

Los viajeros no son recibidos con amabilidad en el pueblo, sus habitantes están demasiado ocupados en la guerra de poder. Aun así, las espadas a sueldo no tardarán en recibir ofertas para unirse a uno de los dos bandos.

Ergadun

Se trata de una ciudad estado que ha resistido los asaltos de elfos y permanece ajena al poder de Stumlad. Es una urbe de toscas casas de madera, calles de tierra y polvo, rodeada de una muralla de piedra que les defiende de las incursiones tehanar. Aislada durante años, Ergadun ha estado siempre gobernada por opresores que se hacen con el poder mediante la fuerza. Estas luchas internas por el gobierno de la ciudad han dado lugar a numerosas matanzas, por lo que Ergadun tiene fama de ser una ciudad corrupta, donde la ley la marca el oro, sometida bajo el yugo del reyezuelo de turno que se haya hecho con el poder.

En la actualidad, el poder lo ostenta el autoproclamado Rey Kazdan I, que gobierna con la ayuda de su consejero, el nigromante Rineon, así como una guardia de cincuenta soldados mercenarios que contrató gracias a las riquezas de su familia.

1. PUERTAS DE LA CIUDAD

La calzada que lleva desde Teshaner hasta las ciudades del lago atraviesa la ciudad, entre las dos puertas que hay en los extremos de la localidad. Estas son las únicas vías de entrada y están vigiladas por los guardias, que no suelen poner problema para entrar, aunque puede ser que les obliguen a pagar el tributo (5 mc).

2. CALLE DEL REY

Esta avenida es la calle principal, siempre está abarrotada de viajeros y tiene numerosos comercios y tiendas en los lados. Destaca la posada El Escudo de Roble, un edificio de piedra de tres plantas famoso por el bullicio y la juerga.

Si los PJ van al Escudo del Roble, llegan cuando hay un gran ajetreo en la posada, pues varios soldados totalmente ebrios discuten sobre la necesidad de acabar con las tribus de elfos grises. Si los PJ empiezan a preguntar sobre Jiora, pueden montar un altercado con los soldados (que les miran suspicaces). Si hablan con el gordo posadero, una prueba de Diplomacia CD 15 o una moneda de plata hace que el hombre les explique que una mujer así pasó una noche en la posada, pero que se fue a alguna posada de la plaza del sur.

3. PLAZA DEL NORTE

Esta es la plaza principal de la ciudad, donde se agolpan comercios, tenderos, sastres… lo que la convierte en la plaza más concurrida de la ciudad. Al norte está la fortaleza del Señor de la Tundra, el palacio desde donde gobierna Kazdan I.

4. FORTALEZA EL SEÑOR DE LA TUNDRA

Un edificio de piedra de dos plantas es la principal fortaleza de la ciudad. Una puerta de madera, custodiada por cuatro soldados, es la única entrada, mientras que un patio con árboles y enredaderas ocupa el centro del edificio. A su vez, los subterráneos de la fortaleza alvergan las mazmorras, así como un rústico sistema de alcantarillado.

Durante el día la fortaleza está bien vigilada por una decena de soldados, aunque por la noche se reduce, con dos guardias vigilando los portones de entrada y dos más patrullando el tejado del edificio. Para las puntuaciones de los soldados, usa la plantilla de soldado de la página 357.

Si alguien examina la fachada oriental, una prueba de Buscar CD 15 permite descubrir una enredadera por la que se puede trepar hasta el tejado con una prueba de Atletismo CD 18.

1. Entrada. Dos soldados custodian los portones cerrados. Si les atacan, tratan de huir al interior y dar la alarma.

2. Dependencias. La entrada da a un distribuidor franqueado por columnas. Al este están el comedor y las cocinas de la fortaleza, mientras que al oeste está la sala de guardia, donde seis soldados juegan a los dados.

3. Dormitorios guardias. En cada dormitorio duermen seis soldados, que se arman y acuden en dos asaltos en caso de ser alertados.

4. Biblioteca. Esta estancia está repleta de libros y volúmenes de registro.

5. Escaleras. Estas escaleras de piedra suben a la segunda planta y siguen hasta la cima de los torreones, así como bajan a las mazmorras subterráneas.

6. Almenas. El tejado de la fortaleza son unas almenas con dos torreones que se elevan veinte metros y dos pasarelas de piedra que cruzan por encima del jardín interior y llevan a las habitaciones del Rey. Dos soldados vigilan aquí, además de que, en caso de hacer ruido, atraen la atención de la naga de tierra que está oculta en el jardín de abajo.

7. Jardín interior. Un bello jardín adornado con fuentes ocupa el centro de la fortaleza. Aquí es donde tiene su guarida la naga de tierra, en la fuente central, que está vacía de agua y conecta con su cubil subterráneo. Si la naga detecta a alguien, ya sea en el jardín o en el tejado abierto que hay encima, sale de su escondrijo y ataca (puede alzarse desde el jardín hasta los puentes de arriba), a la vez que alerta a su señor, el nigromante Rineon, que aparece por la puerta (punto 8) y se une a la lucha. Además, si los PJ hacen mucho ruido (hechizos, gritos, etc.), alertan a los guardias que hay tanto en la planta baja como en la superior y pronto aparecen soldados por las puertas. Según cómo gestionen este encuentro los PJ, la situación se puede complicar por la cantidad de enemigos (naga, nigromante, soldados, etc.), así que puede ser que se vean obligados a huir saltando fuera de la fortaleza.

8. Habitaciones reales. Esta puerta cerrada (Inutilizar mecanismo CD 20) lleva a las dependencias del rey. Se trata de un recibidor, el cuarto donde hay tres guardias, un salón donde vigila Rienon y el dormitorio donde el rey juguetea con dos prostitutas.

9. Salón. Es una amplia estancia, con una chimenea y sillones.

Aquí descansa Rineon leyendo uno de sus libros. Si es alertado por la naga (con la que comparte un vínculo mental), sale de la habitación y lucha contra los PJ. El mago, además de sus conjuros, porta un bastón que brilla con una luz azulada y con el que puede lanzar rayos.

10. Habitación real. En este dormitorio está Kazdan I, que puede ser que siga enfrascado con las prostitutas sin enterarse de lo que sucede en la fortaleza.

Cuando el grupo de PJ llega a esta habitación, Hiona elimina al caudillo sin ningún miramiento, igual que asesina a las mujeres para no dejar testigos contra su pueblo.

11. Mazmorras. Estas escaleras llevan al mugriento subterráneo que son las mazmorras de la fortaleza, donde son encerrados los delincuentes así como los enemigos de Kazdan. Las torturas son habituales, así como un juego que agrada en especial al caudillo, que es echar a los prisioneros a un pozo (punto 14) que da a un subterráneo abandonado para servir de alimento a un monstruo que habita en la oscuridad (punto 16).

12. Sala de guardias. Esta es la sala donde siempre hay tres guardias, bebiendo, jugando a los dados o torturando a algún prisionero, pero que dan la alarma en caso de problemas. Si es así, en menos de dos asaltos bajan por las escaleras una decena de soldados.

13. Celdas. Es un agujero sin ventilación, con una puerta barrada que lleva a un lúgubre pasadizo lleno de celdas. La cerradura es vieja y está corroida por el óxido, por lo que una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo CD 20 sirve para abrirla. También, si registran la celda, una prueba de Artesanía CD 15 permite crear una ganzúa (+2 a Inutilizar mecanismo) con las piezas del único catre que hay en el suelo. Por último, pueden engañar al carcelero que vigila el pasillo (Engañar contra Averiguar intenciones +4) para que se acerque y robarle las llaves.

14. Pozo. La mazmorra acaba en una sala cuadrada, en cuyo centro una losa de piedra cubre un pozo. La losa pesa bastante, pero puede apartarse con una prueba de Fuerza CD 20 y pueden ayudar hasta cuatro personas. Esto despeja un pozo de seis metros que se pierde en la negrura y del que surge un hedor a descomposición. Este pozo lleva al viejo alcantarillado de la ciudad, en el punto 15.

15. Subterráneo. El subterráneo consta de una galería que en su tiempo formó parte del alcantarillado, pero que fue abandonado hace años. Hay varios túneles sellados con piedra, por lo que el pasillo sigue hasta el cubil del guardián.

Horror Putrefacto del Cubil 55 puntos

Tipo de criatura: Aberración grande.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 22 (+6), Inteligencia 4 (–3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

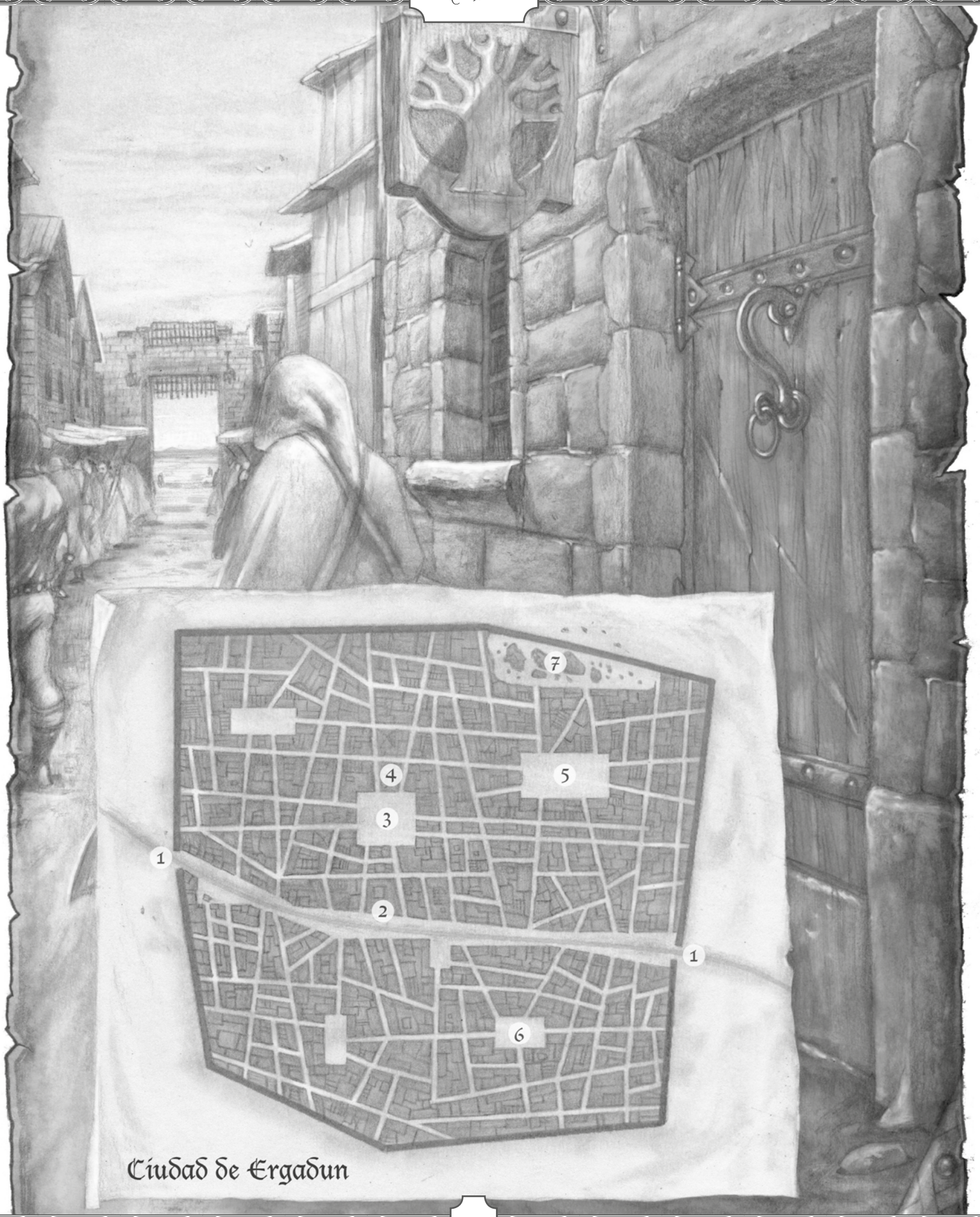
Rasgos raciales: Ambidiestro, Arma natural (Aliento fétido) 3, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 2, Camuflaje natural (Desechos), Combate con dos armas 1, Competencias limitadas, Engullir, Miembro adicional (Bocas) 3, Presencia temible 2 (Voluntad CD 12), Velocidad reducida 1, Vista ciega.

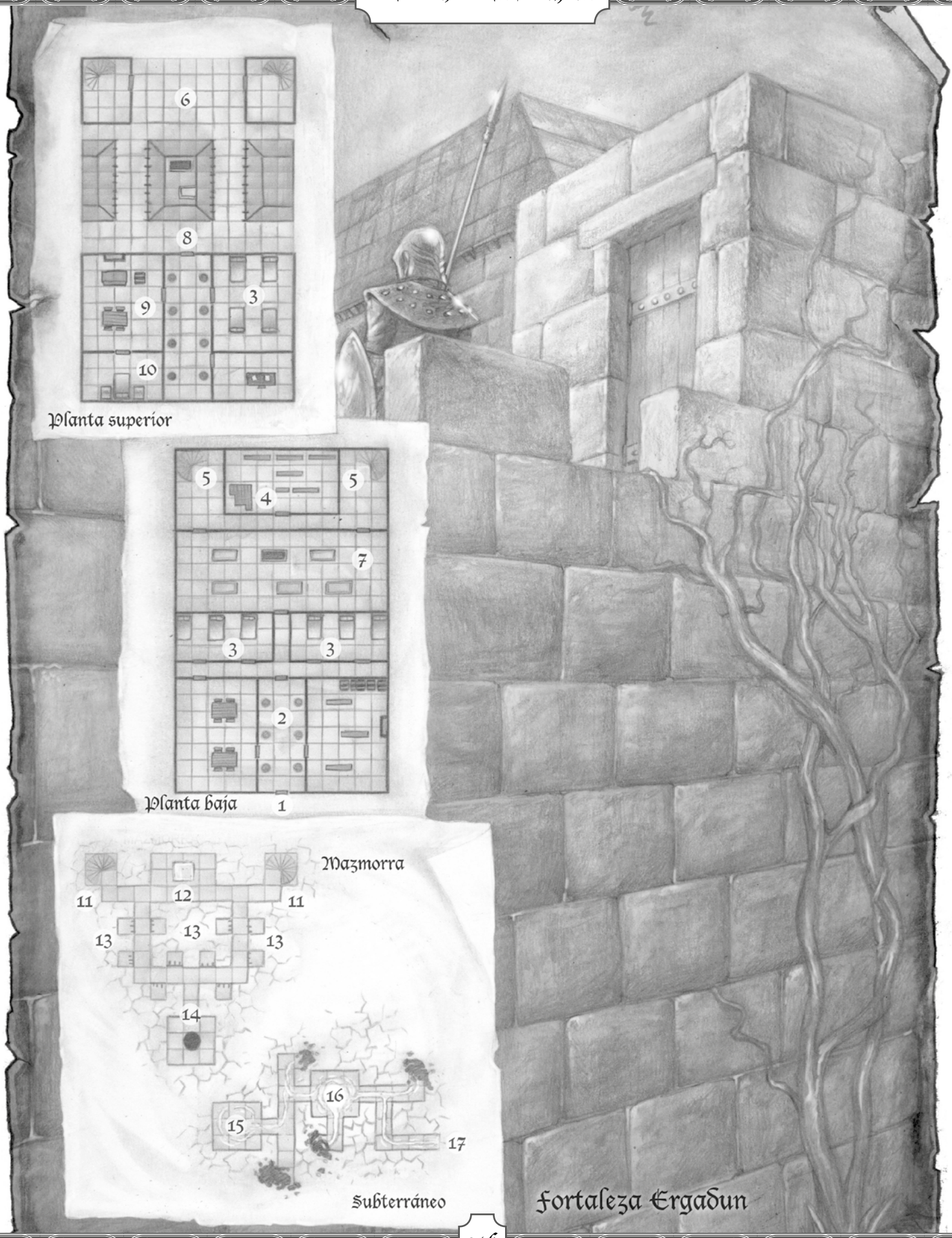
Habilidades: Atención +5, Sigilo +5.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +9, Reflejos +4, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 2), Aliento fétido (afecta a todos en un cono de 6 m, Fortaleza CD 14 o quedan Nauseados), Mordisco +4 (1d10+2, como asalto completo puede atacar con las 4 bocas a +0), Derribar/Presa +10.

Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 15.


7
4
5
3
1
2
1
6
Ciudad de Ergadun


6
8
9
3
10
Planta superior
5
4
5
7
3
3
2
Planta baja
1
Mazmorra
11
12
11
13
13
13
14
16
15
17
Subterráneo
Fortaleza Ergadun

16. El cubil del guardián. El pasadizo lleva hasta una cámara circular, su techo es más alto y varias columnas lo sujetan. El suelo está cubierto por un lecho de agua estancada y lodosa.

Este es el cubil de «el guardián», un horror putrefacto que aparece entre las aguas para atacar y devorar a los intrusos. La criatura está oculta como una montaña de desperdicios (Atención contra Sigilo +15) y aguarda hasta que se acercan los PJ. En ese momento surge con sus bocas dispuestas a atacar y trata de amedrentar a los PJ con su presencia para luego devorarlos. Se suele enfrentar a hombres desarmados, así que si los PJ han logrado recuperar sus armas, no han de tener mayores problemas para acabar con él.

17. Salida: Esta mohosa galería desemboca tras muchos metros en una riera de aguas mugrientas a las afueras de la ciudad, protegida por una simple verja herrumbrosa.

5. MERCADO

Este es el bullicioso mercado de la ciudad. Un agujero infecto de tierra, polvo y lonas para cubrirse del sol, donde se amontonan puestos, vendedores, malabaristas y artistas callejeros.

6. PLAZA DEL SUR

Esta plaza es el lugar de encuentro de maleantes, ladrones y demás chusma, pues el barrio sur permanece ajeno a la regia vigilancia del barrio norte. Aquí hay comercios ilegales, videntes, prostitutas y varias posadas de mala reputación. La más famosa es La Doncella del Aire, un antro infecto donde se reúne lo peor de la ciudad y que es famoso por montar peleas para derrotar al campeón local, un gigante azul llamado Gruk.

Si los PJ van a la posada La Doncella del Aire, en el barrio sur, se encuentran con un antro en el que se celebran peleas a puños mientras la chusma apuesta. Si preguntan a la posadera, la mujer ve a uno de los PJ (al más fuerte de ellos) como el perfecto rival para el luchador local, por lo que les contará lo que sabe si aceptan ofrecer una buena pelea a la chusma.

El combate es una lucha con los puños en la que pierde el primero que queda inconsciente (ver daño no letal, página 111 del libro básico). El rival es Gruk, un gigante azul echado a perder por la vida en este tugurio. El combate se realiza con las manos desnudas y sin poder llevar armadura ni ningún objeto. Si el PJ o sus compañeros realizan alguna treta y son descubiertos, reciben las iras de los locales. Si el PJ vence el combate, la posadera les explica lo que sabe, que la elfa gris se fue con varios soldados de la ciudad a la torre de la arboleda, la residencia del consejero Rineon. También les puede proporcionar esta información si la convencen de otro modo.

7. ARBOLEDA

Al norte, un bosque de pinos forma la arboleda de la ciudad, un paraje de verdor y vegetación, donde los ricos suelen pasear en los días de fiesta. En su centro hay un torreón de piedra, que es la residencia del consejero del caudillo, el alquimista Rineon. El torreón consta de una escalera interior que sube por las tres plantas: la primera es un salón con chimenea, la segunda es una biblioteca y en la tercera se encuentran las habitaciones del mago.

- **Entrada:** El portón de entrada al torreón está vigilado por dos guardias de la ciudad que alejan a los mendigos o curiosos que se acerquen.
- **Biblioteca:** La sala de estudio del mago está custodiada por varios conjuros. Un conjuro de *Alarma* que alertará a los habitantes de la presencia de los PJ. También hay un conjuro de *Estallar* si alguien toca uno de los libros (lo que provoca un estruendo que causa 2d6+4 de daño, Fortaleza CD 14 mitad de daño, y alerta a los habitantes).
- **Estudio:** La planta superior es el estudio de Rineon, decorado con cortinajes y con una esfera de cristal colgando de la pared. Esta esfera contiene un conjuro de *Portal* que utiliza Rineon para atraer criaturas de otros planos. Una puerta lleva al dormitorio, donde el mago esconde sus preciados libros de encantamientos y fórmulas de alquimista.

Por suerte para los PJ, el mago Rineon no está en el edificio, pero sí Jiora, a quien ha dejado protegida por un conjuro que convocará a dos diablos en caso de que alguien ataque a la guerrera. Aquí está esperando Jiora a poder unirse a los soldados del rey y marchar para aplastar a los suyos. Si la elfa ha oído a los PJ, está preparada y, en cuanto entran, la esfera de cristal reluce y convoca a dos diablos para protegerla. Los PJ deben enfrentarse a los dos diablos y a Jiora, que luchará hasta la muerte. Si alguien destruye la esfera de cristal, el conjuro se rompe y los diablos desaparecen (como puede saber alguien que supere una prueba de Saber Arcano CD 30).

GRUK — 50 PUNTOS

Gigante azul, cazador

Tipo de criatura: Humanoide grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos y Bárbaros), Resistencia al daño 1.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +10, Artesanía (Trampas) +4, Buscar +2, Intimidar +8, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +4, Supervivencia +8, Trato con animales +4.

Dotes: Aguante, Ataque poderoso, Competencia con armas (Sencillas), Especialidad en ataque (Armas naturales) puños.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +3 (+7 contra miedo).

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura y piel dura (RD 4), Puños +7 (1d4+3), Derribar/Presa +12.

Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 14.

Diablo — 80 puntos

Se trata de demonios menores de forma humanoide, rostros de carnero y pieles rojizas, en cuya espalda brotan unas alas cortas de murciélago. Blanden espadas y otras armas, mientras que su cola terminada en una ristra de pinchos es su ataque letal, pues debilita al que toca. Además, puede desaparecer en la nada si se siente acorralado y materializarse en otra parte. Tiene ciertos conjuros de fuego.

Tipo de criatura: Ajeno mediano.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (0).

Rasgos: Alma extraña, Arma natural (Cola) 5, Arma natural 4, Infravisión 2, Inmunidad al fuego y al veneno, Volar 2.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +8, Engañar +4, Sigilo +6.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +7, Reflejos +5, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Volar 12m), Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 4), Golpe +5 (1d3+3), Guadaña +5 (2d4+6), Cola +5 (1d8+4 y CD 12 o Nauseado), Presa +9.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud Mágica 4. Esencia 9, Aptitud sortílega (Puerta dimensional), **Conjuros:** *(Magnitud 0)* Atontar, Llamarada, Resistencia, Toque fatiga. *(Magnitud 1)* Hechizar persona, Manos ardientes. *(Magnitud 2)* Esfera flamígera, Trepar cual arácnido.

Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 11.

Personalidades de Ergadun

KAZDAN I — 55 PUNTOS

Hombre del norte

Descripción: Es un hombre obeso, calvo y de frondosa barba. Viste togas de seda y se perfuma en exceso.

Historia: Kazdan era un comerciante de telas entre las ciudades de las llanuras que se enriqueció lo suficiente para acabar gobernando la ciudad. No obstante, los continuos ataques de los elfos grises ponen en peligro sus negocios y lleva varios años tratando de eliminar a esos salvajes.

Personalidad: Tras ganar mucho dinero, Kazdan es un nuevo rico que no se priva de ningún placer. Lo único que le molesta son los elfos grises que atacan sus caravanas, aunque espera que con la ayuda de Rineon conseguirá deshacerse de ellos.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 8 (–1), Constitución 15 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 17 (+3).

Habilidades: Atención +8, Averiguar intenciones +11, Buscar +8, Concentración +5, Diplomacia +13, Engañar +13, Intimidar +7, Recabar información +11, Saber (Historia) +7, Saber (Local) +8, Saber (Nobleza) +10.

Dotes: Contactos, Fama, Plan maestro, Posición social (Nobleza) 3, Riqueza 3.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +4, Reflejos +1, Voluntad +7.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Puños +1 (1d3–1), Derribar/Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ropa de noble, cadena de oro.

RINEON — 50 PUNTOS

Hombre del norte mago

Descripción: Se trata de un joven que viste con estilo costosas prendas de tela azul. Tiene el cabello corto, un rostro serio y una sonrisa heladora que no transmite ninguna empatía.

Historia: Estudioso de las artes arcanas en la academia de las ciencias de Solak, empezó a practicar con la magia negra, lo que le valió la expulsión. Llegó a Ergadun hace un par de años, donde gracias a su inteligencia se ha convertido en la mano derecha del caudillo.

Personalidad: Frío, calculador y egoísta, Rineon utiliza al caudillo para seguir experimentando en su torreón, con el objetivo de obtener suficiente poder para eliminar a Kazdan I y hacerse él con el gobierno de la ciudad.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 17 (+3), Sabiduría 15 (+2), Carisma 12 (+1).

Habilidades: Atención +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +6, Concentración +6, Diplomacia +3, Engañar +3, Recabar información +3, Saber (Arcano) +11, Saber (Ingeniería) +7.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +4, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Esencia 10, Apresurar conjuro, Maximizar conjuro. **Conjuros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; *(Magnitud 0)*, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia, Telequinesia. *(Magnitud 1)* Arma mágica, Armadura mago, Escudo, Impacto verdadero, Orden imperiosa, Proyectil mágico. *(Magnitud 2)* Estallar, Flecha mágica, Levitar, Telaraña.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura de mago (RD 4), Ballesta ligera +2 (1d8, 19-20), Bastón +2 (1d6), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), bastón de rayo (2 cargas diarias de Rayo relampagueante), túnica.

TERIADOR

Esta población es apenas un pequeño poblado de un centenar de hombres del norte, en su mayoría cazadores de las tundras. Es un enclave sin fortificar, pero que resiste el ataque de los elfos grises o de las bandas de salteadores ya que la mayoría de sus habitantes son diestros con las armas. Hay posadas y tabernas, para que los

viajeros que atraviesan las llanuras tengan un lugar donde descansar y gastar su dinero.

CAMPUR

En un árido valle junto a la carretera que atraviesa el sur de las llanuras se alza un poblado de chabolas y toscas cabañas. Parece no ser más que un asentamiento de humanos, dedicados a la cría de ovejas y ganado, siempre alerta ante los ataques de los elfos grises que a veces se internan en su territorio.

El pueblo de Campur consta de apenas una veintena de casas de madera, con pequeñas ventanas entornadas y rústicos techos de paja. Una granja a las afueras es el único sitio donde se puede encontrar alojamiento en el pueblo. Se trata de un edificio con un pequeño salón regentado por una vieja mujer y sus cinco hijos donde se reúnen los lugareños.

Aventuras en los Pueblos Humanos

Los aventureros suelen pasar por los pueblos humanos en su travesía de las Llanuras Grises. A pesar de no ser más que pequeños asentamientos donde el viajero puede descansar y tomar una comida caliente antes de seguir la marcha, aquí también pueden desarrollarse una serie de aventuras.

AVENTURA 4:

EL ESPÍRITU DE LA MUCHACHA

Resumen: Los PJ deben investigar unas visiones y liberar el espíritu atormentado de una niña que ha sido asesinada por unos bandidos.

Reto:

VISITA ESPECTRAL

Mientras los PJ están en una de las ciudades humanas, en plena noche, uno de ellos siente un intenso frío que atenaza sus miembros. Al instante, la habitación parece bajar de temperatura y un frío helador resopla en el exterior.

En ese momento una fantasmal aparición se materializa ante ti. Un resplandor azulado ilumina la noche y muestra el contorno de una muchacha de largos cabellos rubios.

—Ayúdame... —musita el espíritu con voz frágil y sumido en la desesperación—, por favor... —acaba de decir y al momento se vuelve y levita, desapareciendo hacia el sur.

El espíritu llama al PJ, insistiéndole a que le siga y lo guía en la noche fuera de la ciudad. Nadie más que el PJ puede ver al fantasma y el resto de la gente lo tomará por un loco si les dice lo que ve.

LA CABAÑA

Si los personajes siguen a la fantasmal aparición, les lleva en plena noche por un valle de retorcidas rocas hasta que vislumbran una cabaña en ruinas en lo alto de una suave loma. El espíritu de la muchacha se dirige hacia los escombros y desaparece en su interior.

—Ayudadme... —musita una última vez antes de desvanecerse.

Si se acercan hacia la cabaña, una prueba de Atención CD 15 permite oír voces que provienen del interior de la casa derruida. Si se acercan en silencio, mediante una prueba de Sigilo CD 15, descubren a tres hombres que charlan y beben junto a un extinto fuego de campamento. Por su aspecto parecen tres bandidos de poca monta y se ríen y burlan de una historia que les hace mucha gracia. Uno de ellos se lamenta de haber matado a la chica, pues le apetecía volver a pasárselo bien.

LOS VIOLADORES

Estos bandidos raptaron a la chica en las afueras de la ciudad y la trajeron aquí, donde la retuvieron durante un par de días, hasta que acabaron matándola. Los hombres negarán este hecho y atacarán a cualquiera que les acuse. A su vez, el resto de la banda de los malhechores está llegando a la cabaña, así que puede ser que se presenten cuando los PJ estén aquí. En ese caso, aparecen seis bandidos más, junto a su líder, que tratan de eliminar a los intrusos. En la página 347 encontrarás las puntuaciones del bandido y del bandido líder.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez los bandidos sean castigados, si alguien los registra, encuentra diez reales de plata y varias espadas cortas. Una prueba de Atención CD 15 o Buscar CD 10 permite descubrir una forma que yace semienterrada entre los escombros. Se trata del cadáver de una niña de pelo rubio. Su cuerpo semidesnudo muestra signos de violencia y una prueba de Medicina CD 10 indica que los bandidos la forzaron y mataron.

Una vez ejecutados los bandidos, un silbido de viento recorre la cabaña en ruinas y en él parece adivinarse la voz de una chica que dice: «Gracias».

AVENTURA 5:

EL GUARDIÁN DEL CALABOZO

Resumen: Los PJ son encarcelados en una ciudad de las llanuras, en cuyas mazmorras encuentran a la princesa de una tribu de elfos grises, a quien deben ayudar a escapar por los subterráneos.

Reto:

LA CIUDAD CORRUPTA

La aventura se inicia cuando los PJ llegan a la ciudad estado de Ergadun, al norte de las Llanuras Grises. Entran en la urbe y se encuentran con una multitud congregada en la avenida principal, justo cuando una comitiva aparece entre el toque de trompetas. Una veintena de jinetes franquean una carroza sobre la que se alza un hombre orondo de frondosa barba.

—Arrodillaos ante vuestro nuevo señor —anuncia un heraldo—. Kazdan I, Rey de Ergadun, quien traerá la paz a nuestras tierras y hará someterse a esos despreciables elfos grises tras capturar a la princesa Hiona de la tribu del Puño Rojo. Por ello, arrodillaos ante vuestro señor y alabadle por su gracia y sabiduría.

Al momento, toda la gente de la calle se arrodilla y besa el suelo ante el paso de la comitiva. Los PJ, que se encuentran entre ellos, deben hacer lo mismo, pues los jinetes se encararán con aquel que no muestre respeto a su señor. Ya sea por su negativa, o porque hay

algún elfo en el grupo de PJ, los soldados les increpan y les instan a arrodillarse, hasta que el señor Kazdan ordena que arresten a esa pandilla de vagabundos.

PERSECUCIÓN EN LAS CALLES

Al instante, los jinetes empuñan sus lanzas y tratan de detener a los PJ. Estos pueden resistirse al arresto si lo desean, ya sea huyendo a la carrera por las calles de la ciudad o enfrentándose a los guardias (algo que es bastante temerario, pues les superan en número).

Si optan por huir, se produce una alocada persecución entre los puestos del mercado, los comerciantes y curiosos que vagan por las calles (consulta las reglas para persecuciones en la página 230 del libro básico). Al final, ya sea porque les detienen los jinetes, porque una masa de ciudadanos les cierra el paso (para colaborar con su rey) o porque un PJ es herido y un soldado amenaza con matarle, los PJ deben acabar rindiéndose y siendo detenidos.

En el caso de que escapen a la detención, para continuar la aventura simplemente hay que introducir el personaje de Hessio, un elfo gris de incógnito que les contrata para rescatar a su princesa, que yace prisionera en las mazmorras. En este caso, los PJ deben infiltrarse en la fortaleza el Señor de la Tundra, llegar a la mazmorra y liberar a la princesa, a partir de donde pueden seguir las pautas dadas más abajo.

PRISIONEROS

Una vez detenidos, los PJ son despojados de todas sus posesiones (pero no deben eliminarlas, ya que hay posibilidad de recuperarlas más adelante) y conducidos hasta el palacio del Señor de la Tundra (punto 4 de la ciudad). Allí les llevan a las mazmorras y les encierran en una celda de los subterráneos. En caso de que alguno de los PJ haya demostrado aptitudes sortílegas, los guardias le esposan las manos para que no pueda realizar conjuros (Fuerza o Juegos de manos CD 20 para librarse de ellas).

Una vez en la celda (punto 13 de la fortaleza), el jefe de los carceleros les hace una visita y se burla de ellos, amenazándoles con enviarlos a la mañana siguiente al guardián como desayuno.

—A los prisioneros que no siguen las normas los echamos al guardián —os dice el carcelero—. Hay un pozo de las alcantarillas al fondo de la prisión donde habita nuestra mascota. La chusma como vosotros solo sirve de carnaza, así que en cuanto el Rey Kazdan dé la orden, os arrojaremos al pozo.

Para escapar, los PJ deben abrir la verja o quizás engañar al carcelero que vigila el pasillo (Engañar contra Averiguar intenciones +4) para que se acerque y robarle las llaves. Una vez se liberen, deben encargarse del vigilante (si no lo han hecho antes) y evitar que dé la alarma (si lo hace, aparecen diez soldados en dos asaltos). Aquí es donde los PJ pueden recuperar sus pertenencias, que los guardias han tirado en una de las celdas, claro que quizás falte algún objeto y el dinero.

LA PRINCESA DEL PUÑO ROJO

Una vez están en el pasillo, alguien les llama desde una celda. Se trata de una bella elfa gris que está encadenada a la pared.

—Vosotros, aventureros —os dice—, tenéis que sacarme de aquí. Kazdan planea echarme al guardián mañana. Soy Hiona, la helasta de la tribu del Puño Rojo. Si me ayudáis, los míos os recompensarán.

Es de suponer que los PJ la liberen, aunque si no es así, Hiona les chantajea con que ella sabe dónde tienen los guardias las armas y equipo de los PJ. Si ni siquiera así acceden, la elfa gris les promete que su pueblo no olvidará fácilmente y les buscará para vengarse.

Si los PJ tratan de liberar a la princesa, han de registrar el cuerpo del guardia del pasillo para obtener las llaves. Sin embargo, las cadenas que aprisionan a la princesa a la pared tienen otra llave (que guarda el propio Rey Kazdan), por lo que deben liberarla de otro modo, por ejemplo mediante una prueba de Inutilizar mecanismo o Artesanía (Cerrajería) CD 20.

Una vez liberada, la princesa trata de hacerse con un arma y guía a los PJ por el calabozo.

DESCUBIERTOS

En ese momento, un guardia aparece por el pasillo (Atención CD 25 para oírlo antes de que llegue) y descubre a los fugitivos. El hombre grita dando la alarma y al momento aparecen por las escaleras una veintena de soldados. Los PJ pueden luchar, pero está claro que no pueden ganar esta batalla. Es ahora cuando Hiona grita dando la orden de retroceder.

—¡No podemos luchar contra toda la guardia de la fortaleza! —os dice—. Pero aún hay una posibilidad, podemos huir por el pozo del guardián.

Al momento, la chica se da la vuelta y huye a la carrera por el pasadizo hacia el sur. Los PJ pueden quedarse a luchar, pero más soldados aparecen por la escalera y es solo cuestión de tiempo que sean abatidos o, en el mejor de los casos, detenidos. Su única opción es seguir a la princesa, a la que encuentran al fondo del calabozo, en la sala del pozo (punto 14 de la Fortaleza). Tras quitar la losa de piedra, la princesa salta al interior del pozo, dispuesta a escapar sola si los PJ no la siguen.

EL GUARDIÁN

El pozo mide seis metros hasta un suelo que es un barrizal de desechos y aguas estancadas que llegan hasta las rodillas. Una vez abajo, lo más probable es que los guardias no les sigan (temen al guardián) y se conformen con poner la losa de piedra con la que tapan el pozo. También puede ser que un grupo de soldados les siga y aumente la confusión que se montará en el cubil del guardián. Ahora los PJ se encuentran en el subterráneo (punto 15 de la fortaleza), donde deben huir junto a la princesa y evitar o derrotar al guardián que vigila estos pasadizos (desde el punto 16), un horror putrefacto que se alimenta de los prisioneros que le envían los soldados.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez eliminado el horror, el grupo sigue por un pasadizo que les lleva a las afueras de la ciudad (punto 17). Es aquí donde Hiona agradece a los PJ su ayuda y les ofrece ir con ella a su poblado para luchar juntos contra el usurpador Kazdan. Si los PJ prefieren no ir, la mujer se despide con un gesto, deseándoles buena suerte.

OTRAS AVENTURAS EN LOS POBLADOS HUMANOS

Además de las aventuras descritas anteriormente, el territorio de las Llanuras Grises es un lugar sin ley, peligroso y duro. Por ello, a

continuación se presentan una serie de sucesos, acontecimientos y problemas que el DJ puede utilizar entre otras aventuras de la campaña, ya sea para introducir un poco de acción en la historia o para poner en mayores dificultades a los PJ. Sin embargo, es importante que el DJ no abuse de ellas, pues no es lógico que los PJ no paren de meterse en problemas o se encuentren cada dos por tres con un ciudadano en apuros.

- **Abatir el oso:** Un oso enloquecido está sembrando el pánico en la zona. Los PJ deben encontrar la guarida del oso y eliminarlo.
- **Ayuda medicinal:** Los PJ deben internarse en la espesura para buscar un tipo de planta curativa para salvar a uno de los habitantes del pueblo, que está moribundo y depende de ellos para sobrevivir.
- **Desafío del cazador:** Un cazador se burla de los PJ y los reta a una competición. Se trata de abatir algún tipo de animal, como pueden ser cuatro pájaros o un conejo que huye entre los arbustos.
- **Capturar a los fugitivos:** Una comitiva que llevaba a varios presidiarios hacia la ciudad ha tenido un accidente y dos ladrones han escapado. Los PJ deben rastrear la zona y capturar a los presos.
- **El bandido huido:** Un bandido se ha refugiado con sus compinches en una cueva. Los PJ deben capturar al bandido y llevarlo ante la justicia, mejor vivo que muerto.
- **Falsa mujer en apuros:** Los PJ se encuentran con un carro volcado y una mujer que pide ayuda, pero en realidad es el cebo de un grupo de bandidos que quieren eliminar o robar a los PJ.
- **Ladrones de caballos:** Un grupo de bandidos ha robado unos caballos y se han dado a la fuga. Los PJ deben capturarlos y devolver los caballos a su propietario.
- **Mujer en problemas:** Un borracho ataca a una mujer en algún callejón o paraje solitario. La mujer grita pidiendo ayuda, mientras el borracho usa su botella rota para rajar a quien trate de detenerle.
- **Proteger la caravana:** Los PJ se encuentran con una caravana que ha sido asaltada por los elfos grises. Los únicos supervivientes piden ayuda a los PJ para llegar a su destino. Durante el viaje, los elfos atacan la caravana para hacerse con su cargamento.
- **Rescatar a la mujer raptada:** La hija de un hombre ha sido raptada por un violador. Los PJ deben encontrar la cabaña del loco y rescatar a la chica antes de que sea demasiado tarde.

Tribus de Elfos Grises

Los elfos grises, o tehanar, como son conocidos en lengua élfica, son un pueblo de desheredados que huyeron de la caída de Dalannast y se refugiaron en las inhóspitas llanuras centrales para sobrevivir. Rencorosos con los hombres del norte y los elfos del bosque, llevan casi dos siglos moviéndose por las llanuras en grupos y tribus nómadas que asaltan a los viajeros y atacan las pocas poblaciones limítrofes con sus territorios. Nada queda en estos clanes de la belleza y el equilibrio de sus hermanos de los bosques, pues los elfos grises son salvajes y despiadados, no muestran ninguna compasión a la hora de saquear y asesinar a aquellos que consideran sus enemigos.

Organización

Los elfos grises se agrupan en diferentes tribus nómadas, entre las que son constantes las disputas internas y las guerras. Estos grupos suelen ser de unos cientos de elfos, aunque algunos pueden llegar al millar de miembros. Sin un enclave permanente, suelen viajar por las llanuras en grupos más pequeños en busca de pillaje, o forman grandes caravanas de esclavos que llevan hasta los desiertos del sur, donde venden sus prisioneros a los mercaderes de las dunas. Rara vez se establecen en un lugar de forma permanente, pero sí que pasan temporadas en valles o cañones ocultos entre las áridas llanuras.

Al contrario que muchas otras razas de Valsorth, las mujeres elfas grises ostentan el poder dentro de las tribus. Después de la masacre de Dalannast, la mayoría de los supervivientes que huyeron a las llanuras fueron mujeres y niños, por lo que estas tuvieron que dirigir a los suyos y evitar su exterminio. Desde entonces, siempre son las mujeres las líderes de las tribus, además de que su habilidad en el combate respalda este cargo ante hombres que han intentado arrebatárselo. La helasta es el nombre que recibe la líder de la tribu, cuyas decisiones son indiscutibles y que siempre tiene un grupo de guerreros como guardaespaldas. El otro poder dentro de las tribus de elfos grises lo ostentan los chamanes, que suelen ser una decena. Estos realizan todos los ritos religiosos y guían mediante sus predicciones las decisiones de la helasta.

Las tribus se agrupan en partidas de cazadores y exploradores que buscan sus presas en el territorio o saquean a los viajeros. Al mando de una partida suele ir un guerrero, que acostumbra a ser una mujer, que recibe las órdenes de la helasta. Aunque, debido al desorden y el caos que reina entre los elfos grises, no es raro que uno de estos grupos se acabe separando y forme su propia tribu.

Ley y Vida

En una sociedad tan anárquica como la tehanar, el orden se impone a base de una concepción de la justicia simple pero drástica. Cada vez que se produce una disputa o un ataque, la helasta toma una decisión y establece el castigo, que suele ser o bien la expulsión del clan (si el delito es menor) o bien el sacrificio del culpable (por delitos más graves como el asesinato y la traición a la tribu). Las ejecuciones se realizan en cuanto la helasta ha dictado sentencia y suelen consistir en sangrientos sacrificios.

Los chamanes suelen oficiar estos ritos, encomendando las almas de los culpables a los dioses y a las criaturas sin nombre a los que rinden culto.

La vida en las tribus de tehanar es dura, igual que su sociedad. Los días suelen ser largas jornadas durante las que las partidas de caza recorren el territorio en busca de animales o se lanzan al ataque contra otros pueblos o tribus. Las continuas guerras y enfrentamientos hacen que la mortalidad sea muy alta entre los elfos grises, pero esto se compensa con la gran fertilidad de sus mujeres, que al contrario que sus hermanos del bosque, tienen multitud de hijos, muchos de los cuales son criados por la tribu sin llegar nunca a saber quién es su verdadera madre.

Los tehanar viven de la caza y el pillaje, ya que no cultivan ni recolectan alimentos y prácticamente no elaboran bienes, a excepción de las armas que utilizan: exóticas espadas de cantos angulosos, arcos y boleadoras para atrapar a sus víctimas. Su único comercio es la captura de esclavos: orkos, hombres o elfos, siendo estos últimos los más valorados. Los tehanar forman caravanas de jaulas para vender los esclavos a los Señores de las Dunas del sur, que les pagan con joyas, armas y otros objetos de valor.

Ningún viajero debe esperar hospitalidad de una tribu tehanar, pues lo más probable es que acabe ejecutado, ofrecido como sacrificio a alguna bestia oscura o en una jaula de camino a los reinos esclavistas del sur. Ni siquiera entre los clanes de elfos grises se prestan ayuda, más bien al contrario, pues un tehanar será perseguido y ejecutado por sus congéneres si se acerca a su territorio. Solo aquellos que demuestren una gran habilidad con las armas o que tienen el favor de los dioses, como puede ser superando los ritos y pruebas de los elfos grises, puede esperar respeto dentro de la tribu, aunque este se puede perder a la menor señal de que el extranjero no es digno de tales honores.

Guerrero Elfo Gris — 55 puntos

Los guerreros elfos son los más fuertes de la tribu, van armados con espadas exóticas, lanzas de puntas espinosas, hachas arrojadizas o arcos y van vestidos con piezas de armaduras de cuero y hierro.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 15 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Habilidades: Atención +7, Atletismo +6, Buscar +6, Intimidar +3, Orientación +4, Saber (Geografía) +5, Sigilo +9, Supervivencia +8.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Competencia con arma exótica (Boleadoras), Competencia con armaduras (Ligeras), Correr, Dureza, Especialidad en ataque (Espada larga), Flanqueo mejorado (+4 al flanquear), Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +7, Reflejos +7, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +7, 9 metros, Defensa 17 (Desprevenido 14), Cuero tachonada (RD 2), Golpe +7 (1D3), Espada larga +9 (1d8+1), Boleadoras +7 (Fortaleza CD 15 o atrapa miembro), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Espada, 2 boleadoras, armadura de cuero.

Tribus de Elfos Grises

Multitud de tribus nómadas de tehanar vagan por las Llanuras Grises, especialmente en su mitad sur, entre las ciudades del lago y los bosques élficos. Su número y composición varía constantemente, pues las guerras entre tribus o contra los hombres del norte o los orkos se suceden sin parar y muchos grupos de elfos grises son aniquilados. Aun así, hay una serie de tribus que por su número y poder se mantienen con el paso del tiempo, mientras que otras muchas surgen y desaparecen sin dejar rastro.

Tribu de los Mil Cráneos

Historia: Se trata de la tribu más poderosa de tehanar, con más de mil guerreros, crueles y salvajes. Su historia se remonta a la misma caída de Dalannast, pues entre sus miembros hay muchos elfos que vivieron aquella tragedia, como su helasta, que era una mujer noble cuando huyó de la matanza en el bosque. Desde entonces, los Mil Cráneos luchan por agrupar a los elfos grises bajo una sola tribu para reunir un ejército suficiente como para asaltar las ciudades de los hombres del norte y vengar por fin a los suyos.

Territorio: Su territorio son todas las tierras centrales de las llanuras, donde mantienen al resto de tribus alejadas y luchan por acabar de imponerse sobre el resto de tribus.

Religión: Los Mil Cráneos rinden culto a Uro-Uroa, una criatura oscura que habita en una caverna en los límites de su territorio. Cada poco tiempo, los elfos le ofrecen algún sacrificio, arrojando a algún viajero al interior de la cueva y quedándose fuera para escuchar la furia de la bestia al despedazar a su víctima.

Personajes: Ikhaia es la helasta de la tribu, una veterana guerrera que dirige con puño de hierro a la tribu. Su consejo de chamanes está formado por una decena de elfos, algunas mujeres que también sobrevivieron a la caída de Dalannast, así como miembros más jóvenes que ven más como enemigos a las otras tribus de tehanar que a los hombres del norte.

Tribu de la Cólera

Historia: La Cólera es una tribu cuyo salvajismo y crueldad les valió la expulsión de la tribu de los Mil Cráneos hace un par de décadas. Son belicosos por naturaleza y llevan años atacando a los asentamientos humanos que se encuentran al este de las

llanuras, donde son temidos como demonios. A pesar de no ser tan numerosos como otras tribus, su fragor guerrero les ha convertido en una tribu rival para los demás tehanar, e incluso la poderosa tribu de los Mil Cráneos ve con preocupación cómo la Cólera va aumentando de poder.

Territorio: Su territorio son las tierras al este de las llanuras, aunque recientemente se están extendiendo más allá, llegando incluso hasta el río Tirem, y solo es cuestión de tiempo que lo crucen hacia las inmediaciones de la ciudad de Teshaner.

Religión: La Cólera rinde culto a un gigantesco devorarroca que vive bajo la Piedra Negra, una región rocosa al sur de su territorio. Esta criatura es una de las más grandes de su especie y de las pocas que habita lejos de las montañas. Es venerada como un dios y por ello los tehanar llevan prisioneros a esta zona y los dejan atados a postes para que el monstruo los devore a placer.

Personajes: Iriada es la helasta de la tribu, una exploradora fanática de la guerra y de eliminar a todos los humanos. Dos chamanes, mujeres las dos, son sus mandos de confianza y cumplen sin titubear las decisiones de Iriada. Tal es la dureza de su mandato que algunos de los elfos que se han rebelado ante Iriada han sido cruelmente ejecutados como escarmiento.

Tribu de los Huesos

Historia: Esta tribu fue una de las más importantes en el pasado, pero tras una batalla en la que fue derrotada por los Mil Cráneos, sus guerreros se vieron obligados a retroceder y a refugiarse en los límites de las llanuras. Atrapados entre los clanes más fuertes y los inhóspitos humedales de las ciénagas de Hianta, esta tribu lucha ahora por sobrevivir, sin tener fuerzas para vigilar todo su territorio o inquietar a las ciudades del lago.

Territorio: Las tierras por donde vagan ahora los elfos de los Huesos es un estrecho margen en el límite occidental de las llanuras, rodeando las ciénagas de Hianta y resistiendo los embates de las tribus que ocupan el centro del territorio, muchos de los cuales atraviesan sus tierras para llevar sus esclavos al sur, sin que los Huesos tengan fuerza suficiente para impedírselo.

Religión: Los Huesos veneran a las arpías, a las que ofrecen los cuerpos de sus caídos para que los devoren en un sangriento festín. Sus creencias hablan de una gigantesca arpía de gran poder que vive en lo más profundo de las tierras del sur.

Personajes: Eriia es la helasta de la tribu. Se trata de una anciana elfa que vivió en Dalannast y guió a los suyos cuando sucedió la Caída. Sabia y reflexiva, dirige lo que queda de su tribu con mucho cuidado, pues sabe que los Mil Cráneos o el Puño Rojo los exterminarán a la menor ocasión. Sus chamanes son varios varones jóvenes cuyo poder no se puede comparar con los chamanes de las otras tribus, pues obtuvieron el cargo cuando los anteriores chamanes fueron aniquilados en la guerra contra los Mil Cráneos.

Tribu de la Serpiente

Historia: Esta tribu se separó de los Huesos cuando se produjo su derrota ante los Mil Cráneos. La Serpiente se refugió en las tierras del sur, en los límites de su antiguo hogar del bosque de Shalanest, pero sin atreverse a traspasar la frontera. Lejos de las poblaciones humanas, los elfos de la Serpiente se dedican a asaltar las caravanas que cruzan la carretera y a conseguir esclavos que llevar al sur.

Territorio: La tribu de la Serpiente recorre los límites al sur de las llanuras, rodeando el bosque de Shalanest Occidental y evitando enfrentamientos con las tribus de los Mil Cráneos o la Cólera.

Religión: Esta tribu rinde culto a las serpientes, que son reptiles sagrados para ellos, y cazarlas se castiga con la pena de muerte. Sus rituales giran alrededor de las serpientes, desde los duelos en que los guerreros luchan en un entramado de cuerdas sobre un pozo de serpientes rojas, a arrojar a los culpables al pozo para morir envenenados. A cambio de estos sacrificios, los tehanar creen recibir de sus dioses la agilidad de las serpientes, su fiereza y su letalidad.

Personajes: Foela es la helesta de la tribu, una temible guerrera que se ganó el puesto por su habilidad con las hachas arrojadizas. Es la mejor cazadora de la tribu y los suyos la respetan. Los cinco chamanes

Chamán Elfo Gris — 60 puntos

Los chamanes visten ropas de cuero para protegerse de la dureza de las llanuras y suelen portar varas y bastones largos con los que realizan sus danzas y rituales.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Habilidades: Artesanía (Pócimas) +4, Atención +7, Buscar +7, Concentración +6, Diplomacia +3, Medicina +7, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Religión) +10, Interpretar (Cantar) +4.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Correr, Dureza, Fe, Posición social (Chamán).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +2, Reflejos +5, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Dios de la tribu) 4. Orar +10, Milagros libres 1. **Milagros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del milagro. *(Magnitud 0)* Crear agua, Infligir heridas menores, Llamarada, Luz. *(Magnitud 1)* Causar miedo, Hechizar persona. *(Magnitud 2)* Campanas fúnebres, Esfera flamígera.

Combate: Iniciativa +5, 12 metros, Defensa 15 (Desprevenido 13), Golpe +4 (1d3-1), Espada +5 (1d8), Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 11.

siguen sus órdenes, pues la mujer ha demostrado ser la mejor líder para la Serpiente en un momento crítico para su supervivencia.

Tribu del Puño Rojo

Historia: El Puño Rojo huyó de la caída de Dalannast yendo hacia el norte, hasta que se encontró con los pueblos de humanos, quienes les recibieron con acero. Atrapados en las llanuras, la tribu se fortaleció y formaron guerreros que empezaron a atacar a los pueblos de hombres, deseosos de vengar el trato recibido en el pasado. Es por ello que en las poblaciones humanas los Puños Rojos son temidos como demonios que llegan del sur, ansiosos de saquear y matar. A su vez, la rivalidad de la tribu con los Mil Cráneos les mantiene en eternas disputas y guerras.

Territorio: La zona norte de las llanuras es donde se mueven las partidas de caza de esta tribu, hasta las estepas y las ciudades humanas. Por el sur han perdido territorio ante los Mil Cráneos, lo que puede llevar a un enfrentamiento total entre las dos tribus.

Religión: Los Puños Rojos rinden culto a criaturas perdidas en los cañones de su territorio, seres oscuros que ni siquiera llegan a ver. De este modo, ofrecen sacrificios de hombres o elfos, que son arrojados a pozos para que sean devorados por las sombras.

Personajes: La helasta de la tribu es Hiona, una chamán que dirige a los suyos tras obtener el favor de sus dioses. Los chamanes la siguen con una fe ciega, sin embargo, algunos guerreros creen que le falta fuerza y capacidad con las armas para ser helasta.

Aventuras con los Elfos Grises

En sus viajes por las llanuras grises, o quizás porque los personajes pueden llegar a unirse a una de las tribus, los PJ pueden correr diferentes aventuras en compañía de los elfos grises o contra ellos. En este apartado se detallan algunas de estas aventuras.

AVENTURA 6:

LA PRUEBA DE ERGALAM

Resumen: Los PJ acompañan a una princesa elfa gris junto a su tribu, pero allí deben probar la valía de esta superando una prueba en las ruinas de una ciudad humana.

Notas: Se requiere haber liberado a la helasta Hiona en la aventura 5.

Reto:

LA TRIBU DEL PUÑO ROJO

Los PJ se encuentran viajando por las Llanuras Grises junto a Hiona, helasta de la tribu de elfos grises del Puño Rojo. Después de sacar a la princesa de una prisión humana, la acompañan a su hogar. Sin embargo, mientras la helasta estuvo prisionera, otra mujer se ha hecho con el gobierno de la tribu. Se trata de Esahika, una chamán que se ha ganado el favor de los suyos asegurando que Hiona había muerto.

El grupo de los PJ llega al mediodía a la red de cuevas donde se ha instalado la tribu de elfos grises. Al verles llegar, un gran revuelo se levanta y aparecen elfos por todas partes, sin poder creer que haya regresado su antigua helasta. Hiona no acepta que alguien le haya arrebatado el puesto y exige ver a Esahika. Los PJ son custodiados por un grupo de guerreros que les llevan a una tienda de tela junto a un risco donde se ha instalado Esahika. Ante una multitud de elfos, las dos chamanes elfas grises se enfrentan en una agria discusión, en la que Hiona acusa de traición a su rival, mientras esta asegura que tomó el mando solo para garantizar la supervivencia de la tribu, pero que ha demostrado ser mucho mejor líder que ella.

Al final, Esahika exige una prueba para ver quién ha de ser la helasta de la tribu. Los elfos responden con un alarido de júbilo, y

Hiona **70 puntos**

Chamán elfa gris

Descripción: Es una joven y atractiva elfa gris de largo cabello blanco. Viste ropas de cuero y porta un bastón que utiliza en sus rituales y como arma.

Historia: Es la hija del anterior chamán de la tribu. Siendo joven realizó un rito en el que salvó a su pueblo de la hambruna. Al demostrar semejante favor de los dioses, su tribu la aclamó como helasta y desde entonces ha mantenido este cargo. Bajo su mandato, Hiona busca alianzas con los hombres u otros elfos grises para garantizar la supervivencia de los suyos.

Personalidad: Hiona es una mujer tenaz y decidida, acostumbrada a mandar y con grandes dotes de líder. Ya desde joven se acostumbró a la presión de ser la helasta y hará cualquier cosa para garantizar la supervivencia de su tribu.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 16 (+3).

Rasgos raciales: Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Habilidades: Artesanía (Pócimas) +4, Atención +5, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +8, Medicina +7, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Religión) +10, Interpretar (Cantar) +6.

Dotes: Competencia armas (Sencillas), Correr, Fe, Posición social 3 (Chamán/Helasta).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +9.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Cuero (RD 2), Bastón +6 (1d6+2), Presa +2.

Aptitudes Sobrenaturales: Favor divino (Dios de los pozos) 4. Orar +10. *(Magnitud 0)* Crear agua, Infligir heridas menores, Llamarada, Luz *(Magnitud 1)* Causar miedo, Hechizar persona *(Magnitud 2)* Campanas fúnebres, Esfera flamígera.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.



los sabios y ancianos de la tribu se reúnen y toman una decisión: las dos mujeres se enfrentarán en una prueba que consiste en adentrarse en las ruinas de Ergalam, la ciudad humana que fue arrasada durante la guerra contra el Rey Dios y alcanzar el palacio central. Quien lo logre, será la helasta de la tribu.

Hiona acepta sin dudarlo y dedica una dura mirada a Esahika. Después, ya que pueden entrar en la prueba acompañadas de un grupo de seguidores, Hiona pide a los PJ que la ayuden a ganar la prueba. Por ello, está dispuesta a pagar hasta 30 mp por cabeza.

LA PRUEBA

Al atardecer, los elfos se dirigen hacia las ruinas, siguiendo a los dos grupos que se van a enfrentar a la prueba. En el camino, los PJ pueden ver que Esahika ha montado un grupo de cuatro guerreros elfos (o tantos como PJ haya en el grupo de Hiona).

Al llegar a las cercanías de las ruinas, los ancianos de la tribu dictan las normas del enfrentamiento y ruegan el favor de los dioses de los pozos para que hagan que solo la que sea digna de ser helasta salga con vida.

—La prueba consiste en alcanzar el templo del sol que hay en el centro de la ciudad —clama un anciano, ante la mirada atenta de un centenar de elfos—. Pediremos a los dioses que guíen a la que sea digna de ser helasta, pero para asegurarnos, hemos envenenado vuestra comida, así que ahora todos lleváis un poderoso veneno en la sangre. A su vez, un grupo de guerreros ha colocado un vial con el antídoto en el altar del templo del sol, en el centro de la ciudad, así que aquella que llegué allí y tome el vial, habrá salvado la vida y demostrado que es digna de ser helasta. Al llegar el amanecer, quien no haya tomado el antídoto, morirá.

A continuación, ambos grupos son guiados a diferentes puntos en los extremos de la ciudad. Al caer la noche, se da la orden y empieza la prueba. Tienen hasta el amanecer para lograr la cura. Para llevar el control de la prueba, el DJ puede tener un contador de tiempo. Se trata simplemente de que vaya contando las elecciones de camino que hacen los PJ o el tiempo que pierden en buscar, luchar, descansar, etc. Cada vez que tomen una de estas decisiones, suma 1. Cuando el tiempo llegue a 15, empieza a clarear. Al llegar a 20, amanece y los que aún estén envenenados, quedan malheridos y en tres asaltos mueren.

La chamán Esahika tiene unas puntuaciones similares a las de Hiona (ver página 214). A su vez, va acompañada de un grupo de guerreros elfos grises, cuyas puntuaciones encontrarás en la página 212.

LA CIUDAD EN RUINAS DE ERGALAM

En un valle en la parte norte de las llanuras se encuentran los restos de una antigua ciudad humana que fue arrasada por los dragones en la guerra de hace 300 años. Desde entonces, ha permanecido abandonada y con el paso del tiempo se ha convertido en la guarida de todo tipo de criaturas y en especial de una colonia de arpías que la usan como refugio.

La ciudad fue en su tiempo una bella urbe de edificios de piedra y grandes templos dedicados a los dioses antiguos (los anteriores a que se iniciara el culto a Korth), pero ahora no es más que un cúmulo de edificios en ruinas, calles cubiertas de despojos y templos que han sufrido todo tipo de saqueos.

Serpiente venenosa — 10 puntos

Tipo de criatura: Animal menudo.

Características: Fuerza 6 (–2), Destreza 16 (+3), Constitución 10 (+0), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 3 (–4).

Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Competencias limitadas, Infravisión 1, Nadador 2, Olfato animal 1, Trepador hábil, Veneno 3, Velocidad reducida 1.

Habilidades: Acrobacias +11, Atención +7, Sigilo +16, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +1, Reflejos +6, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa 6, Velocidad 6 m (terreste y nadando), Defensa 18 (Desprevenido 15), Mordisco +7 (1; Veneno: Fortaleza CD 14, daño inicial/secundario: 1d6 Constitución), Derribar –3, Presa –8.

Salud: Puntos de Resistencia 12, Umbral de herida grave 6.

Los dos grupos son llevados a los puntos 1 del mapa, donde empieza la prueba (el DJ decide dónde empiezan los PJ y dónde sus rivales). A continuación, se describen muy brevemente las ruinas, así como los encuentros y sucesos que pueden acontecer. Es decisión del DJ cómo intercalar estos en el transcurso de la prueba. También, a partir del tiempo 10, cada vez que lleguen a una plaza, el DJ puede tirar 1d6. Si sale un 1, se encuentran con el grupo rival.

1. Punto de salida de los grupos. Es una calle que avanza entre cascotes de piedra y edificios en ruinas y que se interna en la ciudad.

2. Plaza del mercado. *Se trata de una plaza de edificios derrumbados y montañas de cascotes.* Una prueba de Buscar (CD 20) permite encontrar un antiguo cartel con un mapa de la ciudad (en el que se indica la posición del Templo del Sol).

3. Plaza de la fuente. *Una gran fuente de estatuas destrozadas ocupa el centro de la plaza.* Ocultas en el agua hay varias serpientes venenosas.

4. Templo de la luna. *Se trata de una plaza con un templo en ruinas en su lado sur.*

Una prueba de Saber (Historia) CD 15 permite reconocer que es un templo dedicado al dios Luna y que no es el que buscan. Si entran, esta es la guarida de cuatro arpías. Encontrarás las puntuaciones de una arpía en la página 370.

5. Plaza del pozo. *Es una pequeña plaza con un derrumbamiento en su centro.*

Se trata de un pozo de diez metros de profundidad, cuyo fondo no tiene más que cascotes. Buscar aquí no es más que perder el tiempo.

6. La plaza del templo de las estrellas. *Esta plaza alberga uno de los pocos edificios que se mantienen intactos. Se trata de un templo de piedra con un arco adornado con siete estrellas.*

Jiora — 65 puntos

Guerrera elfa gris

Descripción: Jiora es una mujer corpulenta y fuerte, de facciones duras y gesto hosco. Tiene el largo cabello oscuro salpicado de vetas plateadas y adorna su rostro con pinturas de guerra.

Historia: Nació en las Llanuras Grises y su madre la adiestró en la caza. Por desgracia, su madre fue ejecutada por su propio pueblo debido a una disputa por el poder.

Personalidad: Dura y decidida, Jiora oculta un odio hacia su propia tribu por la muerte de su madre y espera el momento para vengarse de la helasta y de los suyos.

Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 16 (+3).

Rasgos raciales: Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Habilidades: Atención +8, Atletismo +9, Buscar +6, Orientación +4, Sigilo +8, Supervivencia +8.

Dotes: Ataque poderoso, Golpes encadenados, Competencia con armas (Marciales), Competencia con armaduras (Ligeras), Correr.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +7, Reflejos +7, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12m, Defensa 16 (Desprevenido 13), Cuero (RD 3), Espadón +10 (2d6+3; 18-20), Presa+7.

Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 12.

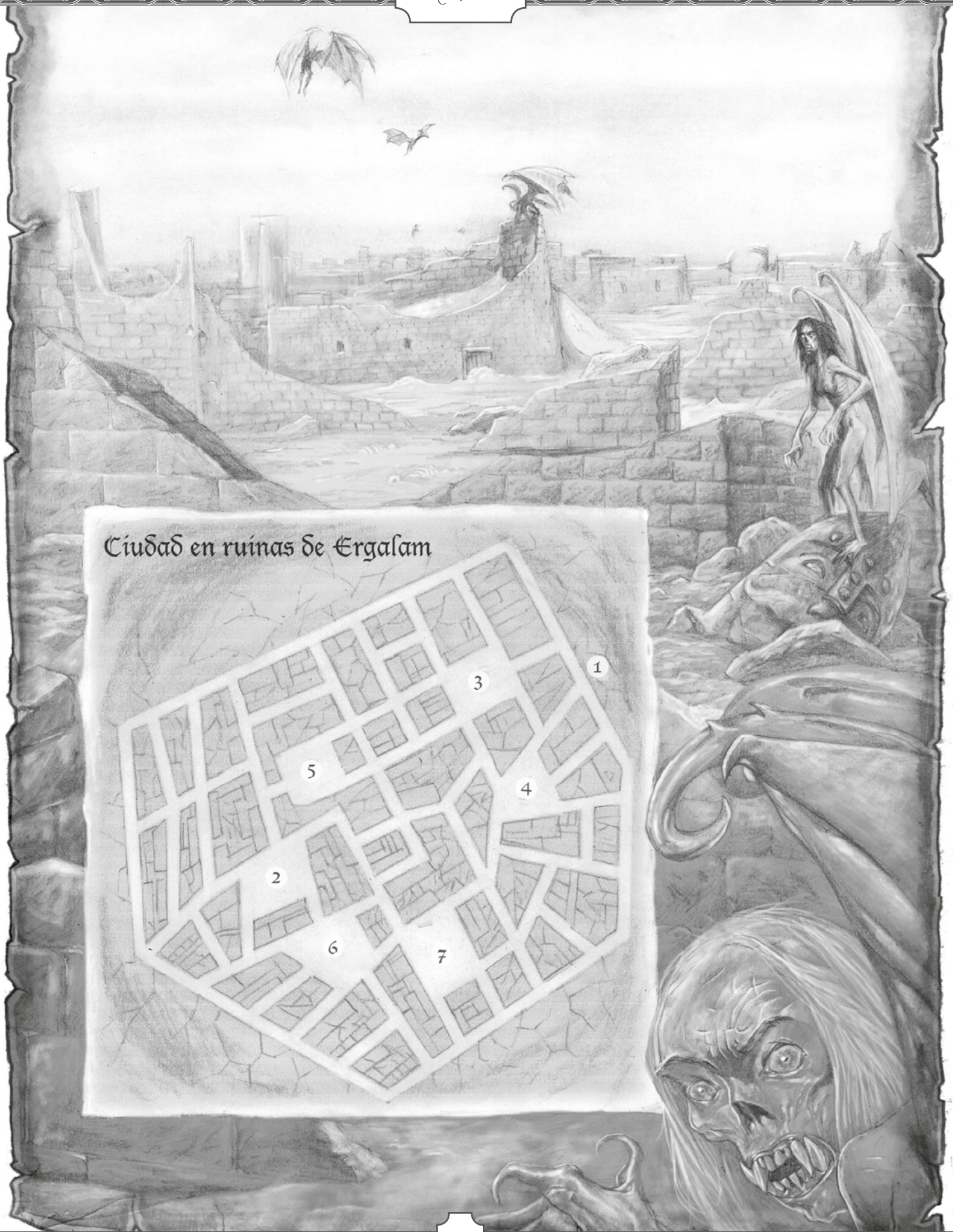
Equipo: Espadón, armadura cuero tachonado.

La puerta de piedra está sellada y no hay manera de abrirla, a no ser que se destruya la piedra (Dureza 18, Reducción daño 17). Dentro del templo hay una serie de objetos y estatuas de valor (100 mp), pero no es el templo que buscan y donde encontrarán el antídoto.

7. Templo del sol. *Una plaza alargada se encara hacia un regio edificio de piedra, con unas escalinatas que suben hasta el arco de entrada.*

Este es el templo que buscan. Al llegar, se encuentran (si no lo han hecho antes), con el grupo rival, que justo en ese momento está luchando contra tres arpías. Los PJ pueden decidir si unirse a la lucha, en un todos contra todos o colarse en el templo.

Una prueba de Atención CD 15 permite descubrir varios cadáveres entre los cascotes (los guerreros que traían el antídoto y cayeron muertos por las arpías). Quizás una prueba de Inteligencia CD 18


Ciudad en ruinas de Ergalam
1
2
3
4
5
6
7

permita saber que los guardias no llegaron a cumplir su cometido y que el antídoto aún lo tienen encima.

Si entran en el templo, está lleno de desperdicios y hay seis arpías más que atacan desde los altos techos del edificio, pero ni rastro del antídoto en el altar. Puedes encontrar las puntuaciones de una arpía en la página 370.

Lo que pasó fue que el grupo que traía el antídoto fue atacado por las arpías y murieron antes de entrar en el templo. Uno de ellos aún tiene el antídoto entre sus ropas, así que alguien debe registrar sus cuerpos para encontrarlo. El frasco contiene solo dosis para un grupo.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Después de la lucha con el grupo de Esahika y con las arpías, los PJ han debido encontrar el antídoto para el veneno. Al tomarlo, se recuperan y pueden salir de la ciudad. Cuando regresen a donde espera la tribu del Puño Rojo, Hiona es aclamada como verdadera helasta y los PJ son bienvenidos en la tribu de las llanuras.

AVENTURA 7:

CAZADORES DE BULETES

Resumen: Los PJ investigan la aparición de un bulete enrabietado en las proximidades de la tribu del Puño Rojo. Esto les lleva a las cuevas donde unos cazadores están masacrando a estas criaturas.

Requisito: Ser aliados de la tribu del Puño Rojo.

Reto:

CAZADORES CAZADOS

Los PJ empiezan la aventura mientras están con la tribu de elfos grises del Puño Rojo. A pesar de las reticencias de los elfos a tener extraños entre ellos, el haber ayudado a su helasta, les permite vivir entre ellos. Aun así, deben ganarse su confianza, por lo que cuando la cazadora Jiora les pide que se unan a la partida que pretende asaltar una caravana, Hiona les aconseja que lo hagan, para que la tribu vea que son de fiar.

Así, los PJ parten al amanecer junto a Jiora y otros tres guerreros elfos grises hacia la carretera que cruza su territorio. Una vez allí, se apostan entre los matorrales y esperan algún viajero al que atacar. Jiora pretende probar la implicación de los PJ y ver si tendrán problemas en matar a humanos o inocentes. Esto puede dar lugar a alguna discusión, o incluso a un enfrentamiento armado contra los elfos grises (para las características de los guerreros elfos grises consulta la página 212).

En algún momento, mientras acechan a la espera de la caravana, (o si tienen un enfrentamiento con los elfos), un súbito temblor sacude la tierra de las tundras. Al instante, un monstruo surge del suelo y ataca al grupo presa de un frenesí homicida. Se trata de un bulete enfurecido, que carga sobre quien tenga más cerca. A continuación, lanza un aliento de polvo de roca con el que ciega a sus enemigos. Encontrarás las puntuaciones de un bulete en la página 371.

La lucha solo acaba cuando el bulete muere. Entonces, una prueba de Saber (Naturaleza) CD 15 indica que no es normal que esta criatura ataque en solitario, pues siempre viven en parejas. Algo ha debido de empujar a este espécimen lejos de su guarida. Jiora estará muy preocupada por este hecho, por lo que insiste en dejar la carretera e ir a investigar unas cuevas cercanas, donde tienen su guarida los buletes de la zona. Los PJ deben seguirla, o se considerará que no son leales a la tribu, ya que los elfos respetan mucho a estos animales.

LOS DEPREDADORES DE BULETES

La razón que hay detrás de la aparición de ese bulete solitario es un grupo de aventureros que se ha colado en sus cuevas, exterminando a los buletes y poniendo en fuga a uno de ellos. Se trata de un grupo de hombres del norte que buscan las crías de bulete para llevarlas a las ciudades del lago, donde la carne de estas criaturas se paga a muy alto precio por sus efectos afrodisíacos.

El grupo de cazadores está formado por cuatro guerreros dirigidos por Burc Orman, un sádico que viste coraza y blande un impresionante espadón. Junto a él van Bunas y Ulnes, dos hermanos que manejan espadas dobles y el último es Irua, una arquera de gélidas maneras.

Los cazadores llegaron ayer a las cuevas y se han refugiado en su interior, pues aún no han encontrado a las crías de bulete. En cuanto las consigan, se dirigirán de vuelta a las ciudades del lago.

LAS CUEVAS DE ARCILLA

La elfa gris Jiora lleva al grupo de PJ hasta un desfiladero que se abre en la tundra, en cuyo interior hay diferentes cuevas. Se trata de cavernas de paredes arcillosas, angostas y no muy profundas, donde habitaba una comunidad de dos parejas de buletes. Los cazadores han acampado en la caverna de la cueva principal, mientras que aún quedan dos buletes en otra caverna, enfurecidos por haber sido atacados. En otra de las cuevas se encuentra el cadáver de un bulete muerto. En la cuarta, tras seguir un pasaje, se encuentran diez crías de bulete, que son el objetivo de los cazadores.

BURC **50 PUNTOS**

Tipo criatura: Hombre mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 11(+0).

Dotes: Aguante, Atrapar arma, Bloqueo mejorado 1, Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armadura (Intermedia) Desarme mejorado, Dureza, Maestría con armadura (Coraza), Romper arma.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +10, Buscar +4, Intimidar +5, Montar +4, Sigilo +5, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Defensa 15 (Desprevenido 13), Coraza (RD 5), Espadón +7 (2d6+4, 19-20/x2), Presa +8 (Desarme +10)

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de Herida Grave 12.

1. **El desfiladero:** Los PJ llegan al desfiladero por el oeste, adentrándose entre las altas paredes rocosas. Hay tres cuevas diferentes, dos al norte que se comunican entre ellas, y otra al sur. Si alguien hace mucho ruido o provoca un gran estruendo aquí, atraerá la atención del grupo de cazadores que está en la cueva que hay más al este.

2. **Cadáver bulete:** Ante la entrada de esta cueva, yace el cuerpo de un bulete. Una prueba de Saber (Tácticas) CD 15 indica que ha sido masacrado por armas de filo. En el suelo, si alguien rastrea (Supervivencia CD 20) puede encontrar las huellas recientes de tres pares de botas humanas que se dirigen hacia la cueva del este (punto 6).

3. **Gas inflamable:** En esta galería se ha acumulado una bolsa de gas inflamable. Una prueba de Atención CD 20 o Saber (Minería) CD 15 permite olerlo antes. Si no, alguien con una antorcha o cualquier llama provoca una deflagración que causa 4d6 de daño (Reflejos CD 15 lo reduce a la mitad) a todos los que estén aquí. Además, pondrá en alerta a los cazadores.

4. **Agujero oculto:** La galería describe un giro y se oculta en un pequeño agujero que da a un pasaje muy angosto de un metro de diámetro. Una prueba de Atención CD 20 permite descubrirlo, aunque si alguien busca en las paredes, lo encuentra automáticamente.

5. **Crías de bulete:** El pasaje lleva hasta una pequeña caverna donde los buletes mantienen a sus crías. Aquí hay una decena de crías protegidas entre las piedras y la arcilla del suelo. Una prueba de Saber (Local) CD 15 indica que las crías de bulete son muy codiciadas en las ciudades humanas y que pueden obtener dos monedas de oro por cada una de ellas. Sin embargo, Jiora y el resto de elfos se niegan en rotundo a hacer ningún mal a estas crías.

6. **Trampa de virotes:** La entrada a esta cueva tiene oculta una trampa que ha montado la arquera del grupo de cazadores. Un cordel en el suelo activa tres ballestas pequeñas que disparan sobre el intruso, a la vez que hacen sonar una campanilla que alerta a los cazadores que están en el interior.

   Virotes: Atención CD 20. Tres ataques de +7, daño 1d8+2. Inutilizar mecanismo CD 12.

7. **Grupo de cazadores:** La galería lleva hasta una amplia caverna que era el cubil de una pareja de buletes (el que huyó y el que está muerto en el desfiladero). Dentro se han instalado los cazadores que han buscado las crías sin éxito.

Si los PJ han alertado a los humanos, estos se ocultan entre los salientes de la cueva y atacan por sorpresa al ver que hay elfos grises. Si los PJ llegan aquí sin ser descubiertos, se encuentran con los guerreros que charlan confiados. Burc se queja a los dos gemelos de no haber encontrado las crías, mientras que Irua está sentada a un lado repasando su arco. Es de suponer que los PJ eliminen a los cazadores, aunque nada impide que decidan unirse a ellos en la búsqueda de las crías, claro que esto obliga a los elfos grises a enfrentarse.

Si eliminan a los cazadores, Jiora se muestra preocupada por las crías de bulete e insta a los PJ a buscar la madriguera para comprobar que están bien.

Irua — 45 puntos

Tipo criatura: Hombre mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Dotes: Aguante, Atrapar arma, Bloqueo mejorado 1, Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armadura (Ligera), Disparo a bocajarro, Especialización en ataque (Arco largo)

Habilidades: Atención +6, Atletismo +10, Buscar +4, Intimidar +5, Montar +4, Sigilo +6, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +6, Defensa 16 (Desprevenido 13), Cuero tachonado (RD 2), Arco largo +9 (1d8, 20x3), Puñal +7 (1d4+1, 20/x3), Presa +3. Resisten 34, Umbral grave 10.

Bunas y ulnes — 50 puntos

Tipo criatura: Hombre mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Dotes: Aguante, Ambidiestro, Atrapar arma, Bloqueo mejorado 1, Combate con dos armas 2, Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armadura (Ligera), Contraataque.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +10, Buscar +4, Intimidar +5, Montar +4, Sigilo +5, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +6, Defensa 16 (Desprevenido 14), Camisote de mallas (RD 3), Espadas +5/+5 (1d8+3/1d8+1, 19-20/x2), Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de Herida Grave 10.

8. **Cueva de buletes:** Se trata de la entrada a una cueva del desfiladero. En su interior se han refugiado los dos buletes que han sobrevivido a los cazadores, pero están muy agresivos. En el momento que entren los PJ, se debe hacer una tirada de Sigilo contra Atención +6 para ver si los animales se percatan de su presencia. Si es así, los dos buletes se internan por los pasadizos en busca de los intrusos y atacarán fuera de sí en cuanto los encuentren (incluso puede ser que los PJ se vean rodeados por un bulete en cada lado del pasadizo). Si no son detectados, los buletes están ocultos en el interior de la cueva.

9. **Pareja de buletes:** En esta pequeña caverna están los dos buletes supervivientes (si no han captado la presencia de los PJ). Si Jiora está con el grupo, les insta a tratar de calmar a las bestias


Cuevas de arcilla
1
2
3
4
5
6
7
8
9

y evitar el enfrentamiento. De este modo, una prueba de Trato con animales CD 18, *Calmar emociones* o un conjuro similar tranquiliza a las bestias, que se quedan en la guarida sin atacar. Si el grupo no logra calmarlos o ataca, los dos buletes se abalanzan sobre ellos. En la página 371 encontrarás las puntuaciones de un bulete.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Lo más probable es que los PJ eliminen a los cazadores y salven a las crías. Aún mejor sería si no matan a los buletes adultos y logran que se hagan cargo de las crías abandonadas. En este caso, Jiora se mostrará muy impresionada y los PJ se habrán ganado su confianza, de modo que pueden volver a la tribu.

Por otro lado, también puede ser que los PJ decidan matar a las crías y ganar un buen montón de oro. En este caso, Jiora se opone y lucha con ellos, y los PJ pasarán a ser enemigos de la tribu Puño Rojo.

AVENTURA 8:

EL GRAN GUSANO

Resumen: Los PJ son capturados junto a la helasta Hiona por una tribu rival para ser ofrecidos en sacrificio a un gran devorarroca. Mientras huyen del monstruo, deben buscar una forma de hacer que regrese a su cubil.

Reto: 🔥🔥

EN BUSCA DE ALIADOS

La aventura se inicia cuando Hiona comunica a los PJ que necesita de sus servicios. Se trata de acompañarla en un viaje al sur, hasta el territorio de la tribu de la Cólera, pues necesita establecer una alianza para derrocar al tirano de Ergadun. Su plan es reunirse con la helasta rival y llegar a una tregua temporal, para conseguir su ayuda y así acabar con la milicia de Ergadun. Hiona confía más en los PJ que en sus propios guerreros, pues tiene dudas de su lealtad tras comprobar que no respetaron su ausencia.

Lo que Hiona desconoce es que Jiora ha decidido que es el momento de que una guerrera vuelva a ocupar el puesto de helasta, ella misma en concreto. Sin que nadie lo sepa, ha enviado un mensaje a la Cólera, informando de la llegada de Hiona y diciéndoles que pretende hacerse con el poder de la tribu. Al recibir este mensaje, la tribu rival decide tender una emboscada y capturar a esa temeraria helasta.

A TRAVÉS DE LAS LLANURAS

El viaje hasta el territorio de la Cólera les llevará unos siete días, a través de tundras desoladas y entrando en la parte más árida de las llanuras. El DJ puede decidir intercalar algún encuentro o peligro durante estas jornadas, pero estaría bien obligar a los PJ a tener que orientarse, cazar y realizar otras técnicas de supervivencia en un paraje desolado o a pasar hambre si fallan. Para ello, puedes utilizar las reglas de viaje de la página 61.

A su vez, durante las pausas y los campamentos nocturnos, se puede estrechar la relación entre los PJ e Hiona. En este punto, es importante remarcar que la helasta no aceptará nunca a un compañero que no sea elfo gris, pues la tradición así lo marca.

LA EMBOSCADA

Cuando el grupo se adentra en territorio rival, después de avanzar un par de días hacia el sur, se produce el ataque. Al avanzar por un desfiladero que se abre en el secarral, de pronto, un grupo de 50 guerreros elfos grises surge en los riscos, apuntándoles con sus armas. Al frente de este grupo se encuentra la helasta Iriada, una exploradora elfa gris con el cabello recogido en trenzas y modos fanáticos, a la que acompañan dos mujeres chamán.

—¿Acaso creías que podías entrar en nuestro territorio y hacerte con el control de la Cólera? —se burla la helasta—. Recibimos aviso de tu cobarde intento de quitarme el puesto y por eso te hemos preparado esta recepción. Pero no tendrás una muerte rápida, zorra. No, te entregaremos en sacrificio a nuestro díos, la sangre de una helasta rival nos bendecirá durante años.

Debe quedar claro que es inútil luchar contra la partida de elfos grises, pues les superan en número y poder. Por ello, Hiona acepta rendirse y les dice a los PJ que deben tener esperanza. Además, la helasta está intrigada al saber que alguien avisó de su llegada y necesita obtener más información. Sin duda hay un traidor entre los suyos y piensa descubrir quién es.

Por tanto, los elfos grises despojan de sus posesiones a los PJ, los atan y los llevan al sur. Este viaje sucede sin incidentes, aunque puede ser el momento para que los PJ busquen información sobre quién les ha traicionado. Si logran ganarse la simpatía o el desprecio de Iriada, es posible que esta, para burlarse de Hiona, le diga que fue su propia guerrera, Jiora, la que le avisó de su intento. Al saberlo, Hiona maldice a la guerrera y desea volver a su hogar para vengarse de esa traidora.

EL GUSANO DE ROCA NEGRA

Dos días después llegan a la región de Roca Negra, un secarral rocoso de cañones y desfiladeros. El destino del viaje es un enorme pozo natural, un cráter que se abre en la piedra como un agujero negro de más de diez metros de radio. Este es el lugar donde realizan los rituales en honor de su dios, Ukrua, el gran gusano.

Ukrua es un enorme devorarroca que habita en este pozo, donde es venerado y alimentado por los elfos grises. La criatura ha ido creciendo con los continuos sacrificios, el vínculo establecido con los elfos grises es tal que obedece las órdenes de los chamanes de una manera fanática.

Las dos chamanes de la Cólera empiezan a realizar los cánticos, mientras los guerreros colocan a Hiona y a los PJ en una pasarela de madera que cruza de lado a lado el pozo. Allí, los PJ son atados con cuerdas y sus armas y posesiones se colocan a sus pies. Una vez completados los preparativos, los elfos de la Cólera se van a la parte oriental del cañón, donde se disponen a seguir el ritual.

En este momento, las dos chamanes realizan los últimos cánticos que han de atraer al devorarroca y obligarle a matar a Hiona:

—Ven Ukrua, señor de la tierra —cantan las chamanes—. Tus sirvientes te llaman para ofrecerte el mayor de los sacrificios. Sáciate con la sangre de una helasta y no vuelvas a la negrura hasta haber devorado sus huesos.

En ese momento, un gutural rugido surge del pozo, seguido del sonido de algo gigantesco que se desliza y llega desde las

Devorarroca (Gran Gusano) 115 puntos

Esta gigantesca criatura solo se encuentra en los confines deshabitados de Valsorth, en lo profundo de las montañas Kehalas o en los desiertos de las dunas. Temidos por los viajeros, pocos pueden presumir de haber presenciado el ataque de un gran gusano y vivir para contarlo. Se trata de un ser colosal que puede medir más de 70 metros y superar las 250 toneladas de peso.

Tipo criatura: Sabandija colosal.

Características: Fuerza 34 (+12), Destreza 12 (+1), Constitución 44 (+17), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).

Rasgos raciales: Aplastar, Arma natural (Mandíbulas) 3, Armadura natural 10, Competencias limitadas, Dureza, Engullir, Inmunidad (Efectos enajenadores), Movimiento especial (Excavar) 4, Velocidad incrementada 1, Vista ciega.

Habilidades: Atención +4, Atletismo +12, Intimidar +9, Sigilo –11, Supervivencia +8.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +31, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m (Terrestre) y 6 m (Excavando), Defensa 6 (Desprevenido 5), Armadura natural (RD 10), Golpe +3 (1d10+12), Mandíbulas +3 (2d10+12), Derribar/Presa +38.

Salud: Puntos de Resistencia 196, Umbral de herida grave 35.



profundidades. Es ahora cuando los PJ deben liberarse y emprender la huída, pues el resto de elfos grises no se acercarán al pozo durante el ritual, ya que temen ser devorados también por el gran gusano. Por desgracia, liberarse de las ataduras no es fácil (Juego de Manos CD 20 o Fuerza CD 20). También es posible buscar otras alternativas, como usar las armas del suelo para cortarse las ataduras entre ellos. Si todo falla, y mientras los rugidos de Ukrua se acercan, Hiona logra liberar sus manos y ayuda a los PJ a escapar.

Justo en ese momento, el gran devorarroca aparece por el pozo, un colosal gusano de piel terrosa y unas fauces capaces de engullir a varios hombres a la vez.

—¡Debemos huir! —grita Hiona, cogiendo su bastón y corriendo hacia el lado occidental del pozo, lejos de los elfos grises—. No podemos vencer a esa criatura y, si lo hacemos, los guerreros nos matarán.

Es de suponer que los PJ sigan a la helasta fuera del pozo, mientras el gusano arremete y destroza la pasarela de madera.

PERSEGUIDOS

Por si no ha quedado claro, el gran devorarroca debe saciarse con una helasta elfa gris y, solo cuando haya devorado a una, dejará de perseguir a Hiona. Así que los PJ pueden huir por los desfiladeros, pero Ukrua les sigue bajo tierra y seguirá atacando hasta devorar a Hiona (o a otra helasta). Así que los PJ deben buscar otra presa para el gusano, que solo puede ser una helasta. Claro que los PJ

pueden decidir abandonar a Hiona y que sea pasto del gusano. En ese caso, la elfa escapa, prometiendo venganza.

Si los PJ huyen junto a Hiona, durante las horas que corren para salvar la vida, se suceden una serie de encuentros y peligros que el DJ puede introducir según desee:

- **Temblores:** Mientras corren por un desfiladero, un terremoto sacude el suelo (Fortaleza CD 15 para no ser derribados). A continuación, el devorarroca emerge de la tierra y ataca a Hiona y a los que estén cerca de ella. Los PJ deben lograr herir al gusano para forzarlo a huir y a que se refugie en las profundidades para recuperarse (puede hacerlo cuando quede malherido o cuando lo decida el DJ).
- **Ataque elfos grises:** En algún momento, una partida de caza de diez elfos grises de la Cólera les persigue. Los PJ pueden percatarse de su presencia (Atención contra Sigilo +7) y atacar por sorpresa, o serán ellos los que caigan en una emboscada. Si capturan a un elfo con vida, este les explica que la helasta Iriada está liderando a los elfos que les persiguen. Puedes encontrar las puntuaciones de un elfo gris en la página 212.

Esta información debe indicar a los PJ la solución al problema del gran gusano, que consiste en ir hasta el campamento enemigo, y esperar allí a que aparezca el devorarroca y se sacie con Iriada en vez de con Hiona (al fin y al cabo es también una helasta). Si los PJ no piensan en esta posibilidad, es Hiona quien la plantea y valora que es su única opción de escapar del gusano.

UNA HELASTA POR OTRA

Es de suponer que los PJ acepten este plan y se dirijan hacia donde les ha indicado el guerrero. El resto del grupo está acampado a apenas unos kilómetros, por lo que Hiona y los PJ llegan allí durante la noche. Puede ser que, en el camino, sientan nuevos temblores del devorarroca, pero este se está recuperando de las heridas y aún no ataca.

Al llegar al campamento, los PJ deben infiltrarse en sigilo, llegar a la tienda central y allí capturar a Iriada. Hacer esto no debe ser más complicado que evitar a los dos guerreros que montan guardia (o eliminarlos), pues los elfos no esperan que el grupo les ataque (se supone que están huyendo del gusano). Una vez en la tienda, la helasta duerme confiada y los PJ pueden raptarla sin mayores problemas.

Según su habilidad, logran salir del campamento sin ser descubiertos, aunque estaría bien que un guerrero descubra a los intrusos y dé la alarma. Al momento, los 20 guerreros de la partida se alzan y se produce la lucha final. Es justo entonces cuando el gran gusano emerge entre la tierra y devora a dos elfos grises. Un completo caos se desata en una lucha entre elfos, los PJ y un devorarroca que persigue a Hiona, pero va matando enemigos a la vez. Finalmente, cuando la mayor parte de los elfos están muertos, Hiona se planta junto a la maniatada Iriada y hace frente al gusano.

—¡Ven aquí, monstruo asqueroso! —le grita—. Para volver al infierno del que procedes has de saciarte de la sangre de una helasta. Bien, puedes enfrentarte a mí en combate y te haré pagar cara mi vida. O puedes quedarte con esta helasta y devorarla a placer.

IRIADA **70 PUNTOS**

Exploradora elfa gris

Descripción: Es una mujer menuda con el cabello recogido en trenzas y ojos de color ambarino. Va vestida con ropas de cuero del desierto y porta una gran arma de doble filo.

Historia: Iriada era una exploradora más de la tribu, hasta que hace diez años guio a los suyos hasta la región de la Roca Negra, donde se establecieron y ella obtuvo el cargo de helasta.

Personalidad: Es una mujer fanática y despiadada que dirige con puño de hierro a su pueblo y que no duda en sacrificar a quien sea al gran devoraroca, que a su vez le asegura el poder sobre la tribu.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 15 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 16 (+3).

Rasgos raciales: Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Habilidades: Atención +10, Atletismo +7, Averiguar intenciones +8, Buscar +8, Diplomacia +9, Intimidar +8, Orientación +7, Sigilo +9, Supervivencia +10.

Dotes: Aguante, Competencia con armas (sencillas), Competencia con armas exóticas (fauces de dragón), Competencia con armaduras (ligeras), Correr, Percepción del entorno (llanuras), Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +7, Reflejos +5, Voluntad +6.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 12), Cuero (RD 2), Fauces de dragón +7/+7 (1d6+1), Presa+7.

Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Fauces de dragón, armadura cuero del desierto.

El gusano parece dudar un instante como si comprendiera las palabras de la mujer (en un sentido instintivo, el monstruo comprende que tiene ante sí o una lucha a muerte o un bocado servido en bandeja). Finalmente se lanza sobre la aterrorizada Iriada y la engulle para a continuación perderse en las profundidades de la tierra. Al morir la helasta, los elfos grises que queden con vida escapan y regresan a su tribu.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ siguen el guion previsto, habrán ayudado a Hiona a liberarse del gusano y ahora deben regresar a la tribu Puño Rojo. No han conseguido la alianza con la Cólera, pero Hiona desea vengarse de la traidora Jiora. También puede ser que esta aventura se

desarrolle por otros caminos, como que los PJ abandonen a Hiona. En este caso, puede ser que Hiona logre liberarse del gusano por su cuenta y que reaparezca en la vida de los PJ para vengarse de ellos.

AVENTURA 9:

EL CASTIGO DE LOS TRAIDORES

Resumen: Los PJ han de encontrar a la guerrera Jiora, una elfa gris que ha traicionado a su tribu, en las calles de la corrupta ciudad de Ergadun. La búsqueda les lleva a enfrentarse a diablos invocados por la magia negra.

Notas: Es requisito haber ayudado a Hiona a salvarse en la aventura 8.

Símbolo:

Reto:

TRAS LA PISTA DE LA TRAIDORA

Los PJ llegan a la tribu del Puño Rojo junto a la helasta Hiona, que busca a la traidora guerrera Jiora. Sin embargo, al saber que Hiona había sobrevivido, Jiora ha huido y se ha refugiado en la ciudad de Ergadun, seguramente buscando la protección del caudillo Rey Kazdan I. Al enterarse, Hiona pide a los PJ que sigan a la traidora y acaben con ella antes de que pueda ayudar a los humanos para aplastar a su pueblo. Ella ha de quedarse en la tribu para preparar la guerra contra la ciudad de Ergadun, pero confía en que ellos solos puedan encontrar a la traidora y ejecutarla. Además, un grupo de elfos grises llamarían demasiado la atención en la ciudad, mientras que los PJ tendrán más facilidades para pasar desapercibidos.

De este modo, es de suponer que los PJ acepten ayudar a Hiona. Si no es así, la helasta ofrece algún tipo de recompensa, además de la gratitud del Puño Rojo.

JIORA Y EL NIGROMANTE

La guerrera traidora se apresuró a salir del campamento del Puño Rojo cuando supo del regreso de Hiona. En pocos días estuvo en Ergadun, donde consiguió ponerse en contacto con un funcionario del rey, un consejero llamado Rineon que practica las negras artes de la nigromancia para su señor. De este modo entró al servicio del caudillo. El Rey Kazdan I considera interesante controlar a la guerrera, pues espera que esta pueda guiar a sus tropas cuando lance el ataque definitivo sobre la tribu de elfos grises. Por eso ha permitido que se oculte en la residencia de Rineon y que esté bajo la protección del nigromante. Ahora Jiora está oculta en el torreón que Rineon tiene en la arboleda de la ciudad.

Por tanto, los PJ deben ir a Ergadun y castigar a la traidora. Para ello, deben ir a la ciudad de Ergadun, descrita en la página 203, y obtener información de dónde se oculta la elfa (puntos 2 y 5 de la ciudad). Si pasean por las calles y preguntan a la gente, varios intentos exitosos de Recabar información (CD 15) pueden dar los siguientes resultados:

- Una mujer vio a una elfa gris de aspecto amenazante llegar a la ciudad hace tres días. Cree que se instaló en la posada El Escudo del Roble, en el centro.
- Un mendigo oyó a unos soldados comentar algo acerca de una elfa gris que el rey había recibido en audiencia.

Por otro lado, si los PJ hacen preguntas sin demasiado tacto, un soldado les descubre y va a alertar a Rineon. En este caso, un grupo de soldados a sueldo del nigromante espera el momento en que los PJ estén solos (en un callejón o en la habitación de una posada) para atacar, intentar eliminarles y saber por qué buscan a la elfa gris. Si uno de ellos es interrogado, confiesa que Rineon les envió.

La investigación debe llevar a los PJ hasta el torreón de la arboleda (punto 6 de la ciudad), donde se oculta la traidora. Los PJ deben infiltrarse en el torreón, por ejemplo, eliminando a los guardias, lo que no debe ser problema, aunque, si son vistos, un gran revuelo se monta en la zona y deberán huir. Al alcanzar la segunda planta del torreón, se enfretan con la traidora.

ACABANDO LA AVENTURA

Una vez los PJ acaben con Jiora, deben huir de la ciudad, lo que puede no ser fácil si han montado mucho revuelo. Una vez de vuelta en la tribu, reciben el agradecimiento de Hiona, que está preparada para lanzar el ataque contra el rey humano de Ergadun.

AVENTURA 10:

LA HORA DEL CAUDILLO

Resumen: Los PJ e Hiona se infiltran en la fortaleza del Rey Kazlan para acabar con él y evitar la guerra con las tribus de elfos grises.

Símbolo:

Reto:

ACABAR CON EL CAUDILLO

Después de la muerte de la traidora Jiora, Hiona sabe que los planes del Rey Kazdan I, caudillo de la ciudad estado de Ergadun, son atacar a su tribu y expulsar a los elfos grises del territorio. La helasta no se plantea una guerra contra los ejércitos humanos, pues sería muy costosa y significaría el fin de su tribu. Por ello está decidida a asesinar a Kazdan y evitar así la guerra.

Después de las aventuras junto a los PJ, la helasta confía ahora plenamente en ellos y les comunica su plan. A su vez, espera que la ayuden a llevarlo a cabo y que juntos se infiltren en la fortaleza del Señor de la Tundra (donde fueron encerrados en la primera aventura de esta campaña). De este modo, Hiona y los PJ se dirigen a Ergadun (si no están ya allí, también podría ser que ella viniese a buscarlos a la ciudad) y se disponen a ejecutar al caudillo.

LOS PLANES DE KAZDAN I

Los temores de Hiona no van desencaminados, pues el Rey Kazdan planea lanzar su milicia contra los grupos de elfos grises que asolan lo que él considera su territorio. Por ello está contratando mercenarios y guerreros para ampliar la guardia de la ciudad y pronto estará preparado para el ataque.

Por otro lado, los recientes acontecimientos, como la muerte de la traidora elfa gris que se había unido a ellos, hacen que haya aumentado la seguridad de su residencia, colocando una

bestia en el jardín de la fortaleza (una temible naga de tierra) y obliga a su consejero y nigromante, Rineon, a vigilar también la fortaleza.

DE VUELTA A ERGADUN

Por tanto, Hiona y los PJ deben dirigirse de nuevo a la ciudad humana de Ergadun. En sus calles pueden investigar, preguntar y buscar información sobre la fortaleza, el Rey o su consejero Rineon. Aun así, si fracasan en sus intentos o llaman demasiado la atención, es posible que un grupo de soldados les recuerde de su estancia en las mazmorras y trate de detenerlos o alerte de que hay enemigos en la ciudad.

Unas pruebas de Recabar información CD 15 les permiten saber lo siguiente de estos temas:

- **Fortaleza:** El Señor de la Tundra es la residencia del rey, el principal fuerte de la guardia de la ciudad, y alberga también los calabozos. Está custodiada por una decena de soldados, pero por la noche, cuando cierran las puertas, se reduce bastante la vigilancia. Si superan CD 20, hay rumores de que el rey compró a unos esclavistas del sur una criatura para custodiar el jardín de la fortaleza. Se trata de una naga de tierra extremadamente venenosa. Si superan CD 25, hay una forma de colarse en la fortaleza sin ser visto, que es trepando por las enredaderas de la fachada oriental, que dan al tejado, justo sobre el jardín interior.
- **Kazdan I:** Una prostituta que jura que estuvo con el rey les explica que tiene su dormitorio en la planta superior de la fortaleza, protegido por seis soldados.
- **Consejero Rineon:** Se dice que es la mano derecha del rey y que él toma las decisiones importantes. Vive en la torre de la arboleda, pero en los últimos días no sale de la fortaleza. Si supera un CD 20, un tendero le ha vendido a Rineon ingredientes y compuestos poco habituales, de esos que usan los videntes y alquimistas.

ASALTO A LA FORTALEZA

Es decisión de los PJ elegir el momento en el que lanzar su ataque contra la fortaleza. Sin embargo, Hiona insiste en que no pueden dejar pasar más de un día pues, si no, corren el riesgo de que el Rey dé la orden de empezar la guerra contra los elfos grises.

Si los PJ tratan de infiltrarse de día, se encuentran con cuatro soldados custodiando la puerta y otra decena en lo alto de las almenas. Por tanto, su única opción ha de ser atacar de noche y pasar desapercibido (como les dirá Hiona si no lo descubren ellos solos). En la página 204 se describe con detalle la fortaleza, así como los peligros que deben superar los PJ para llegar hasta el caudillo y eliminarlo. En la página 208 tienes las descripciones del Kazdan I y de su ayudante Rineon.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez eliminado el rey déspota, Hiona regresa a su tribu, que ahora no se verá amenazada por las tropas de la ciudad humana. La elfa está muy agradecida a los PJ por su ayuda en todas estas aventuras, así que les recompensa con el botín que obtuvieron de una caravana (joyas por valor de 30 monedas de oro) y otros obsequios.



Si los PJ deciden quedarse en la tribu, los problemas no tardarán en aparecer, cuando la tribu de los Mil Cráneos empiece a atacar el territorio del Puño Rojo.

AVENTURA 11:

EL LADRÓN DE HUESOS

Resumen: Los PJ siguen la pista de un ladrón elfo gris que ha robado un collar de huesos a una tribu. El rastro del ladrón les lleva a las cuevas de Pokharhum, ya que el elfo cayó en una emboscada de los goblins y fue capturado.

Símbolo:

Reto:

EMPEZANDO LA AVENTURA

La historia se inicia cuando un traicionero elfo gris roba un collar de huesos al chamán de una tribu de elfos grises (a elegir por el DJ) y huye con el poderoso objeto mágico. Puede ser que los PJ formen parte de la tribu, sean sus aliados o simplemente se encuentren con dos elfos grises que han salido en busca del ladrón. Esta aventura puede servir también como una manera de que los PJ entablen amistad con una de las tribus de elfos grises y se vean inmersos después en las luchas entre las diferentes tribus.

Sea como fuere, los elfos, al encontrarse con un grupo de aventureros experimentados, ven en ellos una manera de atrapar al ladrón, por lo que les ofrecen alguna recompensa si consiguen traer de vuelta el collar.

—Se trata de un collar de huesos de niños humanos —os dice la helasta de la tribu—. Durante años, ese collar lo ha llevado nuestro chamán para atraer el favor de los dioses y ahora ese maldito Iznaran nos lo ha robado.

EN BUSCA DEL LADRÓN

Iznaran huyó del poblado hace dos días, así que su rastro es débil. Los elfos grises les dicen que parece ser que partió hacia el sur, quizás para llegar a la carretera y huir hacia las ciudades humanas. Seguir su rastro requiere de una prueba de Rastrear CD 25 que se ha de repetir durante tres días para no perder su pista. Durante la persecución, además, los PJ se pueden encontrar con alguna otra dificultad, como puede ser una manada de perros salvajes o incluso el ataque de un grupo de arpías mientras descansan por la noche.

Tras tres días avanzando hacia el sur, el grupo encuentra un desfiladero en el que se produjo una lucha, como atestiguan dos cadáveres goblins. Además, una prueba de Rastrear CD 20 permite descubrir que un grupo de unos seis goblins se llevó al elfo por el desfiladero, al interior del cañón de Pokharhum.

En este lugar es donde Iznaran cayó en una emboscada goblin. Aunque logró matar a dos enemigos, al final le atraparon y le llevaron como prisionero a su cueva en el cañón.

LA CUEVA GOBLIN

El rastro de los goblins les lleva a la cueva que hay en lo profundo del cañón (punto 5 del cañón, página 228) donde entregaron el elfo al troll, que lo devoró y arrojó sus restos a la sala del tesoro, junto al collar de huesos. Los PJ deben internarse en la cueva, evitar o eliminar a los goblins y alcanzar la sala donde acumula el troll sus trofeos, para recuperar el collar.

ACABANDO LA AVENTURA

Si los PJ regresan a la tribu con el collar, además de ganarse su amistad, el chamán les ofrece como pago varias pócimas de curación o algún otro objeto de valor. Además, se considera que los PJ son aliados y pueden permanecer con los elfos durante un tiempo.

Cañón de Pokharhum

En la inmensidad de las Llanuras Grises, un desfiladero de paredes cortadas a hachazos se abre como una cicatriz en las tierras áridas. Se trata de una red de cañones y accidentes naturales que forman un laberinto de riscos y desfiladeros. Es el cañón de Pokharhum, un lugar peligroso y abandonado, pero donde se rumorea que permanecen olvidados importantes secretos de la antigüedad. Entre sus paredes rocosas, tan estrechas que el sol no llega a iluminar su fondo, no se vislumbra a ningún ser vivo y una inmensa soledad reina en todo el paraje.

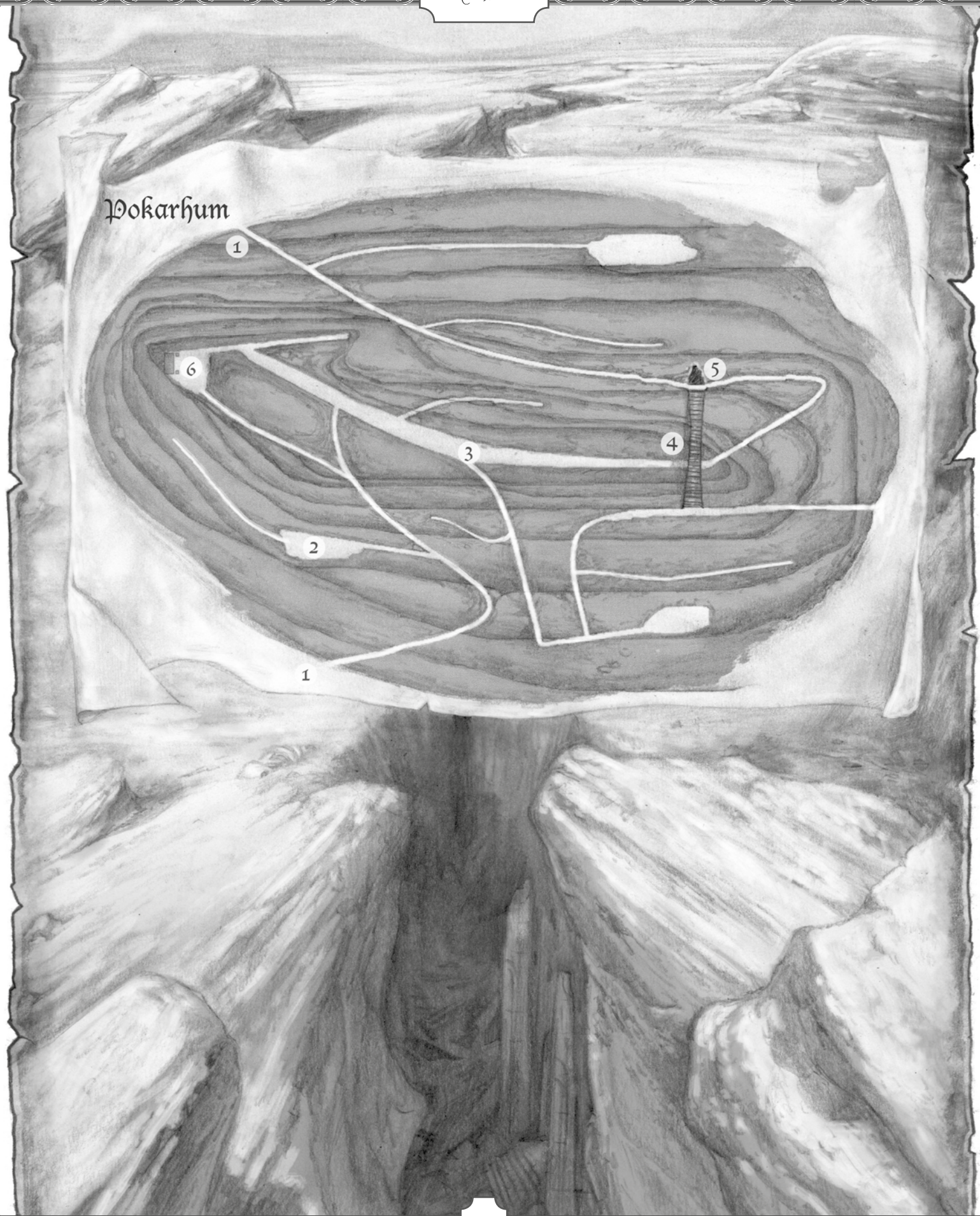
Pokharhum fue en la antigüedad uno de los mayores enclaves de la raza desaparecida que habitó Valsorth en la antigüedad. En lo profundo del cañón, excavado en la misma pared de roca, se encuentra la fachada que señalaba el acceso a la gran ciudad subterránea, un paso que ha permanecido sellado durante siglos y que nadie ha podido abrir. Las puertas de la ciudad han sufrido durante este tiempo numerosos saqueos y rapiñas por parte de goblins y elfos grises que han destrozado la antigua majestuosidad de la entrada.

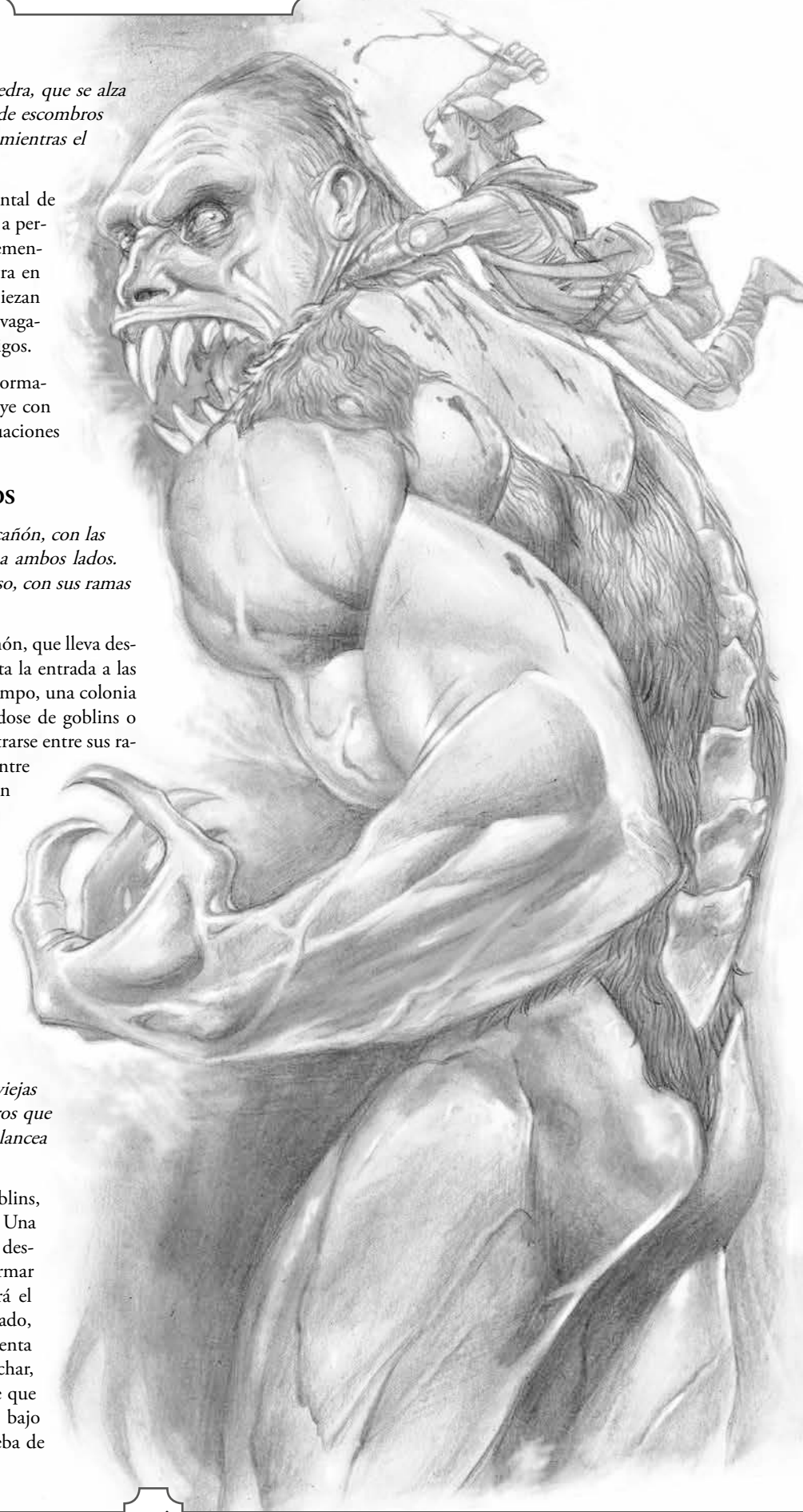
A su vez, los desfiladeros de Pokharhum son el hogar de una gran comunidad de goblins, una raza menor de orkos que se refugiaron en este agujero para escapar a las masacres que habían sufrido. Esta horda ha encontrado refugio en una gruta en la zona oriental del cañón, desde donde hacen incursiones en las llanuras para atacar a los viajeros.

1. ENTRADA AL CAÑÓN

Un camino abrupto desciende entre las paredes de roca, en un peligroso paso cubierto de grava y vegetación reseca.

Los caminos que forman el cañón son poco estables y tan solo pueden recorrerse a pie, pues un caballo puede resbalar en las piedras y precipitarse a una muerte segura. Hay tres vías de acceso a las profundidades del cañón: una entrada en el norte, otra en el sur y otra en el este.


Pokarhum
1
6
5
4
3
2
1



2. TERRAZA DE PIEDRA

El sendero lleva hasta una terraza natural de piedra, que se alza sobre el profundo cañón que se ve abajo. Pilas de escombros y rocas desmenuzadas cubren el suelo arenoso, mientras el viento aúlla sibilante entre los peñascos.

Este saliente de roca es la guarida de un elemental de piedra, un espíritu malvado que está condenado a permanecer por toda la eternidad en este lugar. El elemental solo se manifiesta cuando algún ser vivo entra en su territorio, momento en el que las rocas empiezan a desplazarse y forman una gran construcción vagamente humana que ataca en silencio a sus enemigos.

El elemental puede ser derrotado por medios normales, destrozando su cuerpo, aunque se reconstruye con el paso de un par de días. Encontrarás las puntuaciones de un elemental de piedra en la página 374.

3. EL VALLE DEL LOS ÁRBOLES MUERTOS

Un estrecho desfiladero cruza de este a oeste el cañón, con las paredes de roca cortadas a hachazos alzándose a ambos lados. Los perfiles de árboles marchitos siembran el paso, con sus ramas resquebrajadas por la sequía.

Este alargado valle es el sendero principal del cañón, que lleva desde el camino que baja del puente en el este hasta la entrada a las ruinas del oeste. Por desgracia, desde hace un tiempo, una colonia de cadárbols se ha aposentado aquí, alimentándose de goblins o cualquiera que sea tan estúpido como para adentrarse entre sus ramas. Hay un total de seis cadárbols camuflados entre árboles marchitos normales. Para descubrir a un cadárbol se requiere una prueba de Saber (Naturaleza o Arcano) CD 15 o Atención CD 25. Si no, un aventurero solamente se da cuenta de su error cuando las ramas traten de cerrarse sobre él y atraparle. Por supuesto, los PJ pueden prender en llamas los árboles para acabar con ellos, aunque es probable que el humo del incendio alerte a los goblins del punto 5. Encontrarás las puntuaciones de un cadárbol en la página 372.

4. EL PUENTE COLGANTE

Un tosco puente hecho a base de maderos y viejas cuerdas cruza el abismo y comunica dos senderos que se alzan a los lados del precipicio. El puente se balancea levemente entre los crujidos de la madera vieja.

Este puente colgante fue construido por los goblins, como se puede apreciar por su tosca factura. Una prueba de Saber (Arquitectura) CD 20 permite descubrir quién hizo este puente, además de confirmar que, a pesar de su aspecto, el puente aguantará el peso de hasta unas veinte personas). Por otro lado, a pesar de que el puente sea recio, si alguien intenta alguna acción violenta sobre el puente, como luchar, saltar o correr, hay un 10 % de posibilidades de que el madero sobre el que se encuentra se rompa bajo sus pies. En este caso, se debe superar una prueba de

Acrobacias CD 15 o caer por el agujero, quedando solo la última oportunidad de agarrarse al borde con una prueba de Atletismo CD 15 o caer 15 metros hasta el fondo del barranco.

El puente es la vía más rápida para cruzar el desfiladero ya que, si no, se debe bajar hasta el valle y volver a cruzar por el otro lado. Por desgracia, al cruzar el puente se está muy expuesto, por lo que algún vigía goblin (o los dos guardias del punto 5) puede descubrir a quien lo haga y dar la alarma.

5. CUEVA GOBLIN

El estrecho camino continúa de forma errática hacia el sur, hasta un saliente de la roca que se alza sobre un claro, a más de diez metros de altura. Abajo, dos figuras montan guardia ante lo que parece una entrada a una gruta. Se trata de goblins, criaturas humanoides no muy altas y con una piel verdosa que resalta bajo las negras armaduras de cuero que visten, mientras blanden espadas herrumbrosas y toscos escudos de madera.

Esta gruta es la entrada a la colmena goblin que vive en estos desfiladeros. Se trata de una cueva natural de paredes de piedra y suelos arcillosos donde se ha establecido una comunidad de unos 200 goblins, dedicados al saqueo de viajeros y caravanas que pasan por la carretera que cruza al sur de las llanuras. Sin embargo, desde hace unos meses, un ogro de las profundidades se hizo con el control de los goblins, matando a aquellos que se le opusieron. El ogro se estableció en lo más profundo de las cuevas, donde devora a veces a algún goblin y mantiene al resto aterrorizados. Cuando el ogro se hizo con el poder de las cuevas, los goblins culparon a su anterior líder, Kinsglak, y lo encerraron en una caverna.

Por ello el caos y la anarquía reinan en esta comunidad goblin, pero aun así, si un intruso es descubierto o hace saltar una alarma, los goblins de la sala G saldrán a defenderse y con cada oleada aparecerán entre diez y veinte goblins. Si los PJ derrotan a dos oleadas, el resto se acobarda y busca huir de las cuevas antes que enfrentarse a ellos. Puedes encontrar las puntuaciones de un goblin en la página 375.

A. Entrada: *La gruta es estrecha y os tenéis que agachar para pasar bajo las afiladas estalactitas del techo. Desde el interior de la gruta surge un hedor a podredumbre y el aire es espeso y estancado, pero no se oye ningún ruido ni grito.*

Dos goblins vigilan la entrada, aunque no están demasiado alerta de lo que sucede a su alrededor. Por ello, si alguien se acerca pegado a las paredes del cañón sin ser detectado, puede sorprenderlos. En caso de descubrir enemigos, los goblins corren al interior de la cueva para alertar al grueso de los suyos que duermen en la sala común (punto G del mapa de la cueva).

B. Lago estancado: *El pasadizo desciende en una galería inclinada y de suelo resbaladizo y húmedo, en el que el hedor a podredumbre es cada vez más intenso. El pasaje termina unos metros más allá, en una caverna de altos techos y cuyo suelo se haya cubierto por un lago de aguas verdosas y estancadas en el que flotan todo tipo de restos y desperdicios. En el centro, un islote de piedra sobresale de la fétida superficie y sobre ella se ve un cúmulo de objetos rotos, cofres reventados y otros cacharros.*

Este lago subterráneo es donde se acumulan las aguasdel subsuelo y la que cae en las pocas lluvias. Esta agua se filtra por los pequeños túneles que atraviesan la piedra y se vierte en esta estancia, acumulándose en más de tres metros de profundidad. El hedor de esta sala es insoportable, por lo que todo aquel que se interne en el agua debe superar una prueba de Fortaleza CD 15 o quedar nauseado durante 1d4 turnos. Además, este lago está plagado de sanguijuelas de lodo que atacan a todo aquel de sangre caliente que se adentre en las aguas para chuparle la sangre e infectarlo. Encontrarás las puntuaciones de una sanguijuela de lodo en la página 381 del Bestiario.

El islote central es la guarida de Kinsglak, el goblin que era el líder de la horda hasta la llegada del ogro y que ha sido repudiado por los suyos desde entonces. Kinsglak sobrevive ahora en esta sala, oculto en el islote central entre una montaña de restos y carne putrefacta. Si alguien alcanza el islote central, al principio el goblin intentará huir o esconderse, pero si los PJ hablan con él, acabará explicándoles su historia, pues verá en los PJ una manera para librarse del ogro.

KINSGLAK **25 PUNTOS**

Goblin cazador

Descripción: Se trata de un goblin tullido del brazo derecho y tuerto de un ojo que camina encorvado y con maneras huidizas. Viste ropas destrozadas entre las que lleva oculto un puñal.

Historia: Kinsglak era el líder de la comunidad goblin hasta que el ogro llegó a las cuevas. Los goblins se volvieron contra él, lo mutilaron terriblemente y lo arrojaron a la sala del lago estancado. Desde hace meses, Kinsglak sobrevive aquí, huyendo del resto de los suyos, mientras espera una oportunidad para hacerse de nuevo con el poder.

Personalidad: Vengativo y traicionero, lo único que desea es matar al ogro, aunque una vez lo consiga, no dudará en eliminar a aquellos goblins que lo expulsaron.

Características: Fuerza 6 (–2), Destreza 14 (+0*), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Pequeño, Infravisión 2, Ataque furtivo, Competencia armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia armadura (Ligeras), Rastrear.

Habilidades: Atención +6, Buscar +2, Engañar +8, Sigilo +11, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa 0, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Cuero (RD 2), Espada corta pequeña +2 (1d4–2), Presa –5.

Salud: Puntos de Resistencia 23, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Espada corta, armadura de cuero.
*Penalización por armadura (–2)



Cueva goblin

En el cúmulo de desperdicios del islote no hay nada de valor más allá de algún arma herrumbrosa y restos de carne putrefacta.

C. Sala de goblins: *Tras avanzar veinte metros, el irregular paso describe un giro hacia el este y entonces vislumbráis un fulgor en una gruta que hay más allá.*

Si los PJ se acercan en sigilo, descubren a tres goblins que conversan con agudas voces junto a las incandescentes ascuas de un fuego. Una prueba de Idiomas (Goblin) permite reconocer el grotesco idioma de los goblins, que hablan entre gruñidos e insultos.

—El ogro está furioso —grita uno de ellos—. El otro día cogió a Ukganz y se lo llevó a su caverna para devorarlo.

—Yo no quiero acabar así —solloza otro—. No quiero ser comida de ogro.

—Pero no podemos hacer nada contra el ogro —se queja el tercero—. ¡Es demasiado fuerte!

—¡Maldito ogro! —aúlla el primero y golpea el suelo con el puño.

Si los PJ entran en la gruta, los goblins saltan para alcanzar sus armas, pero si les hablan con voz tranquila, diciéndoles que pueden ayudarles a eliminar al ogro, los goblins dudan. Una prueba de Diplomacia CD 20 hace que al final acepten su oferta. Además, los goblins les alertan de la trampa que protege el pasadizo hacia la guarida del ogro.

—Seguidme, vamos a la gruta del ogro —os dice uno de los goblins, que tiene una cicatriz en el pecho—. Pero tened cuidado con la trampa que protege el paso.

D. Trampa de alarma: *Una estrecha galería describe un zigzagueante recorrido.*

Los goblins colocaron aquí una tosca trampa para saber cuándo deja el ogro su cueva y estar alerta. Se trata de un cordel (Atención CD 20 para descubrirlo) unido a una cacerola que cae si alguien toca el hilo. Esto alertará al ogro de la sala E y aparecerá de frente por el estrecho paso. A la vez, la alarma hará que los goblins huyan aterrados por los pasadizos en busca de un escondite, ya que pensarán que el ogro ha salido a cazarles.

Si el grupo va con los tres goblins de la sala C, el de la cicatriz les insta a guardar silencio y señala la trampa del suelo.

E. Guarida del ogro: *El pasadizo avanza hasta una gran sala circular, repleta de despojos y ruinas, con una rampa que sube por un lado entre las estalactitas y escombros.*

Si el grupo ha hecho saltar la alarma, la sala está vacía, pues el troll habrá acudido a la alarma. Si han esquivado la trampa, un ogro enorme está comiendo en esta sala, devorando los restos de un goblin. Si los PJ van con el goblin Kinsglak, este lanza un grito para atacar, anulando cualquier sorpresa, pues desea que el ogro y los PJ se maten mutuamente.

Si van solos, los PJ pueden intentar acechar por la espalda al ogro, que está encorvado devorando el cadáver, y tratar de alcanzar su cuello con un golpe directo, ya que este es su punto débil (tiene RD 6 en todo el cuerpo excepto en el cuello, como puede descubrir alguien que supere una prueba de Atención CD 25 o Saber Naturaleza CD 15). La falta de protección en el cuello debe hacer que este sea el objetivo de los ataques si quieren derribar al ogro. Por tanto, la mejor opción es trepar por la espalda del ogro agarrándose a su pelo para alcanzar su cuello (lo que requiere superar dos pruebas de Atletismo CD 15). Claro que el ogro puede lanzarse contra una pared y aplastar a quien tenga colgado a su espalda (Reflejos CD 15 para saltar antes del golpe y evitar 2d6+4 de daño). Otra opción puede ser subirse a la rampa lateral y saltar desde ahí sobre el cuello del ogro. Puedes encontrar las puntuaciones de un ogro de las profundidades en la página 379.

Una vez terminada la lucha, la sala no ofrece ningún tesoro más que restos de carne cruda de dudosa procedencia y otros despojos. Si Kinsglak sigue con ellos, el goblin les dice que hay un tesoro mejor:

—En la gruta que hay más al este tenemos mucho oro y joyas —os dice el goblin de la cicatriz señalando hacia el pasadizo que sale de la gruta—. Sí, oro y joyas y collares —insiste.

Por supuesto, no es más que una trampa para llevar a los PJ a un callejón sin salida donde acorralarlos. Durante el camino hacia la sala, Kinsglak intentará quedarse atrás y alertar a los goblins de la sala G, activando uno de los cordeles de alarma que hay en la cueva.

F. Sala del «tesoro»: *Tras recorrer un centenar de metros, llegáis a una reducida gruta con numerosas estalactitas y estalagmitas que en muchos puntos se unen en nudosas columnas.*

Si los PJ van con Kisnglak, este acciona uno de los cordeles de alarma, haciendo sonar una campana que atrae a los goblins de la sala G. En dos turnos, aparecen diez goblins, surgiendo cinco más por turno hasta un total de 30.

—¡Matadles hermanos, carne fresca para todos! —grita el goblin de la cicatriz buscando esconderse de la dura batalla que se produce en la sala.

Los PJ, sin poder escapar, deben hacer frente a las oleadas de goblins. El gran tesoro de los goblins no es más que unos 30 reales de plata tirados entre las basuras y pocos objetos más de valor.

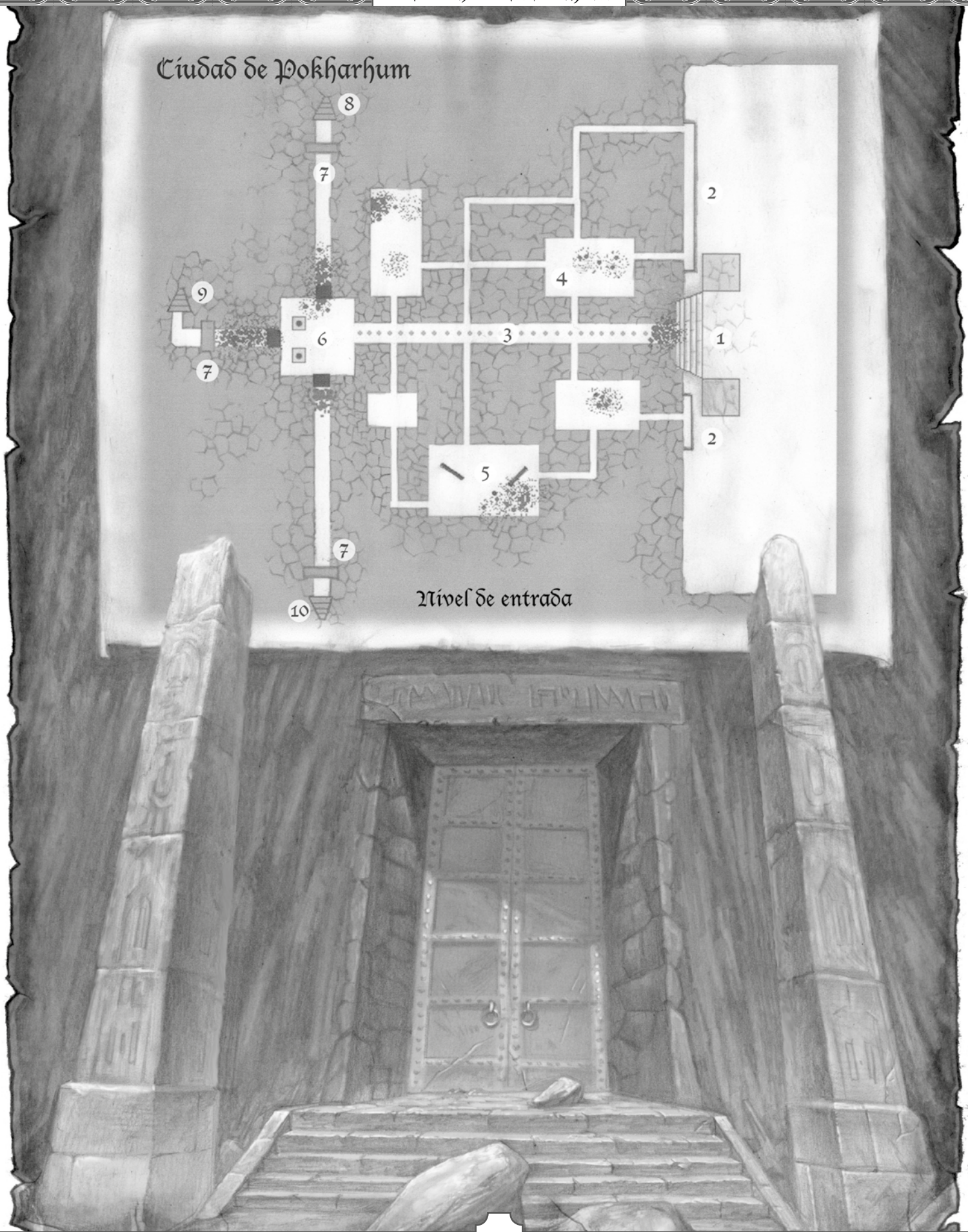
Entre los restos y despojos, una prueba de Buscar CD 20 permite encontrar las ropas del ladrón, que entre sus restos tiene el collar de huesos que robó a la tribu de elfos grises.

G. Gran colmena goblin: *El pasadizo termina en una amplia caverna de techos altos y suelos cubiertos por pilas de porquería, despojos y basuras.*

Esta es la sala donde duermen los goblins, por lo que si no han hecho saltar la alarma, aquí habrá un centenar de guerreros durmiendo, comiendo o discutiendo. Si han disparado alguna trampa, estos goblins acuden en tropel, por lo que esta sala estará vacía. Entre las basuras no hay nada de interés.

6. LA CIUDAD PERDIDA DE POKHARHUM

Este valle en lo más profundo del cañón es el acceso a la ciudad perdida de Pokharhum, uno de los pocos vestigios que quedan de la antigua civilización que habitó en Valsorth y que desapareció antes de la llegada de los elfos. La pared de roca aún conserva su imponente fachada, a pesar de que las estatuas y otros adornos han sido destrozados y saqueados. Estos pasadizos no son más que la


Ciudad de Pokharhum
8
7
2
4
9
6
3
1
7
2
5
7
10
Nivel de entrada

entrada de la ciudad y están franqueados por dos inmensas puertas de piedra que han permanecido cerradas durante milenios.

La ciudad perdida tiene dos niveles diferenciados. Por un lado está el nivel de entrada, que en sus tiempos era el acceso a la ciudad y que son una serie de salas y galerías que han sido saqueadas innumerables veces por goblins, elfos grises y aventureros. Sin embargo, varios derrumbes y cierres han impedido el paso al nivel inferior, a la ciudad propiamente dicha. Es en estas profundidades donde nadie sabe que aún sobrevive la antigua raza de los karaz que, después del terrible holocausto que destruyó Valsorth, quedaron encerrados en estas profundidades, sin poder salir durante más de diez mil años. Por desgracia, abrir un acceso hacia la ciudad está al alcance de muy pocos y se necesita un gran poder mágico para habilitar una vía hacia los subterráneos.

NIVEL DE ENTRADA

Este primer nivel de la ciudad consta de una serie de galerías y cavernas, perfectamente talladas en la roca, que daban la bienvenida al viajero y albergaban las salas de los guardias y vigilantes. Su arquitectura se basa en pasadizos de formas cuadradas, escaleras y pilares rectangulares. Actualmente, estas estancias han sido saqueadas y no queda nada de valor en ellas, además de que numerosos derrumbes han bloqueado el paso a otras zonas, sin que viva aquí nadie más que alguna criatura errante o un solitario viajero.

Los numerosos derrumbes que cierran los pasajes son toneladas y toneladas de bloques de piedra, escombros y piedra, por lo que se necesitan semanas de trabajo para abrir un paso. Además, hay tres sellos mágicos (punto 7 del mapa), que cierran el paso hacia la ciudad subterránea. La única forma para abrir estos sellos es resolviendo el ritual que se ha de llevar a cabo en la sala previa a las escaleras (punto 6 del mapa), sin que haya otra forma de llegar a la ciudad.

1. **Las puertas de entrada:** *Las paredes del desfiladero se abren ante un risco de roca que se alza imponente. Unas escaleras de piedra, franqueadas por dos enormes columnas de piedras de formas angulosas, conducen hasta una fachada inmensa que ocupa todo el risco. Se trata de una arquitectura desconocida, de formas cuadradas y cortantes, con ventanales y miradores que se abren muchos metros por encima del suelo. Sin embargo, parecen muy antiguos, ya que el paso de los siglos ha borrado las runas y grabados que adornaban sus formas.*

   Las grandes puertas de piedra han estado cerradas desde la caída de esta civilización y, posteriormente, un derrumbe en el pasadizo que hay tras ellas impidió por completo que pudieran volverse a abrir. Sin embargo, se puede acceder al nivel de entrada de la ciudad a través de los balcones y miradores que se alzan en los laterales de la puerta.

2. **Balcones y miradores:** *A más de veinte metros del suelo, la pared del desfiladero se abre en una serie de balcones y miradores desdibujados por el paso del tiempo y en los que reina la negrura.*

   Alcanzar uno de estos miradores requiere dos pruebas de Atletismo CD 20 para trepar por la pared. Desde estas repisas, se puede entrar en varios pasajes y túneles que se internan en la oscuridad del interior del nivel de entrada de la ciudad.

3. **El paseo de los Reyes**: *Una inmensa galería se pierde en la oscuridad del subterráneo. Se trata de un pasaje de paredes excavadas en la roca con perfección, que se alzan hasta el imponente techo que se vislumbra casi treinta metros por encima de vuestras cabezas. En el centro del paseo, una interminable sucesión de enormes bloques de piedra granítica forman una hilera de peanas, donde aún se conservan algunas de las estatuas que se alzaban sobre ellas. Sin embargo, muchas han sido destrozadas y reducidas a escombros y apenas queda algún resto de las inscripciones que las adornaban.*

   Este paseo era la entrada de la ciudad, en la que el visitante se encontraba con la hilera de treinta estatuas que representaban a los treinta reyes que tuvo la ciudad. Las estatuas, al contrario que los karaz, eran figuras de imponente altura y rasgos afilados, pues sus artistas representaban de esta forma a sus monarcas. La mayoría de las estatuas han sido destruidas y solo quedan los bloques de piedra que las soportaban. Sin embargo, las inscripciones aún pueden leerse, aunque están escritas en runas karaz. En ellas se lee el nombre del monarca y el tiempo en el que reinó. Las estatuas están ordenadas desde el primer rey de Pokharhum, que es la estatua más al oeste del paseo, hasta el último antes de la caída de la ciudad, que es la estatua más al este, junto a las puertas de entrada. Para leer estas runas se necesita saber el idioma Karaz o hacer una tirada de *Comprensión idiomática.* Las treinta estatuas tienen los nombres de los treinta monarcas y los años en que reinaron. Como ejemplos, tienen las siguientes inscripciones, poniendo entre paréntesis el lugar que ocupa la estatua, empezando por el este: (1) Kazur, 123 a 245; (7) Akana, 1205 a 1413; (16) Ikara, 3451 a 3630; (25) Rikaz, 7611 a 7654; (30) Korzun, 9120 a 10098.

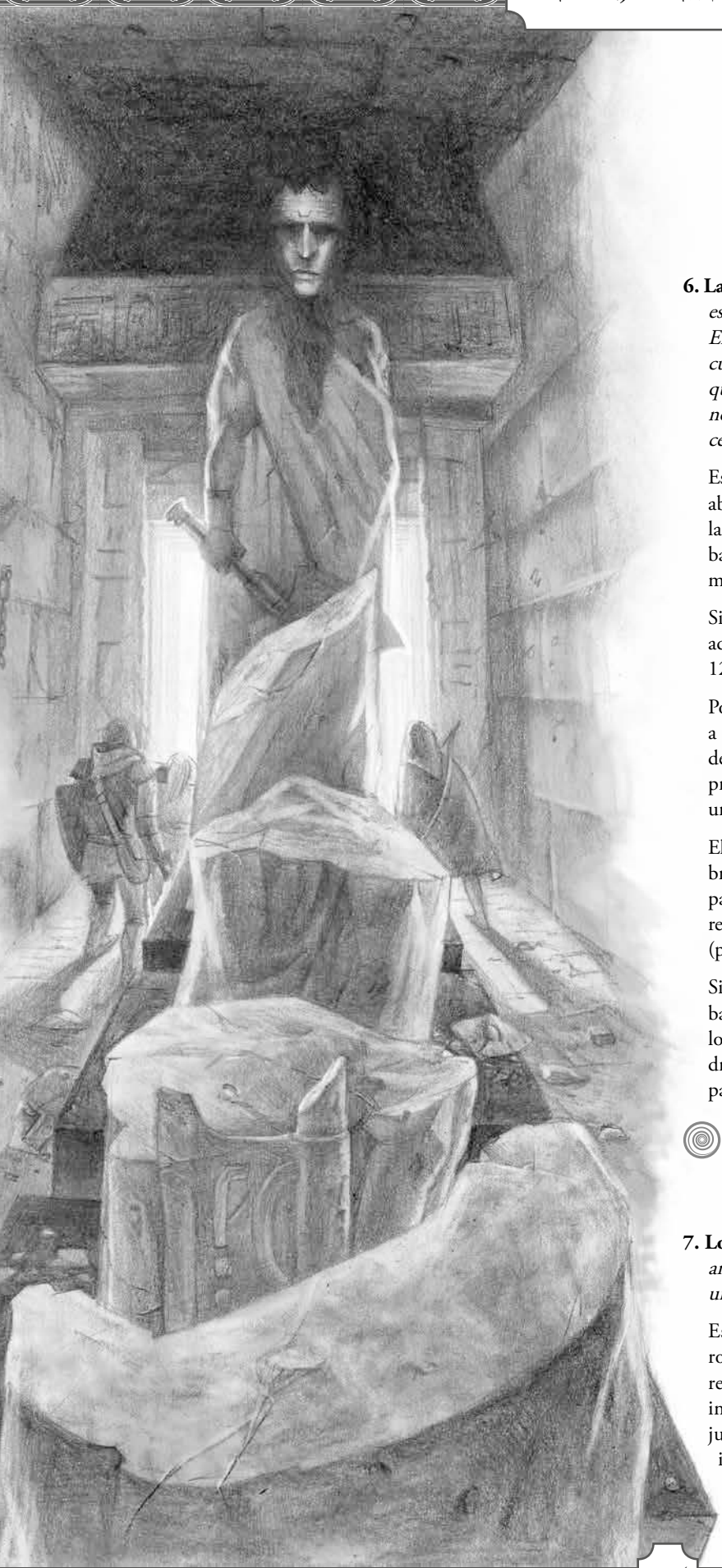
4. **Estancia de guardia:** *El pasadizo lleva hasta una estancia rectangular, repleta de cascotes y muebles destrozados. A pesar de su estado, la sala parece haber sido una sala de guardias, hace mucho mucho tiempo, como atestiguan los catres hechos pedazos que siembran el suelo.*

   Esta sala era en efecto el dormitorio donde descansaban los guerreros karaz que vigilaban la entrada del reino. Los muebles rotos están apilados en la pared sur, sin que haya nada de valor en ellos. Esta montaña de desechos es el refugio de un nido de serpientes rojas, de modo que cualquiera que camine sobre los restos recibe el ataque de 1d4 de estas serpientes. En total, entre los restos hay diez serpientes rojas, que permanecen ocultas y solo abandonan su guarida para cazar animales por los pasadizos o alrededores de la ciudad. Puedes encontrar las puntuaciones de una serpiente roja en la página 381.

   Si se produce un combate, el ruido atrae al loco ermitaño, que aparece de pronto y se lanza sobre sus enemigos. Al verle, Morunz le reconoce y ordena a los PJ que lo reduzcan sin matarlo.

5. **El refugio del ermitaño:** *El túnel de paredes cuadradas lleva a una pequeña estancia de techo bajo y en cuya pared occidental ha cedido parte del techo provocando un gran derrumbe. Entre los restos y cascotes que cubren el suelo de piedra, se ve un catre junto a varios objetos que parecen haber sido usados recientemente, como una vasija con agua o restos de un animal devorado.*

   Esta sala es donde estableció su refugio el ermitaño Galanz tras retirarse a estas cuevas para meditar. El catre y los otros



objetos permiten saber que alguien vive o ha vivido aquí recientemente, aunque parece que lleva días sin usarlos. También encuentran unas huellas en el polvoriento suelo. Un Rastrear CD 15 indica que son huellas de pies humanos, pero de alguien que debe medir casi tres metros. Las huellas van y vienen, sin que quede claro hacia dónde se dirigen. Por supuesto, estas huellas son de Garanz, que en su locura deambula por aquí de vez en cuando.

6. Las puertas de la ciudad: *El paseo termina ante una imponente estancia cuadrada de paredes altas que se pierden en la negrura. En su centro se alzan dos inmensos bloques de piedra, sobre los cuales antes debió de haber dos estatuas pero ahora no son más que un cúmulo de piedras derruidas. Tres pasajes se abren al norte, al este y al oeste, pero el techo ha cedido en ellos y están cerrados por toneladas de bloques de piedra y cascotes.*

Esta es la verdadera puerta de entrada a Pokharhum, donde se abren los tres pasajes que llevan a las escaleras que descienden a la ciudad subterránea. En estos dos pilares es donde se colocaban las estatuas del rey y la reina que ostentasen el cargo en ese momento, para pasar al paseo una vez muertos.

Si alguien tiene el idioma karaz, puede leer las viejas runas que adornan los minaretes. En la del sur pone «Akanza, 10098 a 12154» y en el del norte pone «Kirian, 12154 a 14120».

Por desgracia, al llegar el holocausto que erradicó a los karaz a las profundidades, estos pasajes quedaron sepultados por los derrumbes. Además, los clérigos alzaron tres sellos divinos para proteger a los suyos. Estos sellos solo pueden abrirse mediante un ritual realizado en esta sala.

El ritual consiste en recitar en karaz la larga lista de los 32 nombres de todos los reyes que reinaron en la ciudad (tanto los del paseo como los dos últimos que franquean el paso). Hay que recitar los nombres en orden, lo que requiere memorizarlos (prueba de Inteligencia CD 20).

Si alguien recita correctamente los nombres, un crujido retumba en la cueva y los bloques de piedra que cierran el paso hacia los tres pasadizos se desplazan hacia atrás, arrastrando las piedras y cascotes de los derrumbes y dejando libre el paso a los tres pasajes que llevan a las entradas de la ciudad.

Entre las ruinas que se acumulan en la pared norte es donde el sabio Garanz ocultó el diamante de seis caras. Se necesita quitar las piedras durante casi una hora y superar una prueba de Buscar CD 20 para encontrar la piedra preciosa.

7. Los sellos mágicos: *El pasadizo avanza hasta que os encontráis ante un resplandor rojizo que cubre el paso y que desprende una poderosa energía eléctrica.*

Esta fuerza mágica es el sello que los clérigos karaz lanzaron para proteger su ciudad del holocausto que acabó con el resto de su raza. Este sello es un muro de pura energía que impide el paso a cualquier criatura u objeto. A efectos de juego, es como el conjuro *Muro de fuerza,* además de que inflinge 1d10 de daño por electricidad a aquel que lo toque y no puede evitarse mediante una teleportación, ya que el escudo también impide el paso.

Estos sellos solo se pueden abrir mediante el ritual que se ha de realizar en la sala del punto 6.

8. Escaleras norte: *El pasadizo termina ante unas escaleras de piedra, que descienden en espiral a la oscuridad.*

Estas escaleras conducen al barrio del Rubí de la ciudad subterránea.

9. Escaleras este: *El pasadizo termina ante unas escaleras de piedra, que descienden en espiral a la oscuridad.*

Estas escaleras conducen al barrio del Diamante de la ciudad subterránea.

10. Escaleras sur: *El pasadizo termina ante unas escaleras de piedra que descienden en espiral a la oscuridad.*

Estas escaleras conducen al barrio del Zafiro de la ciudad subterránea.

La Ciudad Subterránea

Población: 20 000 habitantes, 100 % karaz.

Gobierno: El rey ostenta el poder absoluto en el reino de los enanos. En la actualidad, el rey es Korion XII, está casado con Karaa y tienen tres hijos ya adultos. A su vez, La Mano del Rey es el consejo de cinco enanos que asesora al rey en todos los aspectos.

Ley: La disciplina y la rectitud son la norma en la sociedad enana, por lo que sus leyes son muy estrictas. La Mano es quien dicta justicia y castiga con el exilio a las grutas oscuras a aquellos que cometen traición o algún delito grave. Para fechorías menores, el culpable puede ser condenado a perder su nombre y a pasar a ser un paria y vivir en los barrios pobres.

El nivel subterráneo de Pokharhum alberga la verdadera ciudad y reino de los últimos karaz que aún permanecen en Valsorth. Se trata de una inmensa urbe que empequeñece otras como Dalannast o Karahakum y ha permanecido aislada del mundo exterior durante más de diez mil años. La sociedad enana es muy clasista, cosa que se refleja en los cinco barrios de la ciudad claramente diferenciados y donde vive cada una de las clases sociales. Así, en la caverna central está el barrio del Diamante, donde viven el Rey, los miembros de La Mano y las personalidades más importantes. En los barrios del Zafiro y del Rubí viven los artesanos y aquellas familias de más recursos, mientras que en las barriadas de la Obsidiana y del Carbón viven los parias y los enanos sin familia o pertenencias.

El reino enano ha sobrevivido durante estos diez milenios de aislamiento gracias a sus incursiones en las Grutas Negras, la red de cavernas y galerías que se extienden bajo la ciudad. Allí pueden cazar y recolectar todo tipo de animales y plantas subterráneas que son más que suficientes para alimentar a su población. Sin embargo, desde hace casi diez años, los karaz se han visto envueltos en una guerra contra una colonia de elfos oscuros por el control de estas cavernas. Es por ello que los enanos tienen que enviar grupos fuertemente armados a las profundidades, partidas de caza que muchas veces tienen que enfrentarse a una emboscada de elfos oscuros o incluso a monstruos aún peores. Para garantizar la seguridad de la ciudad, solo hay dos accesos a las grutas, cerradas con recias puertas de piedra que solo se abren ante un capitán del ejército.

Describir la ciudad subterránea de Pokharhum requeriría de varios volúmenes y decenas de anotaciones. Es por ello que aquí solo se da una aproximación y se deja a la elección del DJ el dar vida a este complejo enano, aislado de la historia de Valsorth durante más de diez milenios, que mantiene una dura lucha por la supervivencia contra las razas que habitan las profundidades del mundo.

AVENTURA 12:

EL SABIO DE LAS LLANURAS

Resumen: Los PJ deben encontrar a un sabio que se ha refugiado en las ruinas de Pokharhum, pero el hombre se ha vuelto loco y deben reducirlo mientras se enfrentan a una horda de goblins que asalta las cuevas.

Símbolo:

Reto:

EN BUSCA DEL CONSEJERO

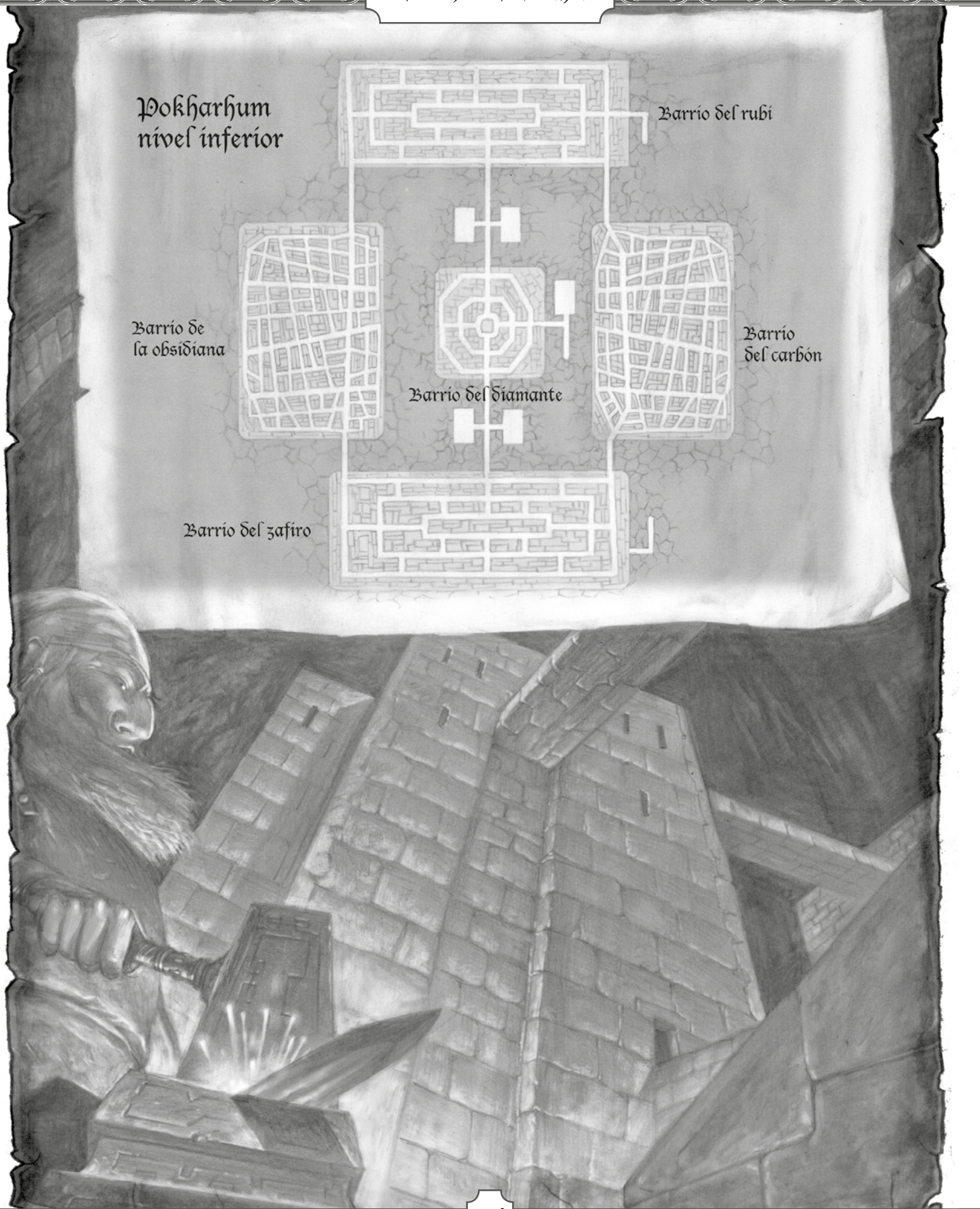
La aventura se inicia cuando los PJ son contratados por un noble de Caridian, ya sea si se encuentran en esta ciudad, como si se están cerca del cañón de Pokharhum. Su empleador es un gordo mercader llamado Borunz que debe ir en busca de un sabio local a las cuevas de Pokharhum (para las puntuaciones de Morunz, usa la plantilla de noble de la página 355). Su objetivo es encontrar al ermitaño Galanz, un sabio de renombre en Caridian, donde ganó una fortuna como consejero de gobernantes. Sin embargo, hace un año decidió dejarlo todo y marchó al sur con la intención de encontrar un lugar donde meditar y dejar atrás el bullicio y las intrigas de los hombres. Pero Borunz teme que algo le haya pasado a su amigo, por lo que contrata a los PJ para que le acompañen en su búsqueda. Por ello, está dispuesto a pagarles generosamente quince reales de plata al día, pues poco le importa el precio con tal de salvar a su amigo.

EL SABIO LOCO Y EL DIAMANTE DE SEIS CARAS

La historia del mercader Borunz es en su mayoría cierta. Garanz se estableció en las cuevas de Pokharhum, donde pasó meses meditando y reflexionando (su guarida está en el punto 5 de la ciudad de Pokharhum). Por desgracia, la locura se apoderó de él, a la vez que su cuerpo se vio alterado, haciéndose más grande y brutal. Así, ha terminado siendo un loco asesino que vaga por las cuevas devorando goblins y animales, sin que quede nada de su antigua sabiduría.

Lo que Borunz no les ha explicado es que lo que en verdad busca, más que rescatar al sabio, es hacerse con el diamante que este se llevó consigo a las cuevas. Se trata de una piedra cristalina de seis caras que el ermitaño usaba para buscar consejo y sabiduría. Este diamante es la causa de la locura y la mutación de Garanz, ya que de tanto mirar sus cristales, perdió la razón, aunque también se vio dotado de una increíble fuerza y ferocidad.

Por si todos estos peligros no fuesen suficientes, los goblins de las cuevas que hay en el cañón han estado sufriendo los ataques del loco, que ha matado a varios de los suyos para devorarlos. Así, cuando el grupo de PJ y Borunz se internan en las cuevas, otro grupo de goblins se dirige hacia las ruinas para atrapar al sabio loco y eliminarlo.


Pokharhum
nivel inferior
Barrio del rubí
Barrio de
la obsidiana
Barrio
del carbón
Barrio del diamante
Barrio del zafiro

LAS RUINAS Y EL ATAQUE DE LOS GOBLINS

Una vez el grupo de PJ llegue a las ruinas donde Borunz dice que su amigo se refugió, ven claramente que allí no parece que viva nadie. Hay restos de que alguien se instaló aquí (como en la guardia del punto 5), pero no se ve al sabio por ninguna parte. Cuando hagan ruido o se vean envueltos en un combate (como puede ser la lucha contra las serpientes de la sala 4), el loco aparece y les ataca. Borunz tratará que los PJ capturen con vida al loco, con el objetivo de registrarlo y conseguir el diamante. Por desgracia, Garanz no lo lleva encima y Borunz empezará a perder la paciencia cuando vea que es imposible razonar con el loco. Puede ser que llegue incluso a torturarlo para que diga dónde está la piedra preciosa. En este punto, el mercader les dirá su verdadero objetivo y les ofrece más dinero por su ayuda.

Por desgracia, en este momento la horda de goblins arremete contra las ruinas entre gritos y aullidos. Si los PJ se acercan a un mirador, ven a una treintena de goblins que ataca, dividiéndose en varios grupos, trepando por las paredes que llevan a los balcones de entrada. Los PJ deben entonces resistir el ataque a los dos balcones, aunque llegan más goblins para sumarse al ataque. Para complicar más las cosas, si nadie vigila a Garanz, este escapa y también ataca.

FINALIZANDO LA AVENTURA

La resolución de este conflicto depende de las decisiones de los PJ y de cómo se hayan desarrollado los acontecimientos. Puede ser que Garanz mate a su viejo amigo Morunz y la aparición del loco asuste a los goblins, que huyen a la carrera. También puede ser que los PJ se vean obligados a matar al sabio, aunque también pueden capturarlo de nuevo y lograr revertir su locura (con un conjuro de *Curar enfermedad,* por ejemplo). Si es así, el sabio recuerda todo lo pasado y también dónde ocultó el diamante que causó su locura, el cual enterró entre los cascotes de la sala 6. El sabio no quiere saber nada de la gema y se la da a los PJ. Aunque es un objeto valioso, esta gema también puede ser un peligro para aquel que mire demasiado profundamente en sus cristales.

GARANZ **40 PUNTOS**

Hombre del norte enloquecido grande

Es un hombre de casi tres metros, con largos y musculosos brazos, y va vestido con harapos. Tiene el cabello largo y descuidado, la barba sucia y unos ojos que brillan febriles por la locura.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).

Habilidades: Atención +6, Atletismo +8, Averiguar intenciones +3, Sigilo +3, Supervivencia +8.

Dotes: Ataque poderoso, Dureza, Especialidad en ataque (Puños), Permanecer consciente, Presa mejorada.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +9, Reflejos +3, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Puños +8 (1d4+4), Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 54, Umbral de herida grave 14.

Ciénagas de Hianta

Las Ciénagas de Hianta son unas marismas de pantanos y lodazales que se extienden en la parte más occidental de las Llanuras Grises, cerca del gran Lago Darnes y la desembocadura del río Durn. Es un lugar traicionero y peligroso, habitado por monstruos y animales salvajes adaptados a la vida en el más duro de los entornos. Entre arenas movedizas y barrizales, el viajero que se adentra en las ciénagas debe avanzar por senderos que se pierden en un laberinto de caminos y aguas estancadas, donde se ocultan criaturas a la espera de una nueva presa. Además, mosquitos y nubes de insectos pueblan las zonas más húmedas, portadores de enfermedades y otros males. Altos juncos, matorrales de espinos y árboles esqueléticos que se comban sobre los caminos son la única vegetación del lugar, mientras el cric cric de los grillos y demás insectos resuena en toda la ciénaga, tan repetitivo que parece llenarlo todo alrededor.

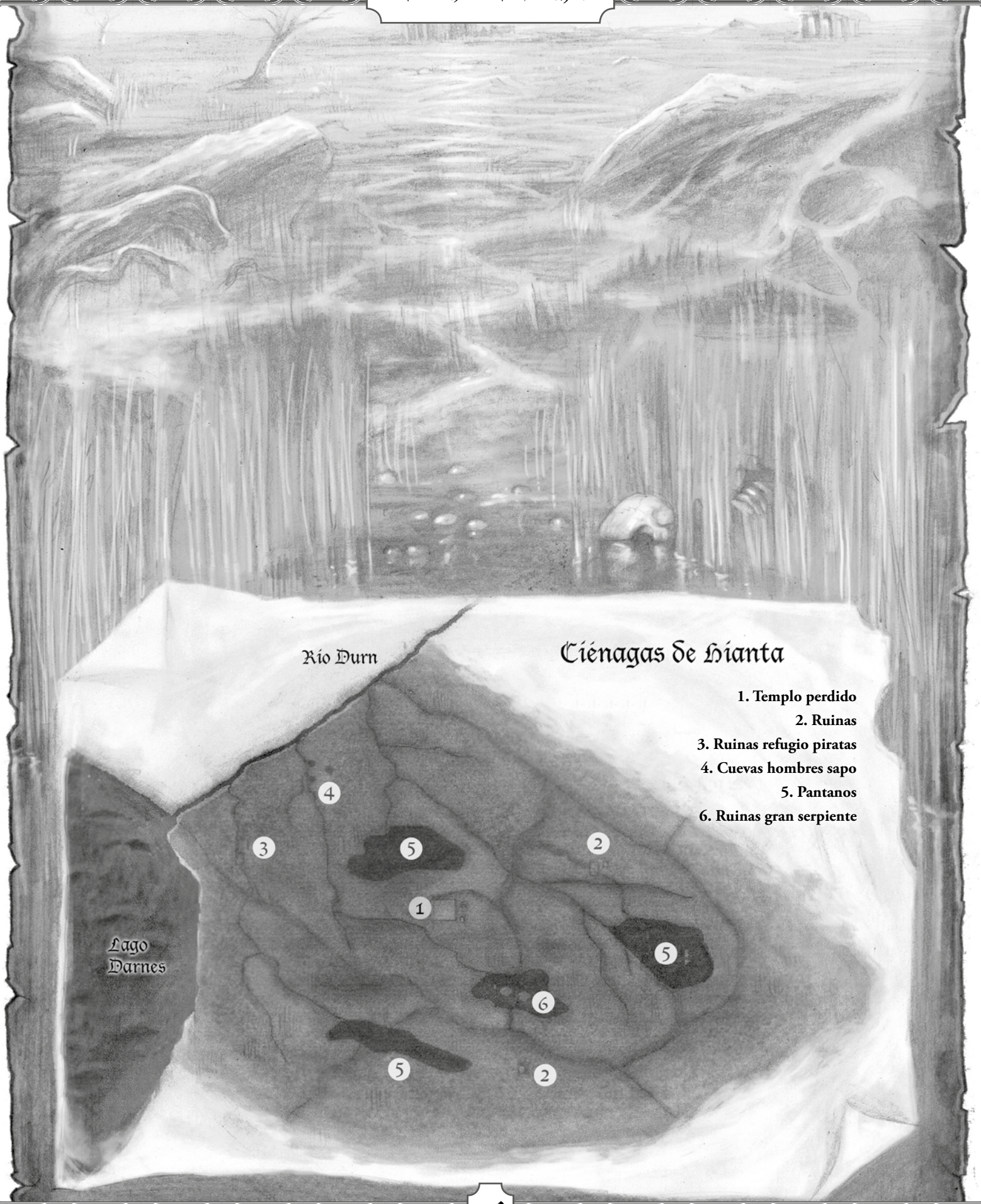
Las ciénagas ocupan una vasta extensión de territorio, lo que obliga a las caravanas y otros viajeros a dar largos rodeos para evitar tener que cruzarlas. A pesar de ello, algunos aventureros y exploradores son tan valerosos o temerarios como para atravesar los pantanos, lo que puede reducir el viaje en más de una semana.

Geografía de las Ciénagas

Una red de senderos y caminos se dibuja entre los pantanos y humedales, dificultando el avance a pie por las ciénagas y obligando a mantener una buena orientación si no se quiere acabar perdido entre el barro. Debido a lo traicionero del camino, ningún carro puede adentrarse en estos caminos, por lo que solo a pie se puede acometer la travesía de las ciénagas.

En general, todo este territorio comparte el mismo aspecto y los mismos peligros, lo que dificulta aún más el no acabar extraviado. Sin embargo, entre sus marismas y lodazales, destacan una serie de parajes donde pueden llegar los aventureros, tales como las ruinas que se alzan en el centro de las ciénagas, o las grandes cuevas de hombres sapo que hay al norte, cerca del río Durn.

Además del gran templo que hay en el centro de las ciénagas, en Hianta, abundan otras ruinas y restos de una antigua civilización anterior a la llegada de los elfos. Por ello, los aventureros se pueden encontrar con enormes pilares que sobresalen de los pantanos, agrietados y cubiertos ahora de barro o vegetación, pero que en su día podían soportar una gran edificación. También pueden hallar


Río Durn
Ciénagas de Hianta
1. Templo perdido
2. Ruinas
3. Ruinas refugio piratas
4. Cuevas hombres sapo
5. Pantanos
6. Ruinas gran serpiente
Lago Darnes
1
2
2
3
4
5
5
5
6

pequeños mausoleos en ruinas, o incluso subterráneos de piedra que se adentran en las profundidades y que eran antiguas tumbas. Estos restos de la antigüedad conforman el paisaje de las ciénagas y pueden servir de refugio a los viajeros, así como ser la guarida de bandidos y piratas que se ocultan en los embalses cercanos al río Durn.

RUINAS

Una serie de ruinas de una antigua civilización salpican las ciénagas. En su mayoría no son más que unos edificios desmoronados cubiertos de vegetación y musgo de una arquitectura extraña en la que predominan las construcciones verticales, con orificios en lo alto como puertas. En estas ruinas poco hay de valor y lo más probable es encontrar alguna criatura que haya hecho del edificio su hogar, tales como una salamandra de fuego o alguna serpiente gigante. Entre las ruinas, destaca el Templo Perdido (punto 1 de las ciénagas), una antiquísima construcción en el centro de la ciénaga que ahora es el refugio del wyvern que asola toda la región. También son reseñables las ruinas de Gran Serpiente, una ciudad sumergida en las aguas de un lago donde habita una enorme hidra.

REFUGIO DE LOS PIRATAS

Estas ruinas en la orilla de uno de los riachuelos que inundan de agua las ciénagas son la guarida de un grupo de 30 piratas dedicados al saqueo y el pillaje que asolan el río Dur y las aguas del lago Darnes. Con un barco pequeño y rápido, los piratas siguen a una mujer llamada Elit, una capitana decidida y despiadada. Las ruinas son el escondite perfecto para los piratas, que huyen aquí después de sus asaltos, pues saben que ningún barco de guerra les seguirá al interior de las ciénagas.

CUEVAS DE LOS HOMBRES SAPOS

Una serie de cavernas y cuevas forman un entramado de túneles estrechos e inundados de aguas ponzoñosas que son el refugio de una gran colonia de hombres sapo. Armados con rudimentarias lanzas, los hombres sapo dominan esta zona de las ciénagas, cazando y devorando a aquellos viajeros solitarios que por error caen en sus trampas. Un gigantesco hombre sapo dirige a su pueblo, se trata de un horror que ha crecido tanto que ocupa una caverna central de las cuevas, sin poderse mover debido a su peso. Pero el temible gran sapo gobierna a los suyos y los organiza de modo que su pueblo se está expandiendo por las ciénagas y acaparando más y más territorio.

PANTANOS

Además de los lodazales y barrizales, una serie de marismas y pantanos se forman en las ciénagas debido al estancamiento de las aguas. Se trata de grandes pantanos en los que las aguas marrones y cubiertas de vegetación alcanzan hasta un metro de profundidad. Varios caminos principales atraviesan estos pantanos, por lo que su curso se pierde en el agua, lo que obliga al viajero a tener que encontrar el camino al otro lado (con una prueba de Supervivencia CD 20). Además, estos pantanos albergan gran cantidad de cocodrilos de barro, así como criaturas aún peores, como pueden ser las serpientes gigantes o incluso otros horrores que crecen en la oscuridad de sus aguas.

Templo Perdido

Un gran claro se abre en el centro de las ciénagas donde, entre el barro y el agua encharcada, se descubren losas de piedra, restos de una antigua calzada. Surgiendo del agua, una serie de columnas de piedra enmohecida se alzan como restos de lo que debió de ser un gran complejo hace siglos. Más allá, un edificio en ruinas se mantiene en pie. Se trata de un gran templo de piedra, ahora agrietado y cubierto de podredumbre, con un gran arco de entrada y varias terrazas sustentadas por columnas. Un silencio sepulcral reina en el claro, no se oye nada, ni siquiera el molesto sonido de los mosquitos o los grillos.

Este templo, erigido hace milenios por una raza ya olvidada, ha permanecido oculto en lo más profundo de las ciénagas, siendo unas ruinas desconocidas para elfos y humanos. Sin embargo, un gran wyvern tomó el claro del templo como su guarida, ocupando uno de los porches y gobierna desde entonces las ciénagas, imponiéndose sobre el resto de depredadores.

El Wyvern

Cualquiera que se acerque al claro puede presentir que algo extraño sucede en el templo. Una prueba de Atención CD 18 permite darse cuenta de que no se ve ningún tipo de animal o fauna en las ruinas a excepción de varias nubes de insectos. La razón no es otra que el gran wyvern que habita aquí, donde se ha refugiado y mantiene alejadas a las serpientes, hombres sapo y demás criaturas de las ciénagas.

El wyvern pasa la mayor parte del día durmiendo bajo el porche que es su guarida, a no ser que salga por los alrededores para cazar algún cocodrilo u otro animal que le sirva de sustento. Si alguien se adentra en el claro y el wyvern duerme, este puede percatarse con una tirada de Atención +13 contra Sigilo de los personajes. Si se despierta, el wyvern se lanzará sobre los intrusos.

El wyvern, a pesar de su poca capacidad de vuelo, es rápido y se abalanza salvajemente sobre los intrusos, arrasando los restos de las ruinas a su paso. Los PJ pueden intentar refugiarse en el interior del templo, cuyos muros les salvarán de la furia del wyvern, o buscar otras alternativas, como hacer caer uno de los porches sobre su enemigo (que quedará sepultado por las piedras) o enfrentarse directamente a la bestia, algo poco recomendable a no ser que sea un grupo de personajes muy poderosos. Encontrarás las puntuaciones de un wyvern en la página 382 del Bestiario.

El Claro del Templo

Una tierra húmeda rodea el templo, salpicada de raíces, restos de árboles y vegetación muerta. Hay varias ruinas de edificios y columnas, entre las que destacan el pozo que hay al sur o el gran porche del oeste donde descansa el wyvern. A este claro se accede desde el norte, por lo que aquellos que llegan se encuentran con la fachada lateral del templo a un lado y el porche al otro.

1. EL PORCHE

Una estructura de piedra de veinte metros de largo se sustenta por un muro de piedra y una serie de columnas de más de seis metros de alto, algunas de las cuales están agrietadas por el paso del tiempo. Bajo él, hay apilado un cúmulo de desechos en el que se adivina algún resplandor metálico.

Alguna de las columnas está en muy mal estado,(una prueba de Fuerza CD 25 puede hacer caer alguna de las columnas y una de Saber (Ingeniería) CD 20 indica que derribando la columna que hay al extremo se puede hacer caer todo el porche. Bajo la protección del pórtico, el wyvern ha apilado hojarasca y varios objetos que considera de valor y que son el lecho sobre el que descansa. Entre el barro y las hojas muertas, se pueden encontrar varios tesoros. Una prueba de Buscar CD 15 permite encontrar 1d10 monedas de plata, así como piezas metálicas de armadura o algún escudo.

2. EL POZO

Este pozo de piedra está ahora cubierto de maleza y musgo. Un hedor pestilente surge de su interior, perdiéndose en la oscuridad de las profundidades.

Este pozo conduce a una caverna y a un pequeño lago subterráneo (punto 10 del subterráneo) por el que es posible acceder al interior del templo. El pozo mide unos 15 metros y se requiere una prueba de Atletismo CD 15 para bajar entre las ramas y raíces, además de una de Fortaleza CD 15 para resistir las náuseas y no perder el agarre.

3. ENTRADA AL TEMPLO

La única entrada a nivel de suelo al templo es una gran puerta doble de piedra. Sin embargo, se encuentra cerrada (Fuerza CD 40 para forzarla).

4. PORCHE LATERAL

Este porche situado a cinco metros de altura da a una serie de ventanas alargadas por las que se puede acceder al interior. Trepar por las columnas o muros agrietados requiere una prueba de Atletismo CD 18. Una prueba de Saber (Ingeniería) CD 20 indica que algunas columnas están muy dañadas y pueden ceder si reciben mucho peso (si el porche recibe una carga de más de 300 kilos, provocará su derrumbe).



El Templo

Hay varias formas de acceder al interior del templo en ruinas. La más sencilla es trepando hasta las ventanas que dan a la sala 6 o forzando la puerta principal que da al salón central 5. Por último, es posible hacerlo a través del pozo y la galería subterránea de la caverna 10, aunque para ello los personajes deben superar la fuerte corriente de este río subterráneo (tres pruebas de Atletismo CD 20).

5. SALA PRINCIPAL

Esta gran cámara de forma alargada es la entrada del templo, protegida por una doble puerta de piedra que cierra el arco principal. El templo tiene techos muy altos y varias columnas franquean el paso, mientras que diferentes pasadizos se abren en los laterales. Las paredes de piedra gris, que debieron de ser de gran esplendor en el pasado, ahora aparecen cubiertas de suciedad y deshechos. El suelo está repleto de cascotes y muebles destrozados, mientras que numerosas grietas en la cúpula dejan pasar la luz del exterior y los sonidos de las ciénagas que os rodean.

En este lugar es donde realizaban sus ritos los misteriosos constructores del templo. Alguien que busque entre los desechos que cubren la pared del norte (Buscar CD 15) encuentra una serie de grabados en la piedra, unas runas y formas alargadas. Están escritas en un idioma antiguo, aunque una prueba de Saber (Historia o idiomas) CD 30 rebela el siguiente significado: *«Solo el cuchillo negro abrirá la puerta».* En la pared oriental hay dos pasadizos que llevan a una sala vacía y llena de escombros y a un corto pasillo que da a unas escaleras de piedra (punto A), que bajan al nivel subterráneo (en el punto 7).

6. CÁMARA DEL MIRADOR

Esta sala recibe la luz de una serie de ventanales alargados que se abren en su pared occidental, a través de los cuales se ve la tupida extensión que son las ciénagas. La estancia está repleta de escombros y restos de muebles y otros objetos, corrompidos por la humedad y la herrumbre.

Esta estancia elevada tiene una serie de miradores que dan a la fachada oriental del templo, justo enfrente del porche donde tiene su refugio el wyvern. Hay una altura de seis metros hasta el suelo.

Primer Subterráneo

Las catacumbas del antiguo templo son una ruina antigua con paredes de piedra resquebrajadas por el paso del tiempo y suelo cubierto de restos de agua. Estos pasadizos son ahora el hogar de un escork, una criatura que habita en estos subterráneos desde hace siglos y que los reclama como suyos, por lo que atacará a cualquiera que se adentre en sus dominios. El escork acostumbra a estar en su guarida de la sala 8, pero si alguien hace algún tipo de ruido, grito o sonido lo suficientemente alto para que el escork lo oiga, dejará su sala y atacará por el pasillo, aunque su tamaño le impide subir por las estrechas escaleras.

7. ENTRADA

Las escaleras terminan en una galería natural con paredes húmedas y cubiertas de arcillas. Un débil riachuelo de aguas frías corre por el pasaje hacia el oeste, pero no cubre más allá del tobillo. Además de varios ramales que se abren a los lados, una gran puerta de piedra se alza en la pared sur. La pesada losa cierra el paso y sobre su superficie se adivina aún el trazado de varias runas que rodean lo que parece una pequeña ranura de apenas dos centímetros.

La puerta cerrada de piedra lleva a la sala donde los creadores del templo guardaban sus tesoros y que ha permanecido cerrada desde entonces. La puerta solo se abre si alguien clava una daga de obsidiana en la ranura (la daga se encuentra olvidada en el fondo de la laguna interior del punto 10).

8. LA GUARIDA DEL ESCORK

Una montaña de desechos ocupa el centro de una estancia cuadrada y pequeña en la que reina un hedor a carne en descomposición.

Este es el refugio del escork que habita estos subterráneos. Si los PJ se acercan en absoluto sigilo, pueden descubrir al monstruo semienterrado entre los desperdicios, aunque cualquiera que se acerque lo alertará. Puedes encontrar las puntuaciones de un escork en la página 374.

Entre la montaña de desperdicios, además de huesos de animales desconocidos, hay unas cuantas monedas (10 mp) y un par de espadas oxidadas.

9. LA CÁMARA SECRETA

La puerta se abre con un chirrido que resuena en todo el subterráneo, dando paso a una estancia de paredes de piedra pulida que parece limpia y despejada, contrastando con la suciedad del resto del templo.

Un pedestal circular de mármol negro se alza en su centro, sobre el cual hay una esfera azul celeste que reluce en la penumbra del lugar. Aquí está la famosa esfera que los PJ vinieron a buscar. Una vez se hagan con ella, aún deben escapar del templo, quizás por el río subterráneo del punto 10.

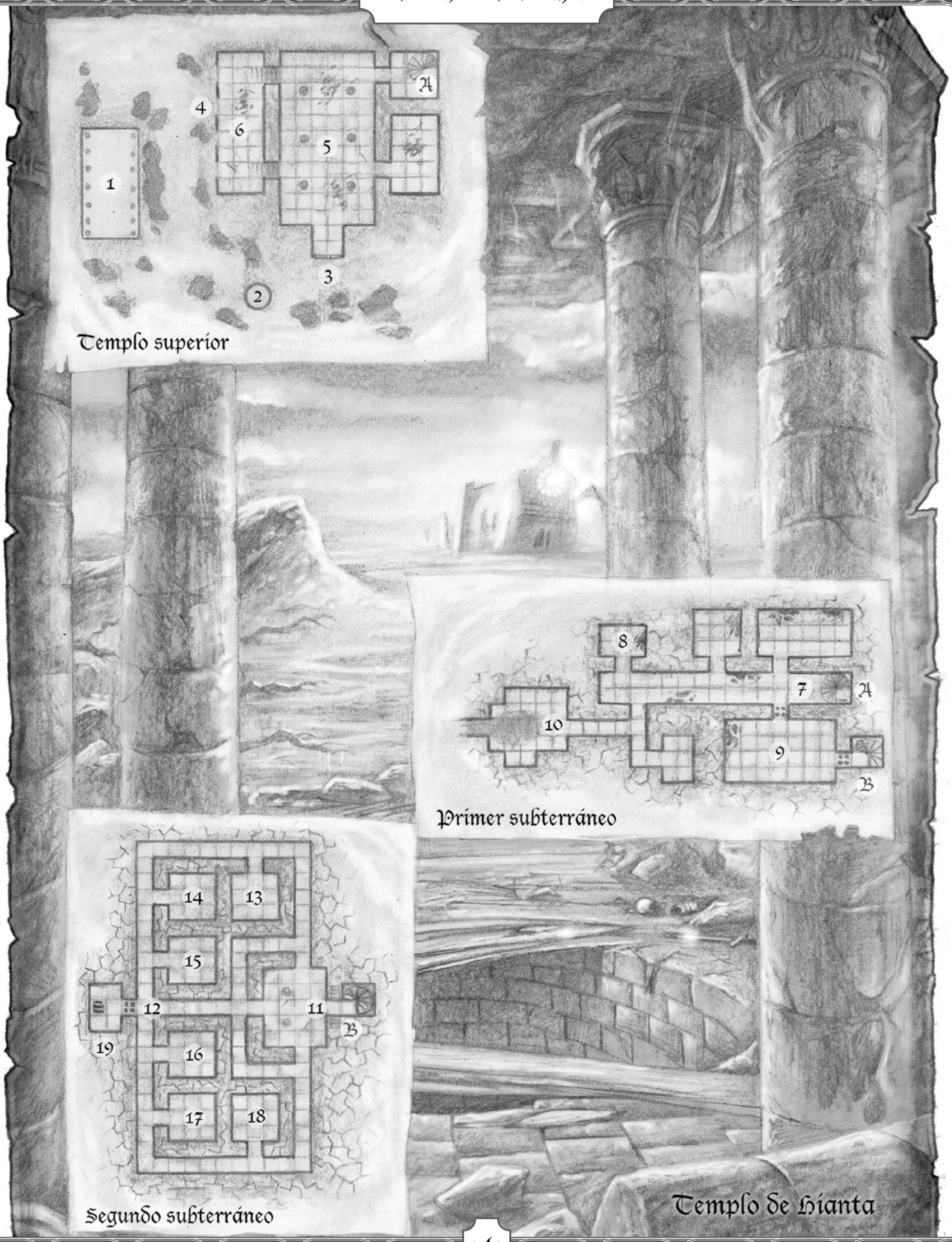
Esta sala está completamente vacía, a excepción de una nueva puerta de sólida roca que cierra el paso en la pared oeste. Junto a la puerta hay una inscripción en vealar (prueba de Idioma [Elfo antiguo] o Saber CD 30) que dice: *«El poder es el veneno del alma».*

Para abrir esta puerta, se necesita tener la información encontrada en la antigua biblioteca de Dalannast, donde se relata el viaje del elfo Elnari, que construyó el subterráneo más profundo del templo para ocultar en su interior la gema de poder que el príncipe Hirael le había confiado.

Para abrir la puerta, algo que nadie ha hecho en miles de años, se debe pronunciar la palabra adecuada. Se trata del nombre «Hirael». Si alguien dice el nombre en voz alta, la puerta se abre y da acceso a una escalera de piedra que desciende al segundo subterráneo.

10. LA LAGUNA INTERIOR

La cueva discurre hasta una caverna de unos diez metros de largo, en cuyo centro se acumulan las aguas oscuras de una laguna subterránea. Un riachuelo de agua se pierde por la galería que va hacia el este, mientras que el techo se abre en lo que parece un pozo cubierto de hierbas y raíces y por el cual se adivina la luz del exterior.


A
4
6
5
1
3
2
Templo superior
8
7
A
10
9
B
Primer subterráneo
14
13
15
12
11
B
19
16
17
18
Segundo subterráneo
Templo de Hianta

Este lago es a donde va a parar el pozo de afuera. Sus aguas son frías, pero inofensivas, aunque a medida que se adentran por el pasaje del este, van aumentando de caudal hasta convertirse en un fuerte torrente que recorre unos dos kilómetros para acabar saliendo a las marismas de la ciénaga, cerca de su margen más meridional. A su vez, hay una abertura en el techo de la corriente que lleva al pozo del punto 2, en el exterior del templo. Nadar en esta corriente es peligroso, ya que al llegar a los rápidos, el agua puede lanzar a los personajes contra las paredes de roca (Atletismo CD 15 o recibir 1d10 de daño).

En el fondo de esta laguna es donde reposa la daga de obsidiana que es la llave que abre la puerta de la sala 7. El objeto se encuentra hundido en el barro, por lo que se necesita una prueba de Atención CD 40 para percatarse de ello. Si alguien bucea en las aguas, una prueba de Buscar CD 20 permite encontrarla. La daga de obsidiana es un arma decorativa, pero es la única llave que puede abrir la puerta hacia los niveles inferiores del templo.

Segundo Subterráneo

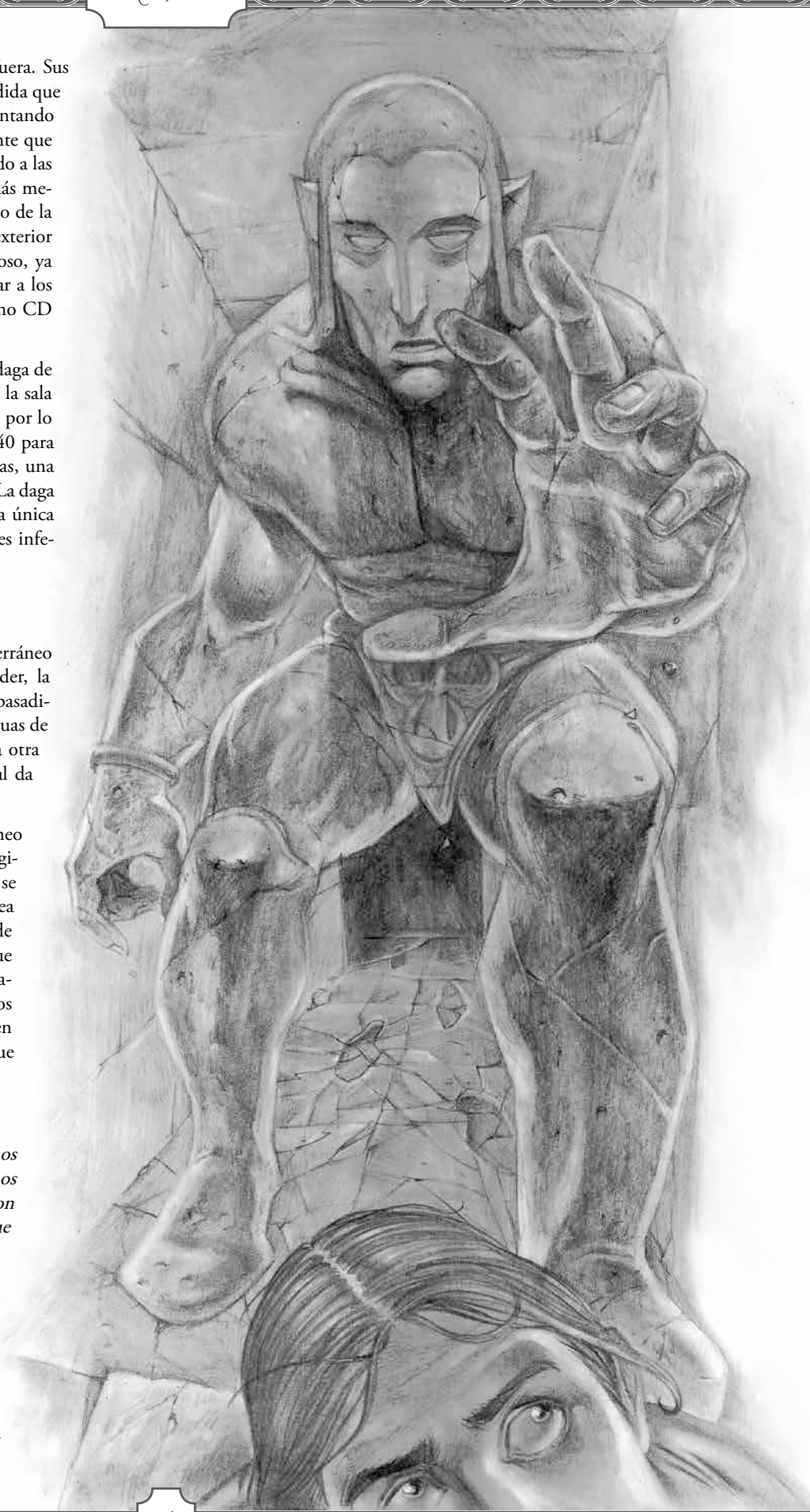
La puerta de piedra da acceso a un nivel subterráneo que crearon los elfos para proteger, y esconder, la gema de poder. Se trata de un entramado de pasadizos con salas en las que se alzaron grandes estatuas de los antiguos señores elfos. En el oeste se halla otra puerta de piedra cerrada mágicamente, la cual da acceso a la estancia donde está la gema.

Los ingenieros elfos diseñaron este subterráneo para proteger la gema mediante la puerta mágica y las estatuas, que son enormes golems que se activan ante la posibilidad de que la gema sea robada. La única manera de abrir la puerta de piedra es colocando en ella los seis discos que se encuentran en las bases de las diferentes estatuas. En caso de fracasar al colocar los discos, los golems de las diferentes salas se activan y barren el subterráneo eliminando a todo ser vivo que encuentren.

11. ENTRADA

La escalera desciende en la oscuridad hasta unos pasadizos de piedra pulida, que avanzan unos metros hasta una amplia estancia cuadrada con varias columnas talladas en forma de árbol que sustentan los techos.

Esta es la sala de entrada al subterráneo, la cual oculta una puerta de piedra que se cierra si alguien fracasa al resolver alguno de los acertijos de la puerta de piedra que hay más adelante (punto 12). Por tanto, aquellos que no respondan correctamente, quedarán encerrados en el subterráneo con los golems de piedra.



Golem Élfico — 60 puntos

Tipo de criatura: Constructo grande.

Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 10 (+0), Dureza 22, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos raciales: Arma natural (Golpe) 2, Armadura natural 5, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Dureza, Firme, Impacto brutal 2 (aumenta en 4 la CD para salvarse del daño masivo), Inmunidad (Daño de Característica, efectos de nigromancia), Inmunidad parcial (Daño cortante, elemental y perforante), No vivo, Reparable, Velocidad reducida 1, Vista ciega.

Habilidades: Ninguna.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +11, Reflejos +2, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 6 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 5), Golpe +5 (1d8+7), Derribar/Presa +17.

Salud: Puntos de Resistencia 76, Umbral de destrucción 22.

12. PUERTA DE PIEDRA

Una gran puerta de piedra cierra el paso hacia el oeste. Su superficie está adornada con formas de árboles, mientras que en el centro hay seis oquedades circulares, con un sol en la primera y una luna en la última. En el arco superior hay una inscripción en runas antiguas.

La inscripción en vealar pone: «La llegada de las razas a Valsorth».

Esta puerta protege el acceso a la gema. La única forma de abrirla es colocando los discos metálicos en el orden correspondiente en las oquedades. Estos seis discos se hallan en la base de cada una de las estatuas de piedra de las diferentes salas del subterráneo. Estas seis esferas representan las diferentes razas que aparecieron en Valsorth en los días antiguos y, como dice la inscripción, se han de poner en orden cronológico de su llegada al mundo. Por tanto el orden es: Sol, Enano, Elfo, Orko, Humano, Luna.

Si se colocan los seis discos correctamente, la puerta se abre con un silencioso desplazamiento. Si se comete algún error, la puerta de la sala 11 se cierra, impidiendo salir y las seis estatuas de las salas 13 a 18 se activan y emprenden el barrido del subterráneo. Por cada disco que se haya colocado en un lugar erróneo, se activa la estatua correspondiente a ese disco. Así, si colocan dos mal, se activan dos estatuas y si ponen las seis mal, se activan las seis estatuas.

13 A 18. SALAS DE LAS ESTATUAS

Estas pequeñas salas tienen en su centro una gran estatua de gran belleza que representa a un alto elfo. Se trata de estatuas de tres metros de altura y más de tres toneladas de peso. En la base, cada estatua tiene una inscripción, junto a un disco metálico con un grabado.

Las estatuas representan a grandes señores elfos de las islas de Doruor. Cada una representa a un señor y tienen un disco metálico con un grabado diferente. Estos discos pueden cogerse sin problemas y deben colocarse en el orden correcto en la puerta del punto 12.

13. Amrel Vientolargo. Señor de los puertos. Tiene un disco con la forma de un sol.

1*4. Raela Valleprofundo. Señora de Doruor Sur.* Tiene un disco con la forma de un enano.

15. Tianul Aurealuna. Señora de Eleanast. Tiene un disco con la forma de un elfo.

16. Birath Aguaclara. Señor de la costa norte. Tiene un disco con la forma de un orko.

17. Hinel Varaderoble. Señor de los magos de Allare. Tiene un disco con la forma de un humano.

18. Bildari Lluviadeotoño. Señor de los montaraces. Tiene un disco con la forma de una luna.

19. SALA DE LA GEMA

Cuando la puerta de piedra se abre, conduce a una pequeña estancia ocupada únicamente por un simple altar de madera sobre el que reposa una gema de gran tamaño y que reluce con brillos carmesíes.

Esta es la segunda gema de poder, que el elfo al servicio del príncipe Hirael escondió aquí. Para más información sobre las gemas de poder y sus características, consulta el **Capítulo 8: Campañas.**

Aventuras en las Ciénagas

Atravesar un entorno como las Ciénagas de Hianta es ya una aventura en sí misma. Aun así, a continuación se ofrecen varias aventuras desarrolladas que suceden en este infierno de barro y mosquitos.

AVENTURA 13:

LA ESFERA DE LOS ELFOS

Resumen: Los PJ llegan al templo central de las ciénagas en busca de un objeto élfico, pero se ven atrapados por el wyvern que vigila las ruinas.

Notas: Esta aventura puede jugarse si los PJ buscan la gema de poder, cambiando la esfera por la gran gema.

Símbolo:

Reto:

LA ESFERA DE LOS ELFOS

Los personajes, mientras vagan por la región cercana a Hianta, encuentran los restos de un cadáver. Se trata del cuerpo de un elfo, que es apenas un montón de huesos y polvo, pero que aún tiene un pergamino entre sus posesiones. En la nota, cuyos caracteres están casi borrados por el tiempo, se lee lo siguiente:

«Los pasos de Hibenral y sus guerreros le llevaron a lo profundo de lo que actualmente son las Ciénagas de Hianta. Allí, pasaron una noche en las ruinas de un templo de eras anteriores. En estos salones, el príncipe elfo dejó un objeto de gran valor. Algunos relatos dicen que puede ser una de las grandes gemas, mientras otros creen que se trata de una de las esferas élficas».

El resto del documento está arruinado, pero en la parte inferior hay un tosco mapa de las ciénagas, en cuyo centro hay marcado un punto (que se corresponde con el templo del punto 1 de Hianta).

EL TEMPLO DE LAS CIÉNAGAS

Puede que los PJ decidan investigar el punto que señala el mapa, lo que les llevará a atravesar las ciénagas (con los peligros de estas) y descubrir el templo en ruinas. Aquí, se enfrentarán al wyvern, que puede ser un enemigo demasiado poderoso, por lo que su única opción puede ser refugiarse en las ruinas. Una vez dentro, deben encontrar la sala secreta del subterráneo, donde se encuentra la esfera élfica (punto 9 del templo).

FINALIZANDO LA AVENTURA

Ya sea matando al wyvern o huyendo de él, la aventura finaliza cuando los PJ logran salir de las ciénagas con la esfera élfica en su poder. Este objeto se puede vender a algún coleccionista o sabio de las ciudades humanas (por un precio que puede ser de varios miles de monedas de oro), o incluso regresar a Litdanast y devolverlo a los elfos.

AVENTURA 14:

LA GRAN HIDRA

Resumen: Los PJ forman parte de una expedición que se adentra en las ciénagas en busca de unas ruinas, sin saber que su contratador quiere utilizarlos como cebo para capturar una hidra gigante.

Reto: ♙♙

EL BUSCADOR DE RUINAS

La aventura empieza cuando los PJ se encuentran en alguna población cercana a las ciénagas, como puede ser en las ciudades del lago o en los pueblos humanos de las llanuras. Allí, mientras están en una posada o taberna, un hombre se les acerca:

Un hombre de aspecto fornido, con el rostro cuarteado por los rigores del clima y una cicatriz que le cruza la parte izquierda, se os acerca para hablar con vosotros.

—Soy Onalar, un explorador y necesito vuestra ayuda —el hombre, que viste ropas de cuero desgastadas por el uso y lleva una ballesta ligera a la espalda, espera vuestra afirmación para seguir hablando—. Estoy preparando una expedición a las Ciénagas de Hianta, en busca de unas ruinas donde se rumorea que hay una cripta secreta repleta de tesoros. Os necesito para acompañarme, y por ello os pagaré 50 monedas de plata a cada uno, además de la parte proporcional del tesoro que encontremos.

Una prueba de Adivinar intenciones CD 30 permite saber que el hombre miente y que su intención no es buscar las ruinas. Si los PJ rechazan al hombre, este se aleja en busca de otros aventureros, aunque no olvidará su desprecio.

En realidad, Onalar es un cazador de monstruos que se dedica a buscar criaturas terribles para grandes terratenientes o los señores de las dunas del sur, que utilizan estos monstruos para sus juegos. El hombre ha oído de la existencia de una gran hidra que habita en las ciénagas y ataca a las embarcaciones de piratas que se adentran en los pantanos, por lo que contrata a los PJ para atraer a la hidra, dejar que ataque y aprovechar el momento para atraparla.

Si los PJ aceptan, el grupo se pone en marcha a la mañana siguiente. Onalar viste sus ropas de viajero, una mochila y además de su ballesta ligera lleva dos dagas colgadas del cinturón. El grupo se pone en marcha para cruzar el territorio hasta llegar al lago, donde alquilan un bote en algún pueblecito del río Durn con la intención de navegar entre los riachuelos hacia el interior de las ciénagas. Entre el poco equipaje que lleva Onalar, su bolsa de ropa y la comida, el hombre también lleva un frasco de loto negro (CD 20, daño 3d6 CON), un potente debilitador que usa con su ballesta ligera para capturar a sus presas.

EL VIAJE EN BOTE

La guarida de la gran hidra se encuentra en el las ruinas Gran Serpiente, en el lago que hay cerca del centro de las ciénagas (punto 6 del mapa de las ciénagas). Para llegar hasta aquí, pueden dejarse llevar por Onalar, que les guiará sin problemas por los riachuelos y afluentes. Aun así, el viaje no estará exento de peligros, así que, según consideres, puedes introducir los siguientes encuentros:

- **Ataque hombres sapo.** Mientras navegan por el río, una lluvia de lanzas de tosca factura cae sobre el bote. Se trata de diez hombres sapo, cuatro que atacan desde las orillas, mientras seis bucean bajo las aguas para asaltar el bote. El objetivo de los hombres sapo es devorar a los PJ, pero acabarán huyendo si ofrecen demasiada resistencia.
- **Grupo de piratas.** Durante su travesía, una prueba de Atención CD 20 alerta sobre unas voces que se oyen tras un meandro del río. Se trata de voces de hombres que parecen cantar en

Hombre Sapo — 40 puntos

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 7 (–2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Alcance adicional (Saliva) 1, Arma natural (Saliva cegadora) 3, Detonar 3 (al morir 1d6 de daño en área de 4,5 metros, Reflejos CD 15 reduce a la mitad), Dureza, Infravisión 1, Nadador 3, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +4, Atletismo +8, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +9, Supervivencia +7.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Competencias con armas (Sencillas), Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y nadando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Ataque desarmado +5 (1d3+2), Espada corta +5 (1d6+2, 19-20), Lanza corta +5 (1d6+2, Incr. Dist. 6 m), Saliva cegadora +5 (1d4+2, Fortaleza CD 12 o Cegado, alcance 3 m), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Espada corta, 2 lanzas ligeras.

estado ebrio. Se trata de un grupo de 20 piratas que navegan en tres botes por el río de regreso a su guarida en las ruinas. Onalar ordenará esconderse y no llamar su atención. Si los piratas descubren a los PJ, les atacan para descubrir quiénes son, hacerse con sus posesiones y evitar que puedan explicar su paradero. En la página 356 encontrarás las puntuaciones del pirata.

- **El pantano de las pirañas.** En el transcurso de su viaje, el bote de los PJ llega a una zona de aguas estancadas, pero cuya superficie parece agitada por una serie de ondas. Una prueba de Supervivencia CD 25 o Saber (Naturaleza) CD 20 permite reconocer esa señal como que hay una colonia de pirañas voladoras en estas aguas. Si los PJ siguen por este paso, al momento sufren el ataque de diez de estas alimañas por asalto, que surgen del agua y cruzan sobre el bote para morder aquello que encuentren. Hay infinidad de pirañas que atacarán hasta devorar a los PJ, o hasta que estos huyan. Las pirañas realizan ataques de +6, causando un daño de 3d4 con sus mordiscos.

A su vez, durante el viaje, el grupo puede querer investigar algunas otras ruinas o lugares que se encuentren (como las cuevas de los hombres sapo, por ejemplo). Onalar se negará a adentrarse en otras ruinas o cuevas, por lo que si los PJ insisten, romperá su acuerdo y se marchará furioso con ellos.

Además, cuando el grupo pare para descansar o acampar, o incluso mientras navegan en el bote, puede que entablen conversación con Onalar. Este intentará no explicar nada de las ruinas, pues no tiene ninguna idea y puede que caiga en alguna contradicción si se le interroga hábilmente. También puede ser que se le escape algún comentario sospechoso, como cuando se encuentre con los hombres lagarto y diga que «uno de esos bichos no vale ni como esclavo en el sur» o si ven un cocodrilo de barro u otra criatura importante diga «un ejemplar así vale su peso en monedas de plata en las mansiones de los esclavistas de las dunas».

LA GUARIDA DE LA GRAN HIDRA

Cuando el grupo llegue al lago de las ruinas de la Gran Serpiente, Onalar se mostrará muy emocionado y ansioso, sin prestar atención a las ruinas y observando más las aguas estancadas que los viejos edificios.

El plan del cazador es dejar que los PJ vayan delante, hasta que lleguen a la torre en ruinas, donde la gran hidra hace su aparición. En este momento, Onalar deja que ataque a los PJ, refugiándose tras un muro mientras prepara su ballesta y un proyectil impregnado en su frasco de loto negro. Sin embargo, si alguno de los PJ hiere a la hidra, Onarlar cambia sus planes y decide atacar primero al PJ para evitar que mate a la hidra.

De este modo, los PJ deben hacer frente al temible reptil y al ataque traicionero por la espalda del cazador.

FINALIZANDO LA AVENTURA

La lucha termina cuando eliminen a la hidra, momento en el que Onalar intentará huir, o cuando eliminen a ambos enemigos. Si Onalar es capturado con vida, admite su plan y pide perdón, aunque intentará escapar o traicionarlos a la menor ocasión.

Por supuesto, en las ruinas no hay ninguna cripta o tesoro, así que puede que los PJ se sientan algo frustrados. También es posible que descubran los planes de Onalar y decidan unirse a él para capturar la hidra. En este caso, el cazador acepta, pero les traicionará igualmente al llegar a las ruinas, pues no piensa compartir el precio por capturar a su presa.

ONALAR — 60 PUNTOS

Hombre del sur, cazador

Descripción: Es un hombre del sur, de aspecto fornido, rostro cuarteado por los rigores del clima y con una cicatriz que le cruza la parte izquierda de la cara. Viste una armadura de cuero y lleva cruzada a la espalda una ballesta.

Historia: Llegó desde los desiertos del sur y ha dedicado los últimos años a cazar monstruos y otros ejemplares para los señores esclavistas. Ahora ha oído hablar de una gran hidra y cree que ese trofeo puede darle un gran botín.

Personalidad: Es un hombre hábil y de recursos, habituado a vivir en la naturaleza. Sin embargo, es solitario y no está muy acostumbrado a estar con gente. Siempre mira por su propio bien, por lo que no duda en traicionar a aquellos que no le importan.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Habilidades: Acrobacias +5, Artesanía (Alquimia) +4, Artesanía (Trampas) +7, Atención +8, Atletismo +7, Buscar +4, Diplomacia +2, Engañar +5, Saber (Naturaleza) +6, Sigilo +7, Supervivencia +7, Trato con animales +3.

Dotes: Ataque furtivo 2, Competencia armaduras (Ligeras), Competencia armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Crítico mejorado (Ballesta ligera), Disparo a bocajarro, Dureza, Entorno predilecto (Desierto), Esconderse a plena vista, Especialidad en ataque (Ballesta ligera), Ocultar información, Oponente predilecto (Reptiles), Puntería dinámica, Rastrear, Resistencia enfermedades (+4 contra enfermedades).

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 16 (Desprevenido 14), Armadura de cuero (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3+2), Daga +6 (1d4+3, 19-20), Ballesta ligera +8 (1d8+2, 18-20), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Armadura de cuero, Ballesta ligera, 2 dagas, cuerda, frasco veneno (Esencia de sombra, Fortaleza CD 17 o 1d6 de fuerza), raciones de viaje.

Eras-Har

Población: 60 000 habitantes; 99 % humanos, 1 % elfos y otros.

Gobierno: La Mariscala Ilvana Deror ostenta el gobierno de la ciudad, un cargo hereditario, aunque siempre bajo la aprobación del rey de Stumlad. Ilvana, única hija del anterior Mariscal Leron Deror, ostenta el cargo desde que murió su padre hace cinco años. A su vez, la ciudad gobierna sobre toda la región de Liandur, que cubre las estepas entre el río Durn, las montañas Kehalas y las Llanuras Grises.

El órgano de gobierno de la ciudad, y por tanto de la región, es el Consejo de la ciudad. Está formado por la Mariscala, el capitán Orlant del ejército y el abad Auril. El Consejo ostenta el poder para dirigir el día a día, impartir justicia o marcar impuestos, aunque la última palabra es siempre de la Mariscala.

Ejército: Se trata de una tropa de más de cinco mil soldados, llamados los Yelmos Negros, y casi quinientos Caballeros de Stumlad. El comandante de las tropas es el Capitán Orlant, caballero de gran prestigio y mano derecha de la Mariscala, que es la máxima dirigente del ejército.

Ley: La ciudad se rige por la ley marcial, que se impuso hace dos años ante el aumento de la violencia entre soldados y mercenarios. Es por ello que son habituales las ejecuciones de los criminales, ya sean asesinos o ladrones, siendo el Consejo quien dicta sentencia sobre aquellos crímenes y disputas más importantes.

Una muralla de recia roca rodea todo el perímetro de la ciudad de Eras-Har, en cuyos torreones ondean los estandartes con la forma de un caballo negro encabritado sobre un fondo de montañas. En el centro de la urbe se erige la fortificación de un palacio coronado por tres torreones que se alzan majestuosos sobre la ciudad.

En los alrededores de la muralla, se extiende una red de granjas y campos de cultivo arrasados por el fuego, otra señal de la larga guerra. Más al norte, la ominosa presencia de las montañas Kehalas se alza como una sombra, con sus laderas cubiertas de nieves eternas y sus cumbres ocultas bajo perennes nubarrones de tormenta.

Historia

Eras-Har es la última ciudad humana que se alza ante la inmensidad de las montañas Kehalas. Lo que antaño fue un pueblo de paso en las rutas hacia el sur se convirtió en un enclave fundamental tras la caída de Agna-Anor ante los ejércitos de gigantes azules del Rey Dios. De este modo, en el año 85 se edificó la gran muralla exterior de la ciudad y se instauró la figura del Mariscal del Norte, gobernador de la ciudad nombrado por el rey de Stumlad. Desde la construcción de su fortificación, la ciudad de Eras-Har es el principal puesto de defensa de los reinos humanos ante los clanes de orkos, trolls y otros seres que habitan en las montañas. En sus más de tres siglos de historia, numerosas han sido las batallas, escaramuzas y guerras que ha tenido que librar la ciudad contra incontables incursiones enemigas, sin que jamás los invasores hayan conseguido llegar al sur.

Este estado de guerra permanente ha convertido Eras-Har en una ciudad tomada por soldados y mercenarios, guerreros llegados al norte para vender su espada en defensa del reino o conseguir honores gracias a sus proezas en la batalla. Desde Eras-Har, los soldados parten a la red de fortificaciones que cruzan las laderas de las montañas Kehalas, o bien se unen al destacamento que defiende las ruinas de la antigua Agna-Anor. Es en las ruinas de esta ciudad donde la lucha por el control del nacimiento del río Durn enfrenta a los Caballeros de Stumlad contra las hordas de orkos desde hace más de diez años.

Entrada a la Ciudad

Hay tres puertas de acceso a la ciudad situadas al este, oeste y sur de la muralla. Normalmente una decena de Yelmos Negros vigila cada entrada y suelen mostrarse reacios a dejar entrar a desconocidos. Sin embargo, después de un rápido registro de sus pertenencias, los viajeros no tienen mayores problemas para acceder a la ciudad, siempre que no sean elfos oscuros u otras razas consideradas hostiles, en cuyo caso se debe pagar un buen soborno (unas 20 mp) para que los guardias miren para otro lado.

Los Barrios

La ciudad es un laberinto de calles tortuosas cubiertas de nieve sucia y barro por donde deambulan soldados, mercenarios y guerreros de brutal aspecto. En general muchos comercios permanecen cerrados y los ciudadanos prefieren quedarse en sus casas a partir de la tarde. Eras-Har es una ciudad en guerra y sus habitantes han hecho de la desconfianza y la precaución su forma de vida.

BARRIO CENTRO

La plaza del homenaje, situada en el centro de la urbe, es un punto neurálgico desde donde sale la avenida de Korth, que conduce hasta la puerta sur de la ciudad. Al norte de la plaza está el Palacio del Invierno, la residencia de la Mariscala Ilvana y donde se encuentra la sala del consejo donde se decide el gobierno de la ciudad. Al este, el fuerte de la milicia es un edificio de piedra que siempre está atestado de soldados y mercenarios. Destacan también la abadía de San Foint, el templo a Korth de la ciudad, y el gran mercado, lugar de comercio entre los habitantes de la ciudad y los pueblos vecinos.

BARRIO NORTE

Una serie de puentes de piedra sobre el río Durn separan el centro de la ciudad del barrio norte, la zona más desfavorecida de Eras-Har. Se trata de una maraña de callejones entre viejos edificios de piedra, chabolas y barracas donde viven los más pobres o aquellos que huyen de la justicia, pues pocas veces los Yelmos Negros se adentran en este barrio. Sin embargo, entre



1. Palacio de Invierno
2. Plaza del Homenaje
3. Fuerte de la milicia
4. Abadía de San Foint
5. Gran mercado
6. Avenida de Korth
7. Calle de las vasijas
8. Calle del amber
9. Puente de la mañana
10. Puente del atardecer
11. Río Durn
12. El agujero de ratas
13. Torre de la carcoma
14. Almacén templo oscuro
15. Posada Cielo del Norte
16. Posada Tentación Real
17. Asador La jarra y el pincho
18. Taberna La Lira
19. El Descanso.
20. Entrada secreta a la abadía
21. El loto azul

sus calles un aventurero puede encontrar valiosos aliados, información u objetos ilegales que sería imposible comprar en el mercado de la ciudad.

ALREDEDORES

Los campos que rodean la ciudad son ahora un erial de granjas y cultivos quemados durante las últimas batallas. Aun así, barracas y chabolas crecen cada temporada ante los muros de la ciudad, donde acampan vagabundos y mendigos, hasta que una nueva batalla los expulsa de esas tierras.

Más allá, marca el paisaje el río Durn al unirse con su afluente el Erin, así como el Bosque de la Araña, que al norte forma una impenetrable arboleda en cuya frondosidad se ocultan enormes arañas, así como elfos oscuros. Por otro lado, dos carreteras unen Eras-Har con Stumlad hacia el oeste y con Teshaner hacia el sur.

POSADAS Y ALOJAMIENTO

Eras-Har tiene gran cantidad de posadas y otros alojamientos, de diversa calidad y precio, pero entre ellas destacan las siguientes:

Posada del Cielo del Norte: Es una gran edificación de piedra y paja al final de la avenida de Korth, con un gran salón que por las noches está atestado de clientes, borrachos y peleas, con tres pisos que ofrecen habitaciones de diversa calidad.

Taberna La Lira: Junto a la calle Amber, este local sirve la única cerveza no aguada de Eras-Har. En él siempre tocan trovadores y músicos llegados de todo Valsorth, además de ofrecer bailes de mujeres o recitales de teatro. La encargada del local es Marsia, una mujerona que dirige el negocio entre risas y bromas, pero que se muestra firme a la hora de echar a aquellos que no guardan las formas.

Posada la Tentación Real: Es una posada decente que hay cerca de la puerta de la ciudad, regentada por dos hermanos gemelos que responden a los nombres de Gulfas y Erio. Destaca por tener un sótano en el que por las noches se montan grandes partidas de cartas y otro tipo de espectáculos que muchos considerarían ilegales, como peleas o juegos aún más peligrosos.

Asador La jarra y el pincho: Esta posada es el lugar favorito de los soldados locales, ya que está en la plaza del fuerte de la milicia. Es un antro de bebida barata y mala calidad, donde es habitual que la guardia tenga que aparecer para poner paz en las peleas entre sus propios compañeros que están fuera de servicio. Lo regenta un veterano guerrero llamado Ulrak, que pasa más tiempo bebiendo que sirviendo las mesas.

El Descanso: Esta posada es un destartalado edificio en el barrio norte. Tiene una fama horrible pero su precio es muy económico. La dueña es Virela, una vieja huraña pero que tiene a dos mozos enormes con los que se asegura de cobrar las deudas.

El Loto Azul: Un viejo edificio de piedra del que cuelga un letrero de madera con el símbolo de una hoja azul es el burdel más famoso de Eras-Har. Situado en pleno barrio norte, es un lugar discreto al que muchos mercaderes y gentes del centro de la ciudad van a relajarse con las exóticas chicas que sirven aquí.

AVENIDA DE KORTH

Se trata de la calle principal de la ciudad, que lleva desde las puertas de la ciudad hasta la plaza del Homenaje. Aquí abundan las posadas y las tabernas, es lugar de reunión de soldados fuera de servicio, mercenarios, aventureros y visitantes llegados a Eras-Har.

CALLE DE LAS VASIJAS

Se trata de una calle donde se agrupan los gremios de la ciudad, así que entre sus edificios abundan tiendas, talleres y almacenes. La parte sur acoge el gremio de los orfebres, que es la agrupación de mayor peso, ya que Eras-Har es famosa por la calidad de la elaboración de objetos y utensilios. En su tramo central abundan las herrerías y armerías, mientras que al norte, antes de llegar a la abadía de San Foint, está el gremio de peleteros, así como numerosos talleres que elaboran los mejores pergaminos para el uso de los escribas.

CALLE AMBER

En esta vía se agrupan las mansiones y residencias más lujosas de la ciudad, palacetes donde viven las grandes familias. Debido a la inseguridad creciente, los Yelmos Negros vigilan esta calle, evitando que ladrones o asaltadores se acerquen. De este modo, es normal que los guardias registren e interroguen a aquellos que pasan por aquí y tengan aspecto sospechoso. Esta fuerte vigilancia hace que esta calle sea menos transitada y no haya el bullicio habitual del resto de la ciudad.

En esta calle tienen su residencia los mercaderes que se han enriquecido con el comercio, principalmente de armas y víveres entre Eras-Har y Stumlad, así como los prestamistas que han financiado la costosa guerra y que viven de los créditos que les paga el gobierno de la ciudad. Esto explica que los habitantes de esta calle no sean bien vistos por el resto de habitantes, aunque la vigilancia de los Yelmos Negros evita que se produzca cualquier tipo de altercado. Entre los residentes de la calle Amber destaca Minir Valua, un rico comerciante cuya residencia es la más lujosa de la ciudad y que pretende desde hace tiempo la mano de la Mariscala.

GRAN MERCADO

El mercado de la ciudad ocupa una gran plaza al este de la avenida de Korth. Todos los días, excepto los domingos, se montan decenas de puestos de comida, ropa y utensilios que forman un laberinto que ocupa toda la plaza. Además, numerosos vendedores ambulantes también ofrecen sus productos en el suelo y juglares, acróbatas y cómicos intentan ganarse unas monedas. El mercado suele estar vigilado por cuatro patrullas de cinco Yelmos Negros cada una, que se sitúan en las esquinas para intervenir en caso de robos o trifulcas, las cuales suelen ser bastante habituales.

PUENTE DE LA MAÑANA Y PUENTE DEL ATARDECER

Estos dos puentes de piedra son los únicos pasos sobre las aguas del río Durn que conectan al barrio norte con el resto de la ciudad. Habitualmente están vigilados por un par de Yelmos Negros que se encargan de evitar el paso a maleantes y ladrones, sobre todo si se dirigen al sur.

RÍO DURN

El río Durn atraviesa la ciudad de este a oeste, pasando por debajo de las murallas a través de un túnel protegido por enormes rejas de hierro para evitar la entrada de enemigos. Sus aguas son muy turbulentas y llenas de remolinos, por lo que cruzarlo a nado es complicado, siendo habitual que algún ciudadano muera ahogado si cae a su cauce. En primavera y verano, durante la época de deshielo, el río Durn provoca inundaciones, anegando las chabolas del barrio norte que crecen sobre el cauce del río.

EL AGUJERO DE RATAS

En pleno barrio norte, esta plaza rodeada de chabolas es el centro neurálgico de esta zona, donde cada día se monta un mercadillo ilegal en el que se venden y compran objetos robados o ilegales. Durante la tarde, el mercado bulle de agitación, con maleantes, pordioseros, prostitutas y demás calaña que se mueven entre los puestos mientras los comerciantes ofrecen sus productos a gritos. Aquí es posible encontrar desde drogas como el Sueño de Liz hasta viejos que venden ratas asadas para comer. Entre los puestos más conocidos de esta plaza están:

- Tienda de ungüentos: Un viejo alquimista tiene un puesto donde vende todo tipo de pócimas y ungüentos.
- Cosas útiles de Marian: Esta tiendecita regentada por una mujerona es el lugar perfecto para encontrar objetos insólitos, raros y, en muchos casos, completamente inútiles.
- Adivina: Ursola es una mujer famosa por leer el destino en las plantas de los pies del cliente, aunque muchos dicen que no es más que una timadora.

Además, los ladrones, asesinos y otros delincuentes se dan cita aquí para cerrar sus negocios.

TORRE DE LA CARCOMA

La Torre de la Carcoma es el nombre por el que se conoce a una vieja edificación de madera, una torre de apenas diez metros de alto, que se inclina hacia un costado y que aguanta en pie gracias a numerosos refuerzos y actuaciones de emergencia. Alrededor de la torre crece una montaña de basura, desperdicios y restos de otros edificios que crece hasta casi las ventanas de la primera planta. Esta es la residencia de Bar-dalan, un viejo harapiento al que la mayoría de habitantes de la ciudad consideran un loco que se regodea en la porquería que reina en su torre. Bar-dalan tiene pocos amigos, así que es raro ver entrar o salir a alguien de la torre. Tampoco es que la gente se preocupe demasiado por el viejo, además de que su evidente pobreza mantiene a raya a los ladrones y saqueadores del barrio.

Sin embargo, una gran historia se oculta en el pasado de Bar-dalan, pues él es uno de los pocos Arcanos que aún quedan con vida en Valsorth. Este mago era apenas un aprendiz cuando sus compañeros encerraron al Rey Dios en el círculo de estatuas. Después, dedicó su vida al estudio de la magia, pero un experimento destruyó su mente y lo convirtió en el viejo loco que es ahora. En la página 280 encontrarás su ficha de personaje.

LAS ALCANTARILLAS

Una red de túneles angostos y llenos de desperdicios forma el servicio de alcantarillado de la ciudad. Son pasajes por los que apenas puede avanzar un hombre, por lo que solo suelen ser utilizados por los servidores de la ciudad para limpiar algún atasco o reparar una conducción rota. Hay entradas en muchos puntos de la ciudad, que son unos agujeros en el suelo cubiertos por una reja. Un pozo de unos tres metros lleva hasta los túneles, que no están iluminados y están inundados por un metro de aguas pestilentes. Los diferentes conductos recogen los desperdicios y aguas y las dirigen al río Durn, por donde salen de la ciudad. Su distribución laberíntica y caótica hace muy difícil orientarse en las alcantarillas y es muy fácil acabar en uno de los vertederos que dan al río o en un callejón sin salida. A pesar de su mal estado, las alcantarillas no albergan mayores peligros que ratas y otras alimañas que viven de la putrefacción y que pueden contagiar cualquier enfermedad a quien se adentre en sus aguas. Por supuesto, los ladrones que tratan de huir de la milica o los miembros de alguna de las organizaciones secretas, como los adoradores del Rey Dios o los Asesinos de la Daga, utilizan estos pasajes con frecuencia.

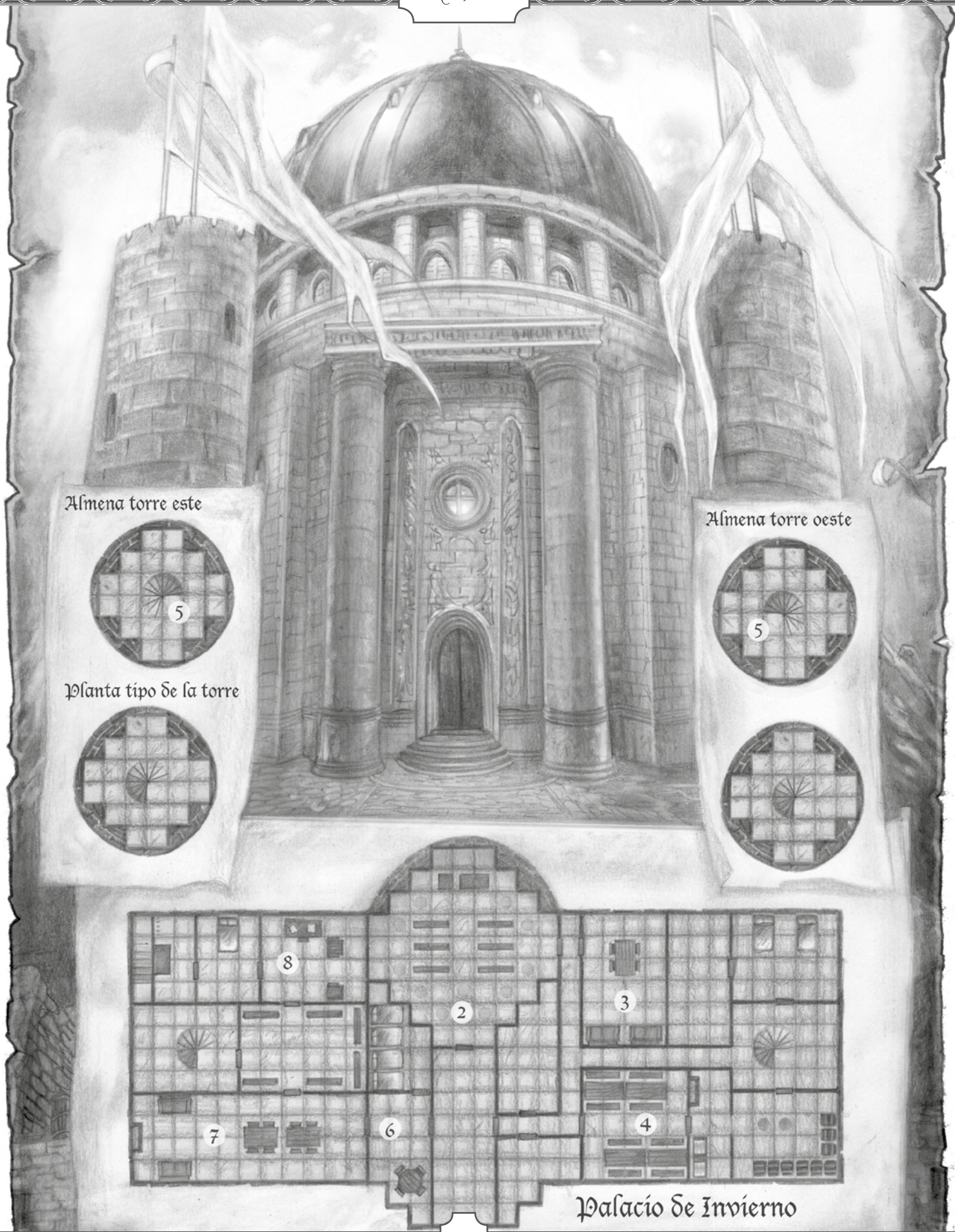
El Palacio de Invierno

Esta magnífica fortaleza corona la colina donde se asienta la ciudad, que se eleva poderosa sobre el resto de edificios. Se trata de una construcción de piedra, adornada con columnas y grabados que decoran sus fachadas y dos torreones se alzan con los estandartes de la ciudad ondeando al viento. En el centro se encuentra el edificio del consejo, cuya cúspide es una cúpula de pizarra negra.

El palacio consta de dos áreas diferentes: el área oriental son las cámaras del consejo y la sala de audiencias, mientras que la parte oeste comprende las estancias privadas de la Mariscala.

El palacio está fuertemente vigilado por una veintena de Yelmos Negros que llevan cuernos para dar la alarma y para que varias patrullas de soldados acudan en su ayuda. Los vigilantes tienen asignados turnos de guardia, aunque los puestos principales son la puerta de entrada, el vestíbulo que conduce a las habitaciones de la Mariscala y los torreones.

1. **Entrada principal:** En la fachada sur, unos recios portones de roble reforzado con hierro son la única entrada al palacio. Dos soldados montan guardia aquí día y noche, impidiendo el paso a aquel que no haya sido invitado. En caso de problemas, los soldados dan la alarma, de modo que más guardias acuden en su ayuda (aparecen 1d4 soldados por turno).
2. **Sala de audiencias:** Se trata de la estancia principal del palacio, una enorme cámara circular de suelos de mármol blanco, columnas de piedra y paredes adornadas con tapices negros y rojos. El techo se eleva muchos metros y acaba en una cúpula reforzada por arcos de piedra blanca. La sala consta de varias hileras de bancos de madera que se encaran al estrado en que hay tres sillones, donde la Mariscala y el consejo atienden las peticiones de los ciudadanos. En esta sala también se juzga a los peores criminales o se debaten los temas más importantes.


Almena torre este
5
Planta tipo de la torre
Almena torre oeste
5
8
2
3
7
6
4
Palacio de Invierno

3. **Sala del Consejo:** Esta estancia anexa a la sala de audiencias es donde se reúne la Mariscala con el abad Auril y el Capitán Orlant, para debatir en privado los temas del consejo de la ciudad. Se suelen reunir cada lunes por la mañana y entre los temas rutinarios que tratan están las finanzas de la ciudad, la recaudación de impuestos o la marcha de las batallas contra las hordas de orkos que asolan sus fronteras. Aparte de estas reuniones, la Mariscala puede pedir la presencia del consejo en situaciones excepcionales, ya sea para decidir sobre algún tema o para reunirse con algún invitado de importancia. En estas reuniones se decide el gobierno de la ciudad y se emprenden las acciones que luego tienen repercusión en la larga guerra que afronta Eras-Har.

4. **Cocinas y despensa:** Esta área del palacio consta de la despensa y las cocinas, así como los dormitorios y servicios de los cocineros y criados. Aquí comen los guardias del palacio, mientras que en las habitaciones de la Mariscala está el salón donde se sirve a los miembros del consejo y los invitados de importancia.

5. **Torreones:** Los torreones que franquean el palacio se elevan más de 20 metros sobre la fortaleza, en cinco pisos en los que apenas hay unos ventanucos por los que mirar afuera. Una escalera sube en espiral desde el palacio hasta la cúspide, una almena coronada por la bandera de Eras-Har y donde hay apostados arqueros que vigilan que nadie intente colarse por los muros.

   Colarse en el palacio trepando por las fachadas, además de la dificultad de la escalada, requiere entrar por alguna de las ventanas de las torres, todo ello sin ser avistados por los arqueros que montan guardia en lo alto.

Residencia de la Mariscala

Una puerta reforzada lleva a las estancias de la gobernadora de la ciudad. Sus habitaciones son lujosas, pero están adornadas con gusto y sobriedad. Destaca el gran comedor, con una acogedora chimenea al fondo, así como la biblioteca o la sala de estudio.

6. **Sala de guardias:** Aquí montan guardia permanentemente cinco soldados, que disponen de dormitorios y sala de descanso. Nadie puede pasar por aquí sin la autorización expresa de la Mariscala. En caso de alarma, los guardias corren en auxilio de la Mariscala, se refuerza la vigilancia y diez soldados pasan a custodiar esta estancia, ya que es la única entrada a esta zona.

7. **Salón principal:** Esta suntuosa estancia es el comedor de la residencia decorada con carísimos muebles de madera, sillones de terciopelo y una magnífica chimenea al fondo. Muy pocos visitantes son invitados aquí, a excepción de los miembros del consejo, personalidades o representantes de la monarquía de Stumlad y los escasos amigos de la Mariscala. Al norte, una puerta lleva a la biblioteca, en cuyos estantes hay cantidad de volúmenes y libros que ya quisieran para sí muchos centros de sabiduría de Valsorth.

8. **Habitaciones de la Mariscala:** Las habitaciones de Ilvana constan de un gran dormitorio, un vestidor y una estancia de descanso. En el dormitorio, Ilvana guarda varios objetos muy lujosos, como son joyas por valor de 4000 mp o varios vestidos de 600 mp cada uno.

   Lo que pocos saben es que el vestidor de la Mariscala oculta una puerta secreta que conduce por un pozo a las alcantarillas, camino por el que Ilvana entra y sale del palacio cuando quiere pasar desapercibida. Descubrir este pasaje secreto requiere una prueba de Buscar CD 25 en el vestidor. Además la puerta está cerrada con una pequeña llave que la Mariscala lleva colgada de un collar (Forzar cerraduras CD 25 para abrirla).

Aventuras en el Palacio de Invierno

A continuación se describen una serie de aventuras que tienen lugar en el palacio y que el DJ puede introducir mientras los personajes se encuentren en Eras-Har.

AVENTURA 15:

GUARDIAS CONTRA ASESINOS

Resumen: Los PJ reciben el encargo de proteger el palacio de la Mariscala durante una cena protocolaria en la que un siervo del Rey Dios intenta eliminar a la gobernante de la ciudad.

Reto: 🔥🔥

Durante la larga guerra que asola Eras-Har desde hace años, la ciudad ha mantenido a raya a los invasores orkos. Sin embargo, los gastos del ejército son muy altos, razón por la que la Mariscala Ilvana convoca a los nobles de la región a una cena en su palacio, con la intención de pedirles ayuda para sufragar los gastos de la campaña.

Los PJ deben ser soldados de la milicia (otra alternativa es que sean mercenarios de renombre) que, después de demostrar su valía como defensores de la ciudad, reciben el encargo de vigilar el Palacio de Invierno durante la celebración de la cena.

LOS ASISTENTES

La cena se celebra en la sala de audiencias (punto 2), que ha sido acondicionada con largas mesas para la ocasión, de manera que puedan acomodarse la treintena de invitados. Estos son los nobles y terratenientes que viven en la región de Liandur, entre los límites de las montañas Kehalas y las Llanuras Grises al sur. En su mayoría son hombres de clase adinerada, herederos de familias importantes que controlan el comercio, la ganadería y la agricultura y que, por tanto, tienen el oro que la Mariscala necesita para mantener el ejército.

Destacan entre los asistentes, además de la Mariscala, los miembros de su Consejo, el Capitán Orlant y el abad Auril, las siguientes personalidades:

- Tiorn Daren, noble de Terian. Se trata de un anciano hombre del norte que controla la población de Terian, limítrofe con las Llanuras Grises. Machista y egoísta, desprecia a la Mariscala y no está dispuesto a patrocinar la guerra en el norte, mientras en el sur apenas logran defenderse de los ataques de los clanes de elfos grises.



- Viesa de Liriam. Se trata de la noble de la ciudad costera de Liriam, al este de Eras-Har. Joven y atractiva, enviudó al morir su anciano marido hace dos años y desde entonces gestiona sus tierras con mano de hierro. Su mayor preocupación ahora es encontrar un nuevo marido, adinerado, por supuesto, para aumentar su poder y riquezas, por lo que la cena es para ella una oportunidad de seducir a alguno de los asistentes.

LOS ASESINOS

Nadie sabe en Eras-Har que la noticia de la celebración ha llegado hasta el titán Grunt, que aprovecha la oportunidad para intentar eliminar a la Mariscala y a todos los nobles de las tierras del norte convocados. Una vez que sus líderes hayan muerto, el caos se apoderará de la región, dejando el paso libre para sus ejércitos. Pero Grunt no destaca por su sutileza e ingenio, razón por la que contactó con los elfos oscuros del bosque de la Araña y les pidió ayuda. De este modo, un grupo de diez asesinos elfos oscuros deja el bosque y llega a Eras-Har el día de la celebración. Disfrazados como monjes, se infiltran en la ciudad y llegan hasta el palacio, donde su intención es eliminar a los acróbatas contratados para amenizar la velada, disfrazarse como ellos y llegar hasta el salón de la cena. Una vez dentro, pretenden eliminar a todos los asistentes y, en especial, a la Mariscala Ilvana.

Los asesinos son comandados por Irix, un elfo oscuro muy dotado para la magia. A sus órdenes lleva a diez elfos oscuros expertos en el disfraz y el combate. En la página 255 tienes las puntuaciones de Irix. Las puntuaciones de un elfo oscuro puedes encontrarlas en la página 29.

EL DÍA DE LA CELEBRACIÓN

En la mañana del día de la cena, los PJ son llamados al fuerte de la milicia, donde su superior les ordena participar en la guardia que vigilará el palacio durante la celebración del evento. Para ello, deben presentarse a primera hora de la tarde en el Palacio de Invierno, donde estarán a las órdenes del Capitán Orlant, que participará en la cena y que se encargará de su seguridad.

En su camino hacia el palacio, los PJ ven todo tipo de caravanas y compañías llegadas a la ciudad. Se trata de las comparsas de cada noble y terrateniente, algunos no son más que un grupo de viajeros, mientras que otros, como Viesa de Liriam, llegan con toda su cohorte al completo y desfilan por la ciudad mostrando su señorío.

Durante este desfile, el DJ puede provocar un pequeño incidente en el que un ladrón aprovecha la confianza de Viesa para arrebatarle un colgante y huir entre la multitud. Los PJ pueden perseguir al ladronzuelo, que no es más que un pobre desgraciado. Si logran apresarle y regresan con él ante Viesa, esta ordena a sus hombres que ejecuten al ladrón en la misma calle, a la vez que agradece con cierto desdén la ayuda de los PJ. Otra reacción diferente se

produce en el caso de que alguno de los PJ sea humano y muy atractivo, ya que Viesa reparará en sus encantos y puede que lo reconozca durante la cena.

Una vez en el palacio, el Capitán Orlant ordena a los PJ que monten guardia en el pasillo de entrada (punto 1), donde deben permanecer durante toda la velada y evitar que no entre nadie que no sea invitado.

Durante las siguientes horas, su cometido es vigilar la entrada y recibir a los asistentes. Por aquí pasarán los diferentes nobles, entre ellos Viesa de Liriam, quien, si reconoce al PJ apuesto, lo saludará y



Grunt, el Titán — 140 puntos

Titán, guerrero

Descripción: Grunt es un tremendo titán, más alto y corpulento que sus congéneres. Tiene un rostro grotesco, con el cabello recogido en una larga coleta que le cae hasta la cintura. Viste un taparrabos de pieles y va armado con un garrote de puntas metálicas.

Historia: El antiguo líder de los titanes de las montañas Kehalas sirve ahora al Rey Dios y comanda el ejército que asedia la ciudad de Eras-Har. Sin embargo, las defensas humanas resisten y se hacen fuertes en las ruinas de Agna-Anor, donde se desarrolla una lucha sin cuartel entre orkos y Caballeros de Stumlad.

Personalidad: Grunt envidia a los otros lugartenientes por no poseer dragones entre sus tropas, ha perdido el favor del Rey Dios al no conseguir someter las defensas humanas, requisito para dejar el paso libre hacia el sur al resto de sus tropas. Esta presión ha vuelto a Grunt un capitán impulsivo que se precipita en sus decisiones por el ansía de acabar cuanto antes con la resistencia de los hombres.

Tipo de criatura: Ajeno enorme.

Características: Fuerza 44 (+17), Destreza 14 (+2), Constitución 46 (+18), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades: Atención +6, Atletismo +20, Averiguar intenciones +5, Buscar +6, Engañar +6, Intimidar +14, Saber (Geografía) +4, Saber (Tácticas) +6, Sigilo –-2.

Dotes: Arma natural (pisotear) 4, Armadura natural 4, Aplastar, Carga poderosa 4 (+5 al daño en carga), Dureza, Especialidad en ataque (Garrote), Golpe sometedor, Infravisión 1, Velocidad aumentada 2

Bonificaciones: Ataque +10, Fortaleza +25, Reflejos +5, Voluntad +6.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 15 m, Defensa 13 (Desprevenido 11), Piel dura (RD 4), Puño +10 (1d6+12), Garrote enorme +10 (2d6+12), Pisotear +6 (3d10+10 y crítico automático), Carga +11 (1d6+15), Presa +18.

Salud: Puntos de Resistencia 126, Umbral de herida grave 30.

Equipo: Garrote enorme, pieles.

le guiñará un ojo de manera seductora, mientras le dice que espera que vuelvan a verse durante la velada.

Puede que los PJ tengan algún problema con algún timador o listillo que intente colarse en la cena haciéndose pasar por un noble (Averiguar intenciones CD 25 o Saber [Local] CD 20 para descubrirlo). Si se les cuela alguno, el propio Orlant lo descubre y reprende a los PJ por su torpeza, los envía a vigilar la torre occidental, la que da a la residencia de la Mariscala, y pone a otros soldados en la puerta.

LA CENA

Aunque puede que los PJ no vean nada de la cena, esta discurre con bastantes problemas, pues los nobles no reciben bien que la Mariscala pida más oro para la guerra. El viejo Tiorn Daren se toma especialmente mal la noticia y clama indignado, manifestando que no aceptará órdenes de una fulana leprosa cubierta de vendajes. Estas palabras provocan un gran revuelo y casi una pelea en el mismo salón entre los asistentes. Para calmar los ánimos, el Capitán Orlant pide un pequeño descanso para estirar las piernas y algunos de los asistentes se levantan de las mesas y salen al vestíbulo de entrada.

Si Viesa de Liriam ha puesto su objetivo en algún noble, intentará aprovechar este momento para seducirlo y perderse con él hacia la zona de cocinas donde tener un momento más íntimo. En cambio, si la dama se ha encaprichado de un PJ, le vendrá a buscar para llevarlo también a las cocinas con intenciones obvias. Un rechazo por parte del PJ enfurecerá a la mujer, que no olvidará con facilidad este desprecio.

Una vez los ánimos se calman, la cena se reanuda, momento en que se pide la entrada de los malabaristas para entretener a los asistentes.

LA LLEGADA DE LOS ASESINOS

Un poco antes, el grupo de elfos oscuros aprovechará la caída de la noche para infiltrarse en el palacio. Para ello trepan por la torre oriental, eliminan a los dos guardias que la custodian y se cuelan escaleras abajo hasta el comedor (punto 4), donde se preparan los malabaristas para su actuación. Una vez aquí, los elfos oscuros eliminan a los artistas mediante dardos envenenados, les quitan las ropas y les suplantan poniéndose las máscaras de bufones.

Su plan es sencillo, esperar a que les convoquen al salón una vez terminada la cena y lanzar su ataque durante la actuación. Así, en cuanto estén preparados, un guardia los viene a buscar y los once elfos oscuros se dirigen al salón ataviados como malabaristas. Al pasar por el pasillo de entrada, un PJ puede descubrir algo extraño en ellos (Atención CD 30), lo más obvio son las espadas que llevan ocultas entre los pliegues de sus ropas. Si intentan alertar, los elfos irrumpen en el salón y ejecutan su ataque al instante, aunque sin el factor sorpresa.

Los PJ también pueden descubrir a los asesinos si alguno de ellos se dirige al comedor o la zona de cocinas. Por ejemplo, si uno de ellos acompaña a Viesa a un escarceo amoroso, la pareja se encuentra retozando en el área de las escaleras del torreón, cuando se encuentran con uno de los asesinos, que baja de la torre después de asegurarse de que nadie ha descubierto a los soldados muertos de arriba. Entonces el asesino se lanza sobre ellos para eliminarlos y el PJ debe defender a la dama y a su propia vida. Si logra detener

IRIX **80 PUNTOS**

Elfo oscuro guerrero-mago

Descripción: Este elfo oscuro tiene rasgos gélidos y viste una capa oscura con capucha, mientras que de su espalda cuelga una espada.

Historia: Nacido en la ciudad subterránea de Xil-liansa, dejó su hogar para participar en la guerra, donde se ganó un puesto a las órdenes del titán Grunt. Allí, junto a un grupo de los suyos, le ha servido como asesino para aquellas misiones que los orkos y titanes no pueden llevar a cabo.

Personalidad: Es un jefe duro y despiadado que no tolera el fracaso. Aun así, considera a sus elfos oscuros como hermanos y los defenderá hasta la muerte.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno Predilecto (Subterráneos), Infravisión 2 (Ver en oscuridad), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Sensibilidad a la luz (Deslumbrado por luz de sol o brillante, –1 a Ataque y pruebas que requieran vista, –1 punto), Aptitud sortílega (Oscuridad).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +9, Atención +9, Atletismo +6, Buscar +7, Concentración +5, Diplomacia +6, Idiomas (Siss y Stumlandés), Montar +5, Saber (Arcano) +7, Saber (Subterráneo) +9, Sigilo +6.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (Espada), Memoria eidética.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +6, Reflejos +8, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 2, Reserva de Esencia 6. Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Apresurar conjuro. **Conjuros:** *(Magnitud 0)* Leer magia, Detectar auras mágicas, Atontar, Llamarada, Resistencia, Mano de mago. *(Magnitud 1)* Armadura de mago, Confusión menor, Hechizar persona, Orden imperiosa, Proyectil mágico.

Aptitud sortílega: Oscuridad 2

Equipo: Espada, armadura de cuero negro.

Combate: Iniciativa +8, Defensa 18 (Desprevenido 16), Armadura de cuero negro (RD 3), Ataque sin armas +7 (1d3+2), Espada +9 (1d10+2,19-20), Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 11.

al asesino y alerta a sus compañeros, los PJ acaban de ver pasar a los malabaristas hacia la sala de audiencias, por lo que aún pueden alertar a los asistentes.

EL ATAQUE

El plan de los elfos oscuros de Irix se basa en colocarse en el centro del salón y distraer a los nobles con sus acrobacias. Entonces, una vez situados junto a sus objetivos, intentan eliminar primero a los más importantes, que son la Mariscala, el Capitán Orlant, el abad Auril, Tiorn Daren y Viesa de Liriam. Si los asesinos pueden atacar sin ser descubiertos, cada una de estas personalidades debe hacer un chequeo de Averiguar intenciones CD 15 o Reflejos CD 15 para evitar ser asesinados inmediatamente.

Si los PJ descubren antes a los elfos oscuros, estos no pueden atacar por sorpresa, pero se lanzan al interior del salón en un ataque suicida. Su intención es abrirse paso entre los invitados hasta la mesa del fondo donde se encuentra la Mariscala.

Los elfos oscuros lucharán hasta la muerte, aunque si logran asesinar a la Mariscala, intentarán huir hacia el torreón oriental para escapar del palacio.

EL FINAL DE LA VELADA

Una vez concluída la lucha, la cena se cancela y se pasa a tratar a los heridos o muertos. Los nobles se retiran del palacio. Si la Mariscala

Guerreros Elfos Oscuros 45 puntos

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno Predilecto (Subterráneos), Infravisión 2 (Ver en oscuridad), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Sensibilidad a la luz (Deslumbrado por luz de sol o brillante, –1 a Ataque y pruebas que requieran vista, –1 punto), Aptitud sortílega (Oscuridad o Alterar Aspecto).

Habilidades: Acrobacias +5, Atención +6, Atletismo +4, Buscar +5, Montar +4, Saber (Subterráneo) +9, Sigilo +5.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (Espada).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +3.

Aptitud sortílega: Oscuridad o Alterar aspecto.

Combate: Iniciativa +6, Defensa 16 (Desprevenido 14), Ataque sin armas +5 (1d3+2), Espada +7 (1d8+1,19-20), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.



ha sobrevivido, agradece a los PJ su ayuda y puede que cuente con ellos para sus planes en el futuro.

Por otro lado, si los PJ logran capturar a Irix vivo, este es el único de los elfos oscuros que conoce quién les ha encargado el asesinato y el motivo del mismo, lo que puede llevar a los PJ a saber más de lo que está sucediendo en las ruinas de Agna-Anor.

Fuerte de los Yelmos Negros

Un enorme edificio de piedra alberga el fuerte de la milicia de la ciudad. Se trata de una construcción antigua, erigida en su momento por los Caballeros de Stumlad, pero que ahora sirve de guarnición de los guardias de la ciudad, los Yelmos Negros, así como de refugio para la ingente cantidad de mercenarios y espadas a sueldo que llegan cada poco tiempo a Eras-Har. Es una construcción de dos pisos de altura, con varios torreones que culminan en las celdas donde los condenados son encerrados a la intemperie.

Desde este fortín, el Capitán Orlant dirige el ejército de la ciudad. Tiene su despacho en el torreón central, aunque pocas veces suele estar en la habitación, pues dedica su tiempo a las reuniones del consejo y a atender al resto de personalidades. En su lugar, el Sargento Volmir Dele'Or es el mando directo en el fuerte, con un grupo de diez Caballeros de Stumlad que mantienen el orden en el caótico día a día de la ciudad. Para las puntuaciones de un Yelmo Negro, puedes utilizar la plantilla de un soldado de la página 357.

Formar Parte de los Yelmos Negros

Debido a la larga guerra y a las continuas escaramuzas, tanto en los alrededores de Eras-Har como en el destacamento de Agna-Anor o los puestos de vigilancia en las Kehalas, el ejército de la ciudad no pone muchas trabas para aceptar nuevos miembros. Para acceder a los Yelmos Negros tan solo se requiere no tener cuentas pendientes con la justicia de la ciudad, pasar una breve entrevista y prestar juramento de defender la ciudad. La falta de soldados hace que se acepte incluso a guerreros de otras razas, como pueden ser bárbaros o incluso gigantes azules, aunque no suele ser habitual. Llegado el caso, incluso un elfo puede ser admitido si presta juramento e intenta no llamar mucho la atención.

Día a Día en la Guardia

Un soldado recibe una paga de solo 2 mp por día, aunque incluye la comida y un catre para dormir en la sala común del fuerte. Su trabajo consiste en formar parte de las patrullas que vigilan la ciudad, desde el amanecer al atardecer y cada siete días de servicio tienen un día libre.

Los actos delictivos, así como cualquier atisbo de traición, se penalizan con la expulsión inmediata del ejército. En caso de un suceso muy grave, el acusado será juzgado por un consejo militar y ajusticiado en consecuencia, incluso con la condena de ser ejecutado.

Entre los Yelmos Negros destacan una serie de personajes:

Erisal: Es una mercenaria elfa llegada de los bosques del sur. Se trata de una arquera vestida en tonos castaños que luce una cicatriz en la mejilla además de tener cortada una de sus puntiagudas orejas. Es una guerrera competente que se ha ganado el respeto de los soldados y suele frecuentar la Jarra y el Pincho por la noche.

Uiron: Es un hombre salvaje que trabaja como explorador para las patrullas de soldados en las regiones salvajes. Es callado y serio, pero eficiente en su trabajo, lo que le ha hecho ganarse las simpatías del capitán. Lo que nadie sabe es que en realidad es un espía de Grunt y pasa información sobre los movimientos de tropas.

Carl Valua: Es un joven soldado, hijo de la familia Valua, que sirve en el ejército con la intención de promocionar rápidamente y alcanzar una posición de poder. Es consentido y ambicioso, pero el respaldo de su familia hace que el resto de soldados, e incluso el sargento y el capitán, le teman.

Bieran: Es un viejo soldado que lleva las cuentas de la guardia. Es el hombre de confianza del capitán y pasa la mayor parte del tiempo en su despacho en un torreón, entre libros de cuentas, cartas de pago y demás asuntos contables.

PLANTA BAJA

1. **Entrada:** La entrada principal son unos grandes portones por donde no dejan de entrar y salir grupos de soldados durante toda la jornada. La puerta da a un amplio pasillo que lleva a los comedores y que acaba en las escaleras que dan acceso a los dormitorios. Tanto de día como de noche, hay cuatro soldados montando guardia que impiden el paso a todo aquel que no esté invitado al fuerte. Por la noche, se cierran las puertas y solo se permite el acceso a soldados que regresen a su catre.

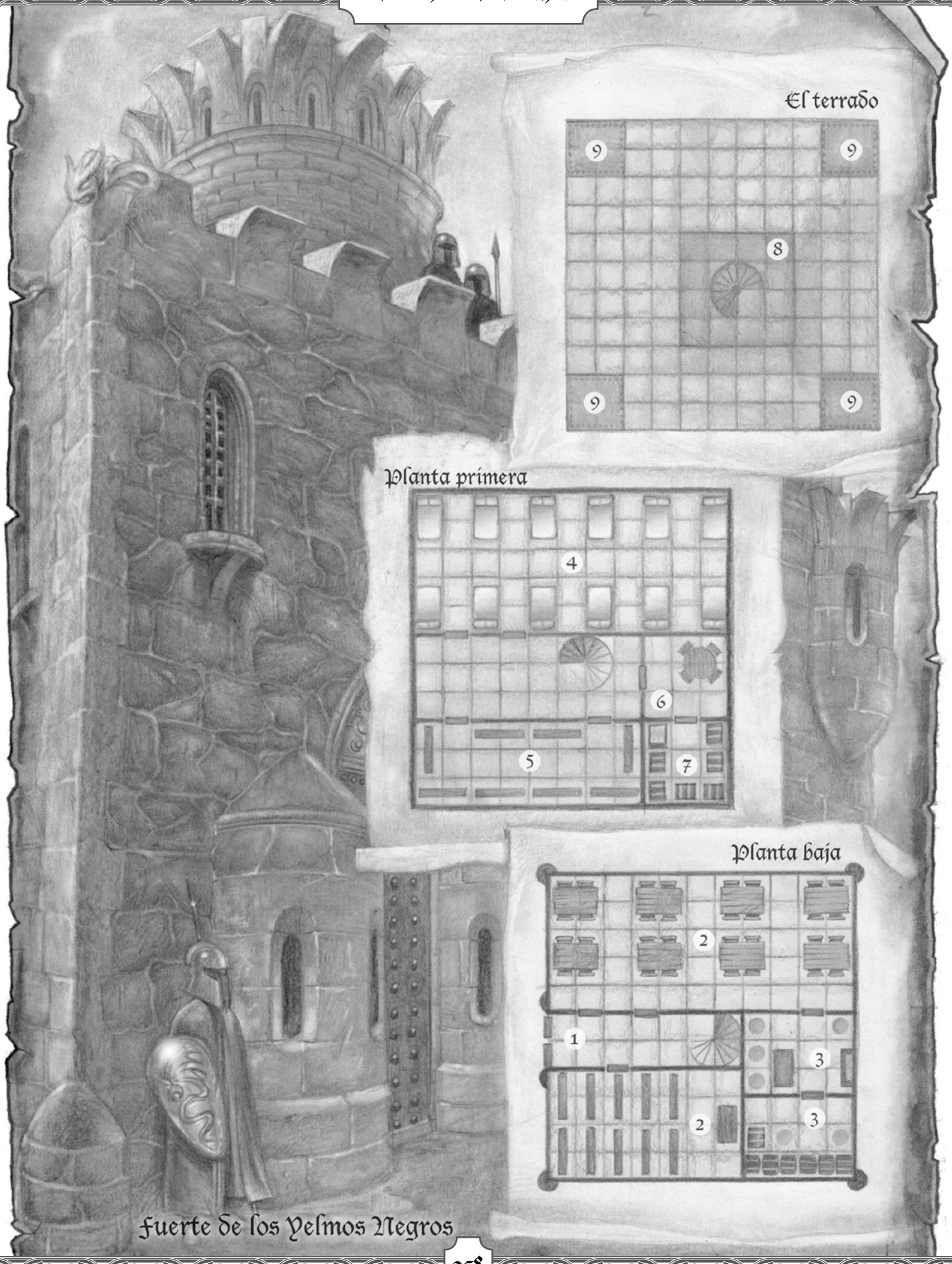
2. **Salas comunes:** En estas estancias se reúnen los Yelmos Negros y comen y descansan durante su jornada de trabajo. Siempre están llenas de soldados, menos por la noche, cuando aquí solo se puede encontrar a algún guardia de ronda.

3. **Cocinas:** Esta sala y las despensas es donde los soldados que trabajan como cocineros se encargan de preparar la comida para toda la guarnición. Debido a la gran cantidad de trabajo, las cocinas están siempre activas, con cocineros enfrascados entre ollas y pucheros.

PLANTA PRIMERA

4. **Dormitorios:** Esta sala llena de catres es donde los Yelmos Negros duermen por las noches, pudiendo haber hasta 30 soldados durmiendo en cada uno de los dormitorios. Aquí guardan sus pocos objetos de valor (cada turno que se dedique a Buscar CD 15 permite encontrar 1d6 mc). Durante el día están vacías, aunque cada pocos minutos entra o sale algún soldado o criado.

5. **Armería:** Esta sala cerrada con puertas reforzadas es donde se guardan las armas de los soldados. En ella hay cantidad de espadas, escudos y armaduras de la milicia, pero ninguna de especial valor.



Fuerte de los Yelmos Negros

6. **Sala de los vigilantes:** Esta estancia es donde cuatro soldados custodian la sala donde se guarda el oro de la milicia. Ninguno de ellos puede acceder a la estancia del dinero, cuya llave solo tiene el capitán.

7. **Sala del oro:** Aquí se guardan el dinero y las monedas con los que la milicia paga a los mercenarios y soldados. La puerta es de hierro y está protegida por dos grandes cerraduras con trampa (Inutilizar mecanismo CD 30 para abrir cada cerradura) y necesita dos llaves: una dorada y una plateada. Aquí solo acceden el capitán Orlant (que tiene la llave dorada) y el contable Biaran (que tiene la llave plateada y es quien lleva las cuentas de la milicia).

EL TERRADO

El tejado de la fortaleza es plano y está hecho de piedra. En él se alzan un torreón central y cuatro más pequeños en los vértices. El torreón central es por donde sube la escalera que da acceso al tejado, a la vez que alberga en su piso superior el despacho del capitán.

Durante todo el día y la noche, cuatro arqueros vigilan el tejado, sin dejar que nadie acceda al despacho del capitán o tenga contacto con los prisioneros de las celdas.

8. **Despacho Capitán:** La planta superior del torreón es el despacho del capitán, a pesar de que no suele utilizarlo habitualmente. Aquí guarda registro de los listados de soldados, los mapas y otros aspectos burocráticos de la milicia.

9. **Celdas:** Los torreones culminan en cuatro celdas formadas por barrotes de hierro. Aquí se encierra a los prisioneros y malhechores para que sufran en su cautiverio los rigores del clima, sin que se les ofrezca más que un cuenco de agua y algo de comida al día. La dureza de estas condiciones hace que sea habitual que algún prisionero muera de frío antes de llegar a ser juzgado.

   Los barrotes son de hierro forjado y están cerrados por un grueso candado. Para forzar la cerradura se debe superar una prueba de Inutilizar mecanismo a CD 25. Escalar uno de los torreones, además de tener que evitar a los guardias arqueros, exige superar dos pruebas de Atletismo CD 20 para llegar a la cúspide.

   Si alguien logra alcanzar esta celda sin que los guardias le descubran, aquí se encuentran con Harly, que espera la muerte al amanecer. Si hablan con él, Harly no duda en explicar la historia a los PJ, esperando que lo liberen. Así, les explica que trafican con drogas en la ciudad, y que deben pagar parte de sus ganancias a Dele'Or por su cobertura. También les relata el desafío de Faese y cómo intentó convencerle para que no lo hiciera. Ahora, en cambio, el sargento lo ha utilizado de cabeza de turco.

   Harly les explica también que trabajan desde un edificio en ruinas que hay junto al río. Allí es donde esconden la droga, donde la recogen y donde llevan las ganancias cuando acaba su jornada. Este escondite es una vieja torre de piedra que está en la orilla sur del río, cerca del punto 11 indicado en el mapa de la página 248.

Aventuras en los Yelmos Negros

En la rutina diaria de las patrullas de soldados que defienden Eras-Har, los personajes se enfrentarán a diferentes situaciones, que van desde vigilar las puertas y garantizar la seguridad de las calles de la ciudad, a misiones más allá de las murallas. Algunos de los cometidos que pueden recibir son los siguientes:

AVENTURA 16:

BATALLA EN LOS CAMPOS

Resumen: La patrulla de los PJ debe defender las barricadas del ataque de una horda de orkos.

Reto:

ATAQUE ORKO

La aventura se inicia una tarde, cuando la patrulla de los PJ es alertada de una escaramuza que se ha producido en los campos al norte de la ciudad. El sargento Dele'Or les ordena ir en ayuda de los soldados que allí luchan contra una horda de orkos.

Una serie de barricadas protegen los campos, entre los restos de las granjas arrasadas. Allí se reúnen con otras patrullas de soldados, que les informan de que una horda de orkos apareció de madrugada y atacó sus posiciones. Por suerte, consiguieron rechazarlos, pero los cuerpos de varios guerreros yacen sobre la nieve como muestra del precio pagado.

Mientras esperáis, varias flechas surcan el cielo y caen a vuestro alrededor, clavándose en las barricadas. De pronto se oyen rabiosos gritos, un momento antes de que una partida de orkos irrumpa entre la niebla para lanzarse sobre vosotros. Apenas son un centenar

Orko — **25 puntos**

La típica chusma orka. Visten raídas armaduras de cuero, ropajes andrajosos y van armados con cimitarras de acero negro.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 11 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (A elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (A elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +6, Intimidar +5, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras).

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura y piel dura (RD 2), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Ballesta +2 (1d8, 19-20), Cimitarra +2 (1d6+1, 18-20), Mordisco +2 (1d4+1), Derribar/Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9 (Penalización al dolor –1).

Equipo: Armadura de cuero, ballesta (10 virotes), cimitarra.

Chamán Orko — 55 puntos

Son líderes de comunidades orkas, que reciben el favor del señor de la sombra en forma de milagros. Visten con armaduras ligeras y pueden luchar con armas, aunque suelen usar sus milagros para dirigir a los suyos.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (A elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (A elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +8*, Intimidar +7, Saber (Religión) +8, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Dotes: Asustar, Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras), Dureza.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +1, Voluntad +2.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 4, Orar +8, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro. *(Magnitud 1)* Arma mágica, Manos ardientes, Escudo de la fe, Perdición; *(Magnitud 2)* Estallar, Inmovilizar persona, Nube brumosa, Ráfaga de viento.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Armadura y piel dura (RD 2), Ataque desarmado +3 (1d3+1), Cimitarra +3 (1d6+2, 18-20), Mordisco +3 (1d4+2), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 12 (Penalización al dolor –1).

Equipo: Armadura de pieles, ballesta (10 virotes), espadón.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–3, +2 por Fuerza).

de guerreros enloquecidos, pero corren imbuidos de un frenesí homicida y avanzan sobre la nieve a pesar de la lluvia de flechas.

Los PJ deben luchar con un grupo de 10-20 orkos, mientras el resto de sus compañeros se enfrentan a la horda. Una vez eliminados diez enemigos, el resto se da a la fuga y se oculta entre la niebla. Entonces pasan las horas de tensa calma, hasta que tiene lugar un nuevo ataque.

LUCHA EN LA NIEBLA

Aguardáis en la barricada mientras la niebla y el silencio parecen llenarlo todo a vuestro alrededor. Entonces oís los chasquidos de los arcos y al momento una lluvia de flechas cae sobre vuestra barricada. A vuestro lado, un soldado suelta un grito de dolor, con dos virotes incrustados en el pecho.

Protegidos por la niebla, una decena de arqueros orkos se han acercado para disparar sobre la barricada. Los PJ deben eliminar a cinco de ellos, ya sea mediante su capacidad con armas a distancia (recibiendo una penalización de –5 a sus tiradas de ataque por la niebla) o bien abandonando la protección de la barricada y acercándose hasta la posición de los arqueros.

Al anochecer, un rugido resuena en el campo de batalla. Como espectros, un grupo de orkos surge de la niebla. Los soldados disparan sus flechas y muchos enemigos caen sobre la nieve, pero el resto sigue avanzando. De pronto, un remolino sacude la niebla y uno de los soldados es alzado en el aire. El hombre se sacude desesperado y suelta un grito desgarrador cuando una fuerza invisible lo desmembra y su sangre cae sobre vosotros como una lluvia carmesí.

Se trata de las artes mágicas de un chamán orko, que utiliza sus artes oscuras para atrapar a algunos soldados con sus hechizos de *Inmobilizar persona* y *Estallar,* además de que aprovecha la niebla para sembrar el terror entre los defensores.

Los PJ deben hacer frente a esta última acometida, superando una prueba de Voluntad CD 15 para no quedar atemorizados por el miedo, a la vez que se baten contra el ataque de diez orkos. Tras ellos avanza el chamán orko, que usa sus conjuros para diezmar las defensas. Si logran eliminar al chamán, al perder a su líder, los orkos no tardan en batirse en retirada y pronto el campo de batalla queda en silencio, con los cadáveres sembrados entre la nieve. Es entonces cuando reciben la orden del sargento de regresar a la ciudad.

La aventura concluye cuando los PJ aseguran la defensa de las barricadas y regresan al fuerte de los Yelmos Negros con el deber cumplido.

AVENTURA 17:

SARGENTO CORRUPTO

Resumen: El asesinato de un maleante lleva a los PJ a descubrir que los traficantes de los bajos fondos han sobornado a un sargento de la guardia.

Símbolo:

Reto:

UN CADÁVER EN LA TABERNA

La aventura se inicia una tarde, cuando los PJ reciben el encargo de ir a la posada Cielo del Norte (punto 15 de la ciudad). El sargento Dele'Or les dice que le acompañen allí, pues parece que ha habido algún altercado. Una vez en la posada, dos Yelmos Negros esperan en la puerta y acompañan al sargento y al grupo al interior del salón. Hay una veintena de clientes que aguardan a un lado, mientras que en el centro de la estancia yace el cuerpo de un hombre vestido con ropas baratas de cuero. El sargento pregunta por lo sucedido y el dueño de la posada explica la historia:

—Todo empezó cuando Faese —dice señalando al cadáver— se encaró con otro cliente. Empezaron a discutir y la cosa hubiese llegado a mayores si yo no llego a intervenir. Al llegar los soldados, Faese se calmó y siguió bebiendo en su mesa. Pero, de pronto, se derrumbó sobre el suelo. Al acercarme, ya estaba muerto.

Si los PJ investigan en la taberna, descubren la siguiente información:

Registrar el cadáver: Una prueba de Buscar CD 15 en sus ropas permite encontrar un saquito con un polvo en su interior. Una prueba de Saber (Naturaleza o similiar) CD 15 permite descubrir que se trata de polvo de Sueño de Liz, una de las drogas más populares en la ciudad. Si comunican este hecho al sargento, Dele'Or les requisa la droga y argumenta que se lo explicará al capitán.

Si tratan de descubrir la causa de la muerte, una prueba de Medicina o Saber (Venenos) CD 15 permite descubrir que Faese ha sido asesinado con veneno (superar por 5 la prueba permite saber que se hizo con bilis de dragón, para ser más exacto, un veneno muy caro y letal). Una prueba de Atención CD 20 o Buscar CD 15 les alerta de una marca de pinchazo en su mano, apenas apreciable.

Preguntar a los testigos: Si interrogan a los clientes, una prueba de Recabar información CD 15 permite saber que Faese era un cliente habitual, pero que esa noche estaba especialmente nervioso. Cuando se encaró con el otro hombre, perdió los papeles al momento. Parecía muy asustado. Si preguntan por el hombre con el que tuvo el conflicto, se trata de Harly, un ratero local que ha permanecido todo el rato en un rincón.

Harly es un joven ladrón vestido con ropas viejas y sucias. Cuando los soldados le interrogan, dice que él no sabe nada, que solo quería hablar con su amigo (Averiguar intenciones CD 15 para saber que miente). Pero antes de que puedan seguir, el sargento Dele'Or ordena apresar al ladrón.

—Está claro que este bribón es el culpable —exclama el sargento—. Detenedlo ahora mismo y encerradlo en las celdas de lo alto de nuestro fuerte. Así daremos una lección a estos granujas que se creen que todo está permitido en Eras-Har. Está claro que estos dos estaban discutiendo por algún tema de drogas y por eso lo mató. Ahora pagará el precio en la horca.

Al instante, dos Yelmos Negros apresan a Harly y lo llevan a empellones hacia la fortaleza, mientras el ratero pide clemencia al sargento a gritos. Una prueba de Atención CD 15 permite descubrir que Harly parece conocer al sargento.

AGUA POCO CLARA

Hay varios puntos que deben hacer dudar a los PJ de la conclusión del sargento.

El primero es que Harly no decía la verdad y que tenía algún tipo de relación con el sargento. Si investigan al respecto, ven que Dele'Or se muestra reacio a hablar sobre este tema. Para él, el caso está cerrado y deben seguir con sus quehaceres. Si insisten, el sargento acaba castigándoles con alguna tarea como limpiar las letrinas o similar.

Otro punto dudoso es el asunto del veneno. Alguien había usado un veneno muy potente y costoso con Faese y Harly no parecía el tipo de persona que pueda comprar algo así.

En realidad, lo que ha pasado es que Faese era cómplice de Dele'Or y de la trama de tráfico de drogas en la que está implicado el sargento. Se trata de la cobertura de impunidad que el sargento ofrece a una serie de traficantes de Sueño de Liz que operan en la ciudad. Dele'Or lleva meses recibiendo sobornos de varios traficantes a cambio de su protección. Bajo el mando de Dele'Or, varios soldados se están llenando los bolsillos con este negocio y harán cualquier cosa para mantener su control sobre los traficantes.

Sin embargo, Faese amenazó a Dele'Or con no pagar por su protección. El sargento envió a dos soldados a por él, pero el traficante logró escapar y se metió en la posada. Allí le explicó lo sucedido a Harly, otro de los traficantes de la trama, que trató de convencer a Faese para que no se volviera contra Dele'Or. Sin embargo, Faese se encaró con él y se disponía a irse cuando llegaron los soldados.

Simulando que no era más que una rencilla de borrachos, los soldados separaron a los hombres, pero uno de ellos aprovechó la ocasión para pinchar en la mano de Faese el veneno. Luego se fueron, avisaron al sargento de que habían encontrado al traidor y esperaron a que el veneno hiciese su trabajo.

Ahora Dele'Or confía en haber acabado con este problema y, por la mañana, cuando cuelguen a Harly por asesinato, se habrá librado de dos compinches molestos.

EL PRISIONERO EN LA TORRE

La forma de descubrir lo que está pasando es hablar con Harly durante la noche, antes de que sea ejecutado al amanecer. Por desgracia, Dele'Or ha dado orden de impedir que nadie suba a las celdas y dos soldados vigilan el acceso desde la fortaleza.

Por tanto, para hablar con él deben trepar por las fachadas de la fortaleza y alcanzar la celda sin ser descubiertos. Consulta la página 259 para el asalto a la torre y la coversación con Harly.

LA TORRE EN RUINAS

Cuando los PJ sepan que Dele'Or dirige el tráfico de drogas, puede que intenten explicárselo al capitán. Sin embargo, Dele'Or pondrá todos los impedimentos para que hablen con él. Si sospecha que los PJ saben la verdad, incluso les tenderá una emboscada para librarse de ellos y una decena de soldados les atacará en algún callejón.

Si los PJ van a la torre en ruinas del punto 11, se encuentran con un edificio de piedra en muy mal estado. Se trata de una torre circular de tres plantas de altura, pero su fachada está resquebrajada en varios puntos. Una montaña de escombros cubre la puerta, pero una grieta en un lado lleva al interior. Si los PJ se acercan en silencio, al llegar ven que Dele'Or y cuatro soldados entran en el edificio. Si trepan a alguna ventana para espiar, descubren al sargento que habla con seis traficantes que hay dentro, repasando lo que han logrado vender durante el día. Entonces se queda con una parte del dinero ganado, que reparte con sus soldados antes de volverse.

En este momento, puede que descubran a los PJ. Si es así, Dele'Or da la orden de acabar con los espías, antes de que puedan explicar lo que han visto. Al instante, los soldados y los traficantes se lanzan sobre ellos.

HUIDA POR LAS CALLES

Perseguidos por una decena de enemigos, los PJ pueden escapar por las calles de la ciudad en plena noche. Dele'Or intentará que no puedan llegar al fuerte de los Yelmos Negros, pues sabe que si explican la historia al capitán, estará perdido. Esta persecución se desarrolla según las normas habituales (consulta la página 230 del libro básico). También puede ser que los PJ se enfrenten a todos sus enemigos, aunque el enfrentamiento será muy duro. Encontrarás las puntuaciones de un ladrón y un soldado en las páginas 352 y 357, respectivamente.

Ya sea porque derrotan a los soldados corruptos o porque llegan al fuerte para avisar al capitán Orlant, el sargento Dele'Or acaba como culpable de traición y tráfico de drogas. Por ello, tanto él como los soldados corruptos son ejecutados en la horca al amanecer.

Descubrir a estos traidores generará las simpatías del capitán Orlant hacia los PJ. Puede ser que incluso piense en ellos para misiones más importantes y relacionadas con la guerra que se está librando en las ruinas de Agna-Anor.

OTRAS AVENTURAS EN LA MILICIA

Además de estas aventuras, a continuación se ofrecen varias semillas para desarrollar nuevas aventuras de los personajes mientras forman parte del ejército de la ciudad.

CARAVANA DE SUMINISTROS

Debido a la larga guerra que asola la región, un ave mensajera llega a Eras-Har procedente de uno de los puestos de vigilancia en las montañas Kehalas. En la breve nota se piden refuerzos y víveres para pasar el invierno. Los PJ reciben el encargo de custodiar una caravana que parte hacia el norte hasta el fuerte de los caballeros. Sin embargo, las hordas de orkos se proponen cortar la línea de suministros, por lo que deben superar varias emboscadas y ataques. Además, cuando la caravana llega al fuerte, se encuentran con que los caballeros han caído y ahora está dominado por el enemigo. Los PJ deben huir a la desesperada al sur, mientras el ejército enemigo les persigue.

EMISARIOS A AGNA-ANOR

Después de cumplir diversas misiones, la patrulla de los PJ recibe un importante encargo. El propio capitán les encarga llevar un correo a las ruinas de Agna-Anor, donde un destacamento de los Caballeros de Stumlad hace frente a las tropas de orkos. Los PJ deben cabalgar sin descanso hasta la ciudad en ruinas y entregar en mano un pergamino al Capitán Caust, comandante de los caballeros.

Sin embargo, el viaje hasta allí estará plagado de peligros, además de que una vez en la ciudad en ruinas, deberán colaborar con los caballeros, pues el enemigo les supera ampliamente y solo su ayuda evitará la muerte de Caust y sus hombres.

Abadía de San Foint

Este templo en honor a Korth es una imponente abadía que se alza al final de la avenida de las Vasijas. Se trata de un edificio formado por una gran iglesia en forma de cruz, en cuyo extremo se alza un campanario que se eleva sobre el resto de edificios.

Lo que en otro tiempo fue un lugar de recogimiento y plegaria es ahora, debido a la guerra, un improvisado hospital. Sus bancos están atestados de gimientes heridos entre los que se apresuran los clérigos y las curanderas para atenderles. Además de ofrecer curación, la abadía también ha adaptado uno de sus grandes salones como albergue para que los soldados y guerreros sin techo puedan descansar por las noches. Se trata de una estancia plagada de bancos y camastros donde duermen más de cincuenta guerreros entre ronquidos y ruidos.

La abadía tiene una entrada principal con dos grandes portones de madera que se cierran por la noche. A su vez, hay una entrada secreta que muy pocos conocen. Se trata de un pasaje que hay al sur de la abadía (punto 20 del mapa de Eras-Har) y que lleva a un túnel subterráneo que da a la entrada de las catacumbas de la abadía. Esta es la vía que usan los Asesinos de la Daga para entrar y salir de la abadía sin ser vistos.

Historia de la abadía

La historia de la abadía se remonta al año 163, cuando fue creada por el abad Gilenn. Durante quince años se construyó el imponente edificio, así como las catacumbas, que se edificaron en secreto bajo la abadía durante otros veinte años más. La abadía ha sido el centro religioso de la región y uno de los templos más importantes de Valsorth.

El abad Auril es el actual decano de la abadía y ostenta el cargo desde hace casi treinta años. Bajo su mando San Foint es un lugar donde el herido recibe cuidado, pero también es un refugio para aquellos religiosos de Korth que buscan ayudar con sus actos a la difusión de la Palabra de su dios. Actualmente la abadía cuenta con diez padres y más de cincuenta clérigos y aprendices.

Sin embargo, la abadía alberga un secreto, ya que el abad Auril es también el líder de una peligrosa hermandad de asesinos que opera en la ciudad desde hace más de doscientos años. Se trata de la Daga, un gremio de asesinos fanáticos decididos a eliminar a todos aquellos que se opongan a Korth y a su Palabra. La Hermandad de la Daga tiene su base de operaciones en las catacumbas de la abadía.

Las catacumbas

Bajo la abadía hay una serie de túneles y pozos que han permanecido en secreto y que solo los miembros más alto rango de la abadía conocen. Se trata de las catacumbas donde yacen los restos de grandes señores y clérigos que sirvieron a Eras-Har. Estos pasajes son la base de operaciones de la Daga, la hermandad secreta que opera en la ciudad.

Por desgracia, muchos pasajes y escaleras están destruidos, lo que hace muy difícil llegar a los niveles inferiores, ningún miembro de la Daga ha pasado del segundo nivel desde hace más de cien años. Las catacumbas constan de cuatro niveles que están comunicados por abruptas escaleras de piedra. Hay dos entradas: una que da acceso desde la abadía y lleva al primer nivel, mientras que la otra entrada se encuentra en las alcantarillas de la ciudad y lleva al segundo nivel.

Entrada

La entrada a las catacumbas es secreta y solo los miembros más altos de la orden y aquellos clérigos que forman parte de la hermandad de la Daga conocen su existencia. Se trata de una puerta de piedra que hay detrás de las escaleras que dan acceso al segundo piso de la abadía (Buscar CD 20 para descubrir la falsa pared). Un mecanismo oculto permite deslizar un tramo de la pared, dejando el paso abierto hacia una escalera de piedra que desciende en la oscuridad.

Primer Nivel

Las escaleras llevan a un mausoleo donde yacen los féretros de los miembros más importantes de la abadía en el último siglo. No hay nada de valor en ellos, a parte de que los miembros de la abadía considerarán que profanar sus cuerpos es una herejía. Al fondo hay una escalera que desciende al segundo nivel.

Segundo nivel

Estas estancias son el lugar donde se celebran las reuniones de la hermandad de la Daga.

1. Vestíbulo: Se trata de un amplio vestíbulo iluminado por antorchas. Siempre hay dos miembros de la hermandad montando guardia y vigilando que nadie pueda acceder a las estancias.

2. Sala de reuniones: Se trata de una sala con una gran mesa en su centro. Aquí es donde el abad Auril convoca a los miembros de la hermandad, ya sea para asignarles alguna misión o para informarles de los últimos acontecimientos.

3. Sala de entrenamiento: En esta amplia estancia repleta de armas, maniquís y dianas es donde los miembros de la hermandad practican sus habilidades para el combate y el asesinato.

4. Entrada secreta: Estas escaleras suben hasta una reja que da acceso a las alcantarillas de la ciudad. Por aquí es por donde los miembros de la hermandad entran y salen de las catacumbas, sin tener que utilizar la entrada de la abadía. La reja está en un pasaje de las alcantarillas a unos cincuenta metros al oeste de la abadía, sin que tenga nada de especial respecto a las decenas del resto de verjas que abren y cierran los pasajes. Una prueba de Atención CD 20 permite descubrir pisadas en el suelo, como si esta verja fuese utilizada con cierta frecuencia.

5. Escaleras al tercer nivel: Un empinado tramo de escaleras de piedra desciende en la oscuridad. Hay cascotes y runas por todas partes, además de que una prueba de Saber (Arquitectura) CD 20 permite descubrir que estos pasajes están en muy mal estado y plagados de grietas, incluso puede que haya partes a punto de derrumbarse.

Tercer Nivel

A partir de este nivel, ningún clérigo ha descendido más allá en los últimos cien años. Hay cascotes y escombros por el suelo, además de un ambiente de polvo y abandono de siglos.

6. El derrumbe: *El pasadizo avanza hacia el sur, entre restos caídos y cascotes, hasta que se abre un profundo abismo que ocupa todo el pasaje y cuyo fondo se pierde en la oscuridad, entre unas paredes plagadas de muescas y grietas.*

Aquí el pasadizo se derrumbó dejando un foso de ocho metros de largo y que cae hasta un final incierto de más de treinta metros de profundidad. El foso se puede saltar (Atletismo CD 25) o superar por otros medios, como puede ser escalando por las paredes laterales mediante una prueba de Atletismo CD 20. En caso de fallar ambas pruebas, una prueba de Reflejos CD 20 permite asirse a un borde, si no, se precipitan al vacío hacia una muerte segura.

Una prueba de Buscar CD 20 permite descubrir que parece haber un pasadizo más abajo, por lo que es posible descender por las paredes del foso (y alcanzar así el tercer nivel). Si se baja trepando, es necesario superar dos pruebas de Atletismo CD 20 para descender.

7. Suelo inestable: *El pasadizo derrumbado lleva hasta una pequeña estancia, con un pasillo que se pierde hacia el sur.*

El suelo central de esta sala es muy inestable y cualquier peso de más de 10 kilogramos sobre una de las losas del centro provocará un derrumbe masivo (marcado en el plano con las tres placas centrales). Una prueba de Atención CD 30 o Saber (Arquitectura) CD 20 permite descubrir este peligro. En caso de producirse el derrumbe, los personajes que se encuentren sobre la zona afectada deben superar una prueba de Reflejos CD 20 o caer al foso (todavía pueden agarrarse a un borde si superan una prueba de Reflejos CD 22). Los que caigan se precipitan por el abismo igual que en el punto 6.

8. Pasillo bloqueado: *El pasadizo gira hacia el este, para acabar abruptamente ante un muro de piedras y cascotes que bloquea el paso.*

Un derrumbe impide seguir avanzando. Una prueba de Saber (Arquitectura) CD 20 permite saber que el derrumbe tiene varios metros y que es imposible abrir un paso por medios normales. Si se quiere quitar el derrumbe, se necesitan varias horas de trabajo, además de que es probable que los miembros de la Hermandad se alerten por el ruido.

La forma de continuar al siguiente nivel es descender por el pozo derrumbado hasta el pasaje del tercer nivel (que se encuentra 15 metros más abajo), ya sea escalando o mediante una cuerda.

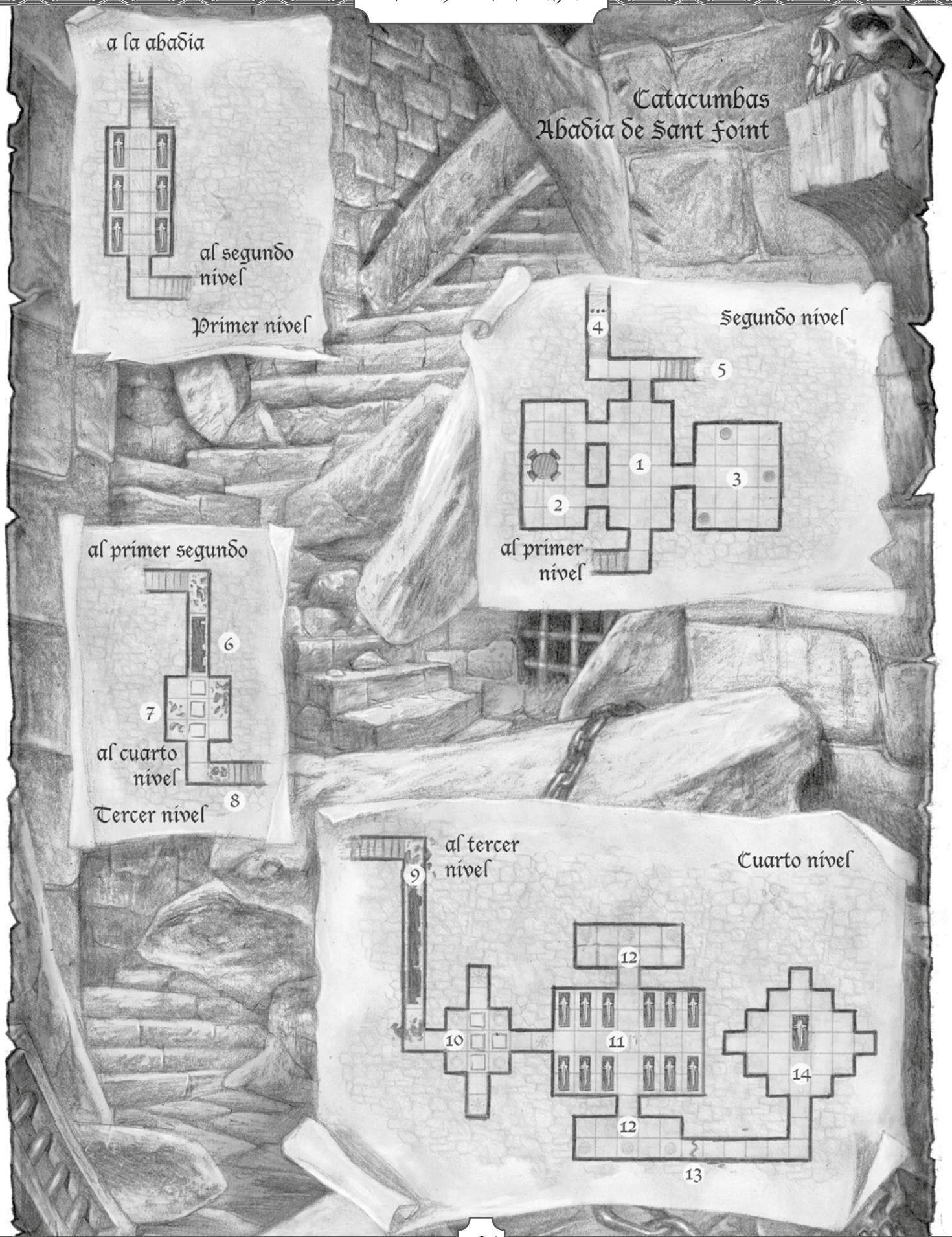
Cuarto Nivel

En el último nivel de las catacumbas se encuentra el antiguo mausoleo donde fue enterrado el fundador de la abadía y primer asesino de la hermandad, el abad Gilenn. Para proteger su féretro, hay una serie de trampas y guardianes que han mantenido este nivel fuera del alcance de ningún ser vivo.

9. El gran derrumbe: *El largo pasillo ha cedido y el suelo se abre en un pozo de oscuridad que se pierde en la negrura. Más al sur, el pasillo sigue hasta girar un recodo.*

Este pasillo está completamente colapsado, con un foso que mide 15 metros de largo. Para superarlo, se debe trepar por las paredes del foso (mediante tres pruebas de Atletismo CD 20) o mediante otros medios mágicos o de otro tipo. Si un personaje

La abadía de San Foint es muy similar a otras muchas que se edificaron en el este de Valsorth, con su sala de rezos, salas comunes y dormitorios. Por ello, se puede utilizar como base el mapa de la abadía de Korth en las colinas de Terasdur en el libro básico de **El Reino de la Sombra** (página 275). En concreto, aquí solo se describen las catacumbas por su importancia como guarida de la hermandad de asesinos y por ser la particularidad de esta abadía.


Catacumbas
Abadía de Sant Foint
a la abadía
al segundo nivel
Primer nivel
Segundo nivel
4
5
1
2
3
al primer nivel
al primer segundo
6
7
al cuarto nivel
8
Tercer nivel
al tercer nivel
9
Cuarto nivel
12
10
11
14
12
13

cae y falla una prueba de Reflejos CD 20 para agarrarse a un borde, se precipita a una muerte segura.

10. La sala de las fuentes: *El pasillo avanza en la oscuridad hasta que llegáis a una cámara cuadrada, de techo bajo y con cuatro fuentes de piedra que adornan las esquinas. Las fuentes contienen un agua cristalina, con una pequeña estatua de un clérigo que vierte sus aguas sobre ellas.*

Una trampa protege la entrada al mausoleo. El suelo de esta sala activa un mecanismo, de modo que tres bolas de fuego salen por los diferentes pasillos y arrasan en llamas toda la sala. En el plano se marcan las baldosas que activan la trampa, así como los tres orificios del techo que lanzan las bolas de fuego (marcadas con un asterisco). Si se activa la trampa, todo aquel que está en la sala sufre daño igual a 3d6, a no ser que supere una prueba de Reflejos CD 20, para reducir el daño a la mitad. Si además de saltar el personaje se lanza al interior de las fuentes, el agua le protege y no sufre ningún daño.

11. Las tumbas de los asesinos: *El pasillo se abre a una gran estancia, en cuyas paredes se alinean las lápidas de antiguos seguidores de Korth, con la cruz marcada en sus tumbas bajo sus nombres.*

Aquí es donde fueron enterrados los primeros miembros de la Hermandad, antes de que el acceso a las catacumbas se derrumbase. Se trata de veinte tumbas que contienen los cuerpos de los asesinos, así como sus pertenencias. Entre ellas hay diferentes armas de buena factura (aunque la mayoría echadas a perder por el tiempo), así como algunas armaduras y cascos de gran valor.

Por desgracia, estas tumbas están protegidas mágicamente, de modo que si alguien abre alguna de las lápidas, se activan los seis golems de las salas anexas, que en dos asaltos entrarán en esta sala para destruir a todo el que haya en ella.

12. Los guardianes del mausoleo: *Tres estatuas de piedra con las formas de antiguos miembros de la hermandad de asesinos se alzan en el centro de esta sala, mudos vigilantes de una era ya pasada.*

En estas salas hay tres golems de piedra que protegen el mausoleo y que se activan en cuanto alguien entra en estas salas o intenta profanar las tumbas de la sala 11. Los golems atacan con el único objetivo de destruir a cualquiera que ose profanar el mausoleo y no se detendrán hasta que sus objetivos abandonen las catacumbas.

En la página 244 encontrarás las puntuaciones de un golem.

13. Puerta secreta: El único acceso al mausoleo es una puerta secreta que se oculta en la pared de esta sala de los golems. Una prueba de Buscar CD 20 en esta sala permite encontrar la puerta, que mediante un mecanismo hace que se desplace una parte de la pared y deje el paso libre.

14. Mausoleo: *El pasillo termina ante una imponente sala circular con un techo abovedado que se sustenta sobre grandes columnas de piedra. En su centro, sobre una lápida de piedra, se encuentra el cuerpo de un antiguo clérigo, aún vestido con sus ropajes blancos como miembro de la hermandad de la Daga.*

Esta es la tumba del abad Gilenn, cuyo cadáver ha permanecido aquí durante un siglo.

Sobre el pecho del cadáver hay una gran llave de hierro negro, que es la que abre la cámara secreta de la abadía.

Aventuras en la abadía

En este apartado se describen algunas aventuras que pueden correr los PJ si se ponen al servicio del templo de Korth. Si los PJ resuelven estas misiones, es posible que el abad Auril vea en ellos unos buenos candidatos para formar parte de la Daga y entrar en su hermandad secreta.

AVENTURA 18:

LAS TABLAS DE REZOS

Resumen: Los PJ deben adentrarse en el Bosque de la Araña y en las ruinas de Agna-Anor para recuperar unos objetos sagrados de Korth.

Símbolo:

Reto:

LA TABLA EN EL BOSQUE

Si los PJ forman parte del clero de la abadía, o se ofrecen como aventureros, uno de los clérigos del templo les encomienda una misión.

—Necesitamos fieles como vosotros, dispuestos a defender con bravura nuestras ideas —os dice el religioso antes de proponeros una misión—. Se trata de recuperar las Tablas de Rezo, objetos de los antiguos clérigos de nuestra orden que se perdieron en los días antiguos. El abad Auril, líder de este templo, ha estado estudiando en los viejos volúmenes y ha descubierto que una de las tablas desapareció en el Bosque de la Araña, cuando el clérigo que la custodiaba fue atacado durante un viaje. Esos objetos son sagrados para nosotros y sería un gran servicio a nuestra orden si pudierais devolver las tablas al templo.

Según los viejos volúmenes, hace más de cuarenta años, el clérigo Jocan custodiaba la Tabla de Rezos. Dedicado al estudio, partió hacia el Bosque de la Araña, donde desapareció y nada más se supo ni de él ni de la tabla.

Si preguntan al abab sobre la historia de Jocan, el religioso les explica lo siguiente:

—Descubrí la historia de Jocan revisando el dietario del tercer abad anterior a mí —les explica el viejo religioso—. Parece ser que el monje estaba estudiando una Tabla de Rezos donde se narraba la historia de la huída de Korth al frente de los refugiados de Agna-Anor hacia el oeste. Por ello, entró en el bosque para seguir los pasos de nuestro salvador, pero algo le debió suceder, pues nunca regresó. Y con él se perdió la Tabla.

Lo que nadie sabe es que Jocan fue presa de las arañas gigantes que habitan en el centro del bosque y sus restos reposan desde hace décadas en el gran árbol que sirve de cubil a las arañas.

Por ello, los PJ deben explorar el bosque hasta el gran claro central (punto 7 del Bosque de la Araña), derrotar a las arañas y registrar los cadáveres para encontrar la Tabla y el diario del estudioso.

LA TABLA EN LAS RUINAS

Si los PJ regresan con la Tabla de Rezos, el propio Abad Auril les recibe en su cámara personal.

—Quería agradeceros en persona el servicio prestado a nuestra orden —os dice el viejo clérigo—. La recuperación de la Tabla de Rezos y el diario de Jocan me han permitido estudiar sus grabados y descubrir que un mensaje se ocultaba entre sus runas. Sin embargo, necesito el resto de las tablas para poder descifrar por completo el mensaje. Según el diario del Padre Jocan, la segunda de las tablas se encuentra en las ruinas de Agna-Anor, la antigua ciudad que hay al este y donde nuestras tropas se enfrentan con las hordas de orkos que han invadido la región. Os pido que vayáis a la ciudad y encontréis la segunda de las Tablas de Rezo antes de que los efectos de la guerra la destruyan. Por lo que he podido descifrar, la tabla puede estar en la antigua biblioteca que había en el centro de la ciudad.

El cometido de los PJ no será fácil, pues deben ir hasta las ruinas de Agna-Anor, donde la lucha entre los caballeros y los orkos se ha recrudecido. Allí puede que se unan a los hombres del capitán Caust, o puede que deban infiltrarse entre los asentamientos orkos (especialmente si los caballeros han sido ya derrotados) y llegar hasta las ruinas de la ciudadela (punto 1 de Agna-Anor, página 283), donde permanece olvidada esta reliquia en la biblioteca de su subterráneo.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ logran encontrar la tabla de rezos y regresan a Eras-Har, el abad Auril les recompensa generosamente, con el pago de 100 mp a cada uno, además de ver en ellos unos perfectos candidatos para entrar a formar parte de la Daga.

Organizaciones en Eras-Har

En una gran urbe como Eras-Har es habitual que surjan organizaciones ilegales que ostentan cierto poder al margen del gobierno oficial. En este apartado se describen las dos organizaciones más significativas de la ciudad, como son la hermandad de asesinos de la Daga y los Monjes Negros que veneran al Rey Dios.

Hermandad de la Daga

La Daga es una hermandad de asesinos fanáticos seguidores de Korth y sus acciones van encaminadas a eliminar a aquellos que se opongan a Korth y su Palabra. Es una sociedad secreta que opera bajo el manto de la abadía de San Foint, la cual dirige el abad Auril intransigentemente.

Los asesinos de la Daga visten túnicas de cuero blancas, como si fuesen religiosos, y se cubren los rostros bajo la capucha. Las amplias mangas y pliegues de sus ropas les permiten ocultar sus armas, siendo la principal la daga que llevan unida al antebrazo y con la que ejecutan a sus enemigos antes de perderse en las sombras o entre la multitud.

La base de operaciones de la Daga son los subterráneos secretos de la abadía, bajando por la escalera que se abre en la base de la torre del campanario. En estos pasadizos es donde guardan sus pertenencias y donde se reúnen y entrenan para acometer sus misiones.

HISTORIA DE LA HERMANDAD

La historia de la Daga se remonta a dos siglos atrás, cuando el abad Gilenn edificó la abadía de la ciudad. Llevado por su fervor religioso, el abad creó un grupo de clérigos guerreros decididos a conseguir con las armas lo que no podía la palabra o la oración. De este modo, formaron un grupo secreto que aprovechaba el sigilo para eliminar a aquellos que se oponían a su orden o consideraban contrarios a Korth. Ya siendo un anciano, Gilenn confió su secreto al siguiente abad y así se ha ido pasando el secreto de la hermandad durante doscientos años.

Cuando el abad Auril tomó el relevo, siguió las premisas de sus predecesores y adoctrinó a una decena de sus mejores clérigos, tanto en las artes del asesinato como del sigilo, con el fin de seguir los principios del fundador Gilenn y eliminar a todo aquel que se opusiera a Korth y su Palabra.

A pesar de que el abad Auril es ahora un anciano, sigue dirigiendo a los asesinos y la edad no le ha vuelto más piadoso con aquellos que considera enemigos de Korth. Su mano derecha es Viliana, una clérigo que ha dedicado su vida a seguir las enseñanzas del abad y que comanda a las dagas en las misiones más peligrosas.

FORMAR PARTE DE LA DAGA

Llegar a conocer la existencia de la Daga ya es complicado, así que mucho más es ser aceptado como uno de sus miembros. Solo aquellos clérigos de Korth que demuestren ciertas aptitudes para la lucha y el asesinato, además de un inquebrantable fervor religioso, pueden ser considerados dignos de una prueba. Como excepción, es posible que personajes de otras razas sean aceptados en la hermandad, siempre que sus actos ayuden a defender la palabra de Korth.

En el caso de que algunos aventureros descubran la existencia de la hermandad y muestren interés por formar parte, el abad Auril pondrá en apuros a los aspirantes en diferentes pruebas (tal y como se indica en la aventura de la página 267).

Los miembros de la Daga llevan su vida diaria de forma rutinaria, la mayoría dedicados a sus quehaceres como clérigos. Es durante la noche cuando la hermanad suele reunirse en las catacumbas, para recibir las instrucciones del abad y acometer alguna misión. El abad Auril también usa las palomas mensajeras del campanario de la abadía para enviar mensajes a los miembros de la hermandad que no están en el templo, ya sea para convocarles a una reunión o para encomendarles una misión.

ENEMIGOS DE LA DAGA

Hay varias formas de centrar las iras de la hermandad de asesinos. La principal es por traición, ya que aquel que se convierte en una Daga lo es para siempre, por lo que no está permitido el abandono

o la renuncia. Si un discípulo desea dejar la hermandad, será considerado un enemigo desde ese momento y los asesinos le perseguirán donde haga falta para eliminarlo.

Aquellos que mediante sus creencias o actos se oponen o enfrentan a la hermandad de asesinos pasan a ser sus enemigos. El fanatismo del abad Auril le hace ver enemigos en cualquiera que ose dudar de Korth o que rinda culto a algún dios oscuro. Por ello, y según la insistencia o el peligro que supongan para la Daga, los asesinos intentarán eliminarlos, ya sea en un ataque furtivo, o utilizando venenos para matarlos sin levantar sospechas.

Solo la muerte del abad Auril y de todos sus asesinos significará el final de la hermandad, pues mientras quede un clérigo con vida, instruirá a nuevos acólitos para seguir con la misión que les fue encomendada.

Aventuras en la Hermandad

En este apartado se describen algunas aventuras que pueden correr los PJ si entran a formar parte de la hermandad de la Daga.

AVENTURA 19:

ASESINOS EN LA SOMBRA

Resumen: Los PJ investigan los rumores sobre una hermandad de asesinos y tienen la posibilidad de entrar a formar parte de ella.

Reto:

RUMORES SOBRE LOS ASESINOS

La aventura se inicia mientras los PJ estén en Eras-Har, días durante los que oyen rumores y habladurías sobre una leyenda urbana. Desde hace años se cree que hay una asociación secreta de asesinos que eliminan a aquellos enemigos de la ciudad sin que nadie llegue siquiera a verlos.

Los PJ pueden ser contratados por un mercader local que desea establecer contacto con los asesinos para proponerles un contrato. Por ello les pagará cierto dinero si le consiguen una cita con el líder de los asesinos.

INVESTIGANDO

Descubrir el secreto de la hermandad no es fácil, ya que los asesinos han cubierto su rastro con una red de rumores falsos y mentiras. Una prueba de Recabar información sobre este tema dará los siguientes resultados:

- CD 15: Los asesinos son hombres del norte que han jurado defender la ciudad.
- CD 20: Hay registros de varios asesinatos desde hace más de doscientos años.
- CD 25: Las víctimas suelen ser hechiceros o usuarios de magia negra, así como videntes o profetas de alguna religión malvada.
- CD 30: La marca de los asesinos es una daga que dejan sobre el cadáver.

Asesino de la Daga — 65 puntos

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 15 (+2).

Habilidades: Acrobacias +6, Artesanía (Alquimia) +4, Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +9, Concentración +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +5, Engañar +7, Intimidar +5, Inutilizar mecanismo +7, Juegos de manos +4, Medicina +8, Oficio (Escriba) +6, Recabar información +4, Saber (Korth) +5, Saber (Venenos) +4, Sigilo +8.

Dotes: Entorno predilecto (Urbano), Competencia armas (sencillas), Posición social 1 (Clérigo), Competencia armaduras ligeras, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Ataque furtivo 3, Fe, Examinar enemigo, Iniciativa mejorada.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 2, Orar +5, **Milagros:** *(Magnitud 0)* Detectar veneno, Resistencia, Curar heridas menores, Virtud. *(Magnitud 1)* Infligir heridas leves, Arma mágica.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 15, Armadura de cuero (RD 2), Ataque sin armas +5 (1D4-1), Puñal +5 (1D4), Ballesta de mano +5 (1D4), presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, Puñal, Ballesta de mano, 20 virotes, símbolo sagrado.

Se rumorea que la última persona que fue víctima de la hermandad era un trovador que solía tocar en la plaza del Homenaje. Si investigan esta muerte, hablando con la gente de la plaza, por ejemplo, descubren que se trataba de un bardo elfo que estuvo días cantando canciones sobre la diosa Rael y sus milagros. El trovador apareció muerto una mañana en la habitación de la posada La Lira con una daga clavada en el pecho.

Si investigan en la posada, una prueba de Recabar información CD 20 permite dar con un cliente que estuvo allí la noche del asesinato. Les explica que el bardo estuvo tocando en el salón central hasta medianoche. Lo que le llamó la atención fue ver a dos hombres encapuchados y vestidos totalmente de blanco que observaron en silencio al bardo.

Si los PJ están haciendo preguntas sobre los asesinos, pero no obtienen resultado, puede ser que su curiosidad alerte a los miembros de la Daga. Si es así, les tenderán una emboscada para saber qué es lo que quieren (pasa a **Emboscada**).

LOS ENCAPUCHADOS BLANCOS

Si los PJ sospechan de los dos encapuchados vestidos de blanco, pueden investigar la ciudad en busca de alguna pista. Si preguntan en el gremio de sastres de la calle de las Vasijas, alguno de los tenderos les explica que sí que se ha fijado en unos encapuchados así, que visten unas ropas de tela blanca de muy buena factura. Los ha visto alguna vez en el Gran Mercado.

Si van al mercado, hay un 10 % de posibilidades de toparse con un par de encapuchados como de los que hablaba el sastre que cruzan la plaza sin hablar con nadie y se pierden por un callejón hacia el norte. Se trata de dos miembros de la hermandad que se dirigen a la entrada secreta hacia la abadía (punto 20 del mapa de Eras-Har). Si les siguen, los asesinos están alerta y puede que los descubran. En ese caso, usan sus contactos con los maleantes para que hagan una emboscada a los PJ (pasa a **Emboscada**). Si los PJ siguen a los encapuchados sin ser vistos, llegan a la losa de piedra que da acceso a las catacumbas. Una vez dentro, siguen a los encapuchados hasta la sala circular (pasa a **La prueba**).

EMBOSCADA

Si los asesinos de la Daga descubren a los PJ, utilizan sus contactos con los maleantes de la ciudad para que les tiendan una emboscada. Se trata del ataque de diez rufianes en un callejón solitario, entre cajas y basuras. Si los PJ derrotan a los maleantes, uno de los asesinos ha estado observando y se muestra para saber qué es lo que quieren los PJ. Si le explican que desean contactar con la hermandad, el asesino lo medita un instante, pero accede a llevarles ante su líder, confiando en que si son peligrosos, podrán eliminar a los PJ en las catacumbas. De este modo, les guía hasta la entrada secreta a las catacumbas (punto 20 del mapa de Eras-Har), por donde llegan a la sala circular.

LA PRUEBA

En la cámara circular hay una decena de asesinos, con el propio abad Auril en el centro. Si los PJ aparecen y les comunican que tienen un cliente que desea contratarlos, el abad Auril se sorprende de la pericia que han demostrado para descubrirles. Esto puede llevarle a pensar en que se unan a su hermandad. De todas formas, pedirá una prueba para comprobar si hay entre los PJ un verdadero seguidor de Korth. Para ello, le interrogará sobre su fe y conocimientos (Religión [Korth] CD 20). Si superan las preguntas, entonces les ofrece la posibilidad de entrar en la hermandad.

Si fracasan la prueba o el abad Auril tiene cualquier duda, los asesinos atacarán a los PJ para matarlos, pues no pueden permitir que nadie sepa de su existencia.



AVENTURA 20:

APRENDIZ DE ASESINO

Resumen: Los PJ se encargan de preparar el asesinato de un noble que se opone a la Iglesia de Korth.

Reto: 🔥

Una vez los PJ forman parte de la Daga, el abad Auril les encarga su primera misión de campo. Para ello, les convoca en el subterráneo de la abadía, junto al resto de miembros de la orden secreta.

—Korth necesita de vuestra ayuda —os dice el abad—. Hay un enemigo de Korth que ha alzado su voz contra nuestra Iglesia. Se trata de Ivar Deriar, un joyero que pretende desviar el favor de la Mariscala hacia su taller. Vuestra misión es allanar el camino para los hermanos encargados de su asesinato. Primero, debemos obtener información sobre unas cartas que envía a sus confidentes.

El abad Auril les facilitará la información sobre el joyero. El interés de la Daga por eliminarlo se debe a que Ivar es un gran amigo de la Mariscala y está convenciendo a la mujer de que el abad es un fanático que llevará a la ciudad a una situación insostenible si sigue fomentando el odio y la intransigencia contra los que no siguen el culto a Korth.

Por su ayuda con el asesinato, además de obtener el favor del abad, cada PJ recibirá 30 mp.

ROBAR LAS CARTAS

El primer paso de la misión es interceptar la correspondencia entre el joyero y la Mariscala. Su correo es un joven llamado Bilus que cada mañana deja la mansión de Ivar y cruza la ciudad hasta el Palacio de Invierno. Bilus es un chico de quince años, rápido y ágil, que sale del palacio en la calle Amber y camina tranquilo por las calles, aunque tiene cuidado de que nadie le siga (hace chequeos de Atención). Ante la menor sospecha, emprende una carrera hacia su destino, abriéndose paso entre la gente y los puestos callejeros. Si los PJ no atrapan a Bilus, fracasan en su misión y al volver a la hermandad reciben la reprimenda del abad. Si atrapan al chico, este les da las cartas y sale corriendo. Para representar las puntuaciones de Bilus emplea la plantilla de un ladrón callejero de la página 352.

SEGUIR AL JOYERO

Una vez conseguidas las cartas, el abad Auril os hace un nuevo encargo:

—Para eliminar al joyero, debemos conocer la ruta que hace cada día de vuelta del taller hasta su mansión.

Ivar vuelve al anochecer a su mansión desde la calle de las Vasijas, acompañado de diez mercenarios que son sus guardaespaldas. Para conocer la ruta, los PJ pueden seguir al joyero por las calles, aunque para ello se tienen que confundir entre los ciudadanos, pues si Ivar les descubre y sospecha algo, tomará más medidas de seguridad, como duplicar su guardia impidiendo que se pueda llevar a cabo el asesinato.

Una vez sepan la ruta del joyero, si se la explican al abad Auril, este les felicita por su éxito y les hace un último encargo.

DISTRAER A LOS GUARDIAS

—Habéis hecho un gran trabajo —os felicita el abad Auril—. Esta tarde eliminaremos al joyero, pero necesitamos vuestra ayuda, ya que siempre va acompañado de diez guardaespaldas. Vuestra misión consiste en distraer a sus guardias para que quede indefenso ante el puñal de nuestro hermano.

Los PJ conocen la ruta que hace el joyero junto a sus diez guardias, así que deben pensar en una manera de distraer a los mercenarios y dejar al joyero solo. Entre las diversas formas en que pueden hacerlo, la más sencilla es montando una lucha con los guardias. Ante cualquier problema, ocho guardias se enfrentan a los enemigos, mientras que el Ivar huye con los últimos dos. Si así sucede, los asesinos de la Daga no tienen problemas en eliminar al joyero y sus dos guardias en la siguiente calle. Encontrarás las puntuaciones de un Mercenario en la págin 354.

Si la misión es un éxito y el joyero es asesinado, el abad Auril felicita a los PJ y les dice que ahora han demostrado ser miembros dignos de la hermandad, por lo que ya están preparados para encargos más importantes.

AVENTURA 21:

EN DEFENSA DE LAS DAMAS

Resumen: La hermandad recibe el encargo de ayudar a las prostitutas, que sufren las presiones de un funcionario de la ciudad.

Reto: 🔥🔥

AYUDAR A LAS PROSTITUTAS

Los PJ reciben el encargo del abad Auril de ayudar a unos aliados de la hermandad. Se trata de las prostitutas de La Rosa Amarilla, un burdel que hay cerca del puente del amanecer. Estas mujeres han proporcionado información a los asesinos de la Daga, que a su vez se encargan de protegerlas. Pero, desde hace unos días, las prostitutas están recibiendo presiones por parte de unos matones que dicen trabajar para la Mariscala y amenazan con cerrar el local si no les pagan una parte de sus beneficios.

En realidad no es la gobernadora quien está detrás de este chantaje, si no tres funcionarios corruptos que trabajan para el consejo de la ciudad. Estos tres hombres utilizan mercenarios a sueldo para asustar a las prostitutas y ganar un dinero de manera ilegal.

De este modo, el abad Auril convoca a los PJ para una nueva misión:

—Unos de nuestros aliados están siendo atacados —os dice el Abad—. La matrona de La Rosa Amarilla pide nuestra ayuda. Esas mujeres, a pesar de lo pecaminoso de su comportamiento, son siempre una fuente de información para nosotros. ¿Además, cómo podemos juzgarlas por sus actos, cuando nosotros mismos tenemos que saltarnos a veces las normas de Korth? La cuestión es que unos matones están chantajeando a las mujeres, nombrándose servidores de la Mariscala y amenazando con cerrar el local si no les pagan parte de sus beneficios. Para ello, primero id a hablar con Meisa Lira, la madame del burdel. Ella os dará todos los detalles. Entrad como clientes y pedid verla, sin levantar sospechas, pues no se puede saber que la hermandad ayuda a esas mujeres.

LA ROSA AMARILLA

La Rosa Amarilla es un gran edificio de piedra, con una sala común en la planta baja y numerosas habitaciones en las dos plantas superiores donde suben las chicas con los clientes.

Los PJ no tendrán problemas para entrar a partir de la tarde y serán recibidos por una chica que les asigna una mesa en la sala común. Pronto, Meisa Lira se reúne con ellos. Meisa es una mujer veterana que aún conserva los encantos de la juventud. Regenta el negocio desde hace años y conoce todos los trucos para sobrevivir en los negocios de la ciudad. La mujer se sienta con ellos y les explica la situación:

—Cada dos días vienen cinco matones —os explica la veterana mujer—. Dicen ser Yelmos Negros fuera de servicio que cumplen órdenes directas de la Mariscala. Como dudaba de sus palabras, le encargué a un conocido que los siguiera y descubriera la verdad. Se trata de Nin, un ladrón amigo de las chicas. Por desgracia, Nin fue descubierto y encarcelado, pero estoy convencida de que ha averiguado a quién sirven esos matones. Ahora, Nin está encerrado en una de las celdas que hay en lo alto del fuerte de la milicia. Si lográsemos hablar con él, podríamos saber la verdad.

En este punto, y a discreción del DJ, puede estallar un conflicto cuando un grupo de borrachos que se han mostrado gritones y desagradables durante toda la entrevista se empieza a propasar con las chicas. Uno de los borrachos recibe una bofetada por propasarse con una chica y su reacción es sacar un puñal y amenazarla. Los PJ pueden ayudar a las chicas a librarse de esa chusma (son cinco mercenarios borrachos) o dejar que Meisa resuelva la situación (como suele hacer habitualmente, engatusando a los borrachos y echándolos a patadas después).

EL PRISIONERO EN LA TORRE

Los PJ deben llegar a las celdas que hay en lo alto del fuerte de la milicia y hablar con Nin. Para ello, deben infiltrarse en el terrado del fuerte, escalando por las fachadas o por otros medios, evitar a los arqueros que vigilan el tejado y escalar el torreón que hay en la esquina nordeste. Los PJ deben evitar alertar a los soldados, pues si salta la alarma, el tejado se llenará de guardias y les será imposible entablar conversación con el chico.

En lo alto del torreón, sufriendo por el frío y la intemperie, está Nin, que no es más que un joven ladronzuelo. El chico, una vez sepa que trabajan para Miesa, les explica lo que sabe:

—Esos matones no son más que mercenarios contratados por tres funcionarios del consejo de la ciudad. Esos corruptos solo quieren el dinero de las chicas de Meisa, sin que la gobernadora sepa nada al respecto. Por desgracia, me descubrieron cuando los seguía y me mandaron encerrar, aunque ni siquiera sospechan todo lo que sé. Los tres funcionarios corruptos son tres hombres de la familia Leandar que sirven como consejeros de la ciudad gracias al apoyo de su familia.

Nin no tiene nada más que explicarles. Además, les dice que pronto le soltarán, así que no tienen que preocuparse por él.

Los PJ deben decidir ahora qué hacer: si eliminar a los funcionarios corruptos o quizás desenmascararlos para que la Mariscala los ajusticie. Si consultan con el abad Auril, este dicta que deben ser eliminados para dar ejemplo.

ELIMINAR A LOS FUNCIONARIOS CORRUPTOS

Los PJ deben eliminar a los tres funcionarios de la familia Leandar que han chantajeado a las prostitutas. Un poco de investigación (Saber [Local] CD 15 o similar) permite saber que los tres funcionarios acostumbran a ir al mercado de la ciudad cada mediodía para ver las novedades. Ese es el mejor momento para eliminarlos.

Los tres funcionarios salen de su mansión en la calle del Amber cada día escoltados por nueve soldados. La comitiva va por avenidas principales, llenas de gente y soldados, por lo que un ataque ahí es poco recomendable. Una vez en el mercado, cada funcionario se separa para recorrer los puestos por su cuenta, aunque cada uno lleva una escolta de tres soldados. Entre el bullicio del mercado y la gente, los PJ deben buscar la forma de eliminar a los tres funcionarios simultáneamente, para que ninguno escape y, a su vez, poder ellos desaparecer antes de ser capturados. En la página 354 encontrarás las puntuaciones de un mercernario.

Si los PJ completan la misión y eliminan a los tres funcionarios, reciben la felicitación del abad Auril, a parte de ganarse el favor de Meisa y las chicas de La Rosa Amarilla, lo que puede serles de mucha utilidad cuando necesiten saber información sobre algún personaje de la ciudad.

AVENTURA 22:

ASESINOS DE ANTAÑO

Resumen: Los PJ deben encontrar la tumba del fundador de la Daga, ya que tiene la llave para abrir una sala secreta de la abadía.

Símbolo:

Reto:

Una vez que los PJ han demostrado ser dignos servidores de la Daga, el abad Auril les encarga una nueva misión:

—El fundador de la abadía y maestro de la hermandad fue el abad Gilenn —os dice abad Auril—, sus restos reposan en lo más profundo de estas catacumbas. Por desgracia, el derrumbe de varios pasadizos ha impedido que accedamos hasta su mausoleo. En este momento, debemos llegar hasta su tumba, pues según los escritos, el abad Gilenn fue enterrado junto a una gran llave negra, la cual abre una cámara que hay sobre la Sala de Rezos. Sospecho que en esa cámara es donde se guardan los diarios del primer abad de la abadía, así como el relato de los primeros años de la hermandad. Necesito que os adentréis en las catacumbas y regreséis con esa llave para poder seguir con el estudio de la hermandad.

Los PJ deben aceptar esta misión si no quieren ser rechazados por la hermandad. Para lograr la llave, deben descender hasta el mausoleo que hay en el cuarto nivel de las catacumbas y recuperar la llave del féretro del creador de la hermandad. Si regresan con la llave y se la entregan al abad Auril, este les felicita por su valor. El abad abre entonces la cámara secreta de la abadía, donde hay guardados viejos volúmenes y pergaminos.

—Estos escritos me permitirán estudiar los inicios de nuestra hermandad —os dice el abad Auril—. Además, podéis quedaros con uno de los pergaminos como recompensa por vuestro valor.

Hay una decena de pergaminos de gran valor. Una prueba de Artesanía (Caligrafía) CD 20 permite descubrir uno muy especial por valor de 200 mp. Si no, el resto valen entre 50 y 100 mp. El abad solo les deja coger un pergamino para todos.

ASESINATOS

Además de las aventuras que los PJ pueden correr mientras formen parte de la hermandad de asesinos, en este apartado se describen varias misiones de asesinatos que pueden utilizarse como aventuras cortas. Estas misiones se inician cuando el abad Auril les encarga asesinar a alguna personalidad de la ciudad, por lo cual recibirán un pago en función de la dificultad (se indica entre paréntesis lo que recibe cada PJ).

LOS LADRONES DEL AGUJERO DE RATAS (5 MP)

Una banda de rufianes tuvo la osadía de robar a varios clérigos. Se trata de tres ladrones que se ocultan en el barrio norte, en las callejuelas que hay alrededor del Agujero de Ratas. El abad Auril les encarga que los eliminen y dejen la marca de la Daga como aviso a los demás bribones.

EL BOTICARIO TIMADOR (10 MP)

Hay un boticario en el mercado de la ciudad que vende productos medicinales como curaciones de Korth, cuando no son más que brebajes sin ningún poder. El boticario tiene su puesto en el centro del mercado, donde siempre hay apostados varios Yelmos Negros. Los PJ deben distraer a los soldados, eliminar al boticario y huir entre la gente que abarrota el mercado.

EL CONSEJERO DE LA MARISCALA (20 MP)

Uno de los consejeros que trabaja en el Palacio de Invierno ha desviado fondos destinados a la Iglesia hacia sus propias arcas. Los PJ deben infiltrarse en el Palacio de Invierno y eliminar al funcionario durante una de las audiencias que se celebran. Después deben huir sin que les atrapen los soldados.

El Templo de los Monjes Oscuros

En el laberinto de callejuelas del barrio norte se oculta un templo clandestino, cuyos adoradores rinden culto a un ser oscuro. Se trata de una secta de fanáticos seguidores del Rey Dios que predican el regreso del Reino de la Sombra y buscan el favor de su dios mediante sacrificios en su honor.

La secta consta de un grupo de veinte hombres que visten ropajes negros encapuchados y esgrimen el símbolo del Rey Dios. Al mando se encuentra Mirlan Devara (encontrarás su descripción en la página 281), un antiguo mercader de la ciudad que tras la muerte de su mujer y su hija, víctimas de una plaga, perdió toda esperanza y se volvió seguidor del Rey Dios. A sus órdenes hay una veintena de locos fanáticos que empezaron realizando simples misas en honor a su dios, pero que últimamente han pasado a realizar secuestros y sacrificios. Entre sus miembros destaca también Emalda, la mujer de un noble local, que se ha convertido en clérigo del Rey Dios (encontrarás su descripción en la página 280).

Entre los logros de la secta está el de haber convocado a un krangar, un monstruo que tienen encerrado en un pozo del subterráneo y al que ofrecen sacrificios humanos para contentar a su dios.

La iglesia se oculta en los subterráneos de un viejo almacén, donde los monjes negros se reúnen por las noches y practican sus ritos y sacrificios. El almacén no es más que un edificio de piedra y techo de paja, una parte del cual se derrumbó hace tiempo. Una doble puerta de madera está sellada con maderos y planchas metálicas (punto 1), pero la verdadera entrada es un acceso secreto en su fachada posterior, una puerta disimulada tras una pila de ruinas y desperdicios (punto 2), que requiere una prueba de Buscar CD 15 para descubrirla.

El interior del almacén está lleno de cajas rotas, mercancías abandonadas y otras porquerías. La parte donde ha cedido el techo (punto 3) sigue siendo peligrosa, ya que otra parte de la cubierta puede caer (Saber [Arquitectura] CD 20 para percatarse del peligro).

La entrada al templo (punto 4) se encuentra en la parte sur. Se trata de una trampilla de madera que conduce a unas escaleras de piedra que descienden en la oscuridad (punto 5).

Cuando los PJ entran en el almacén, los Monjes Negros caen sobre ellos cerrando la trampa y les obligan a rendirse. Si los PJ se niegan, los monjes intentarán capturarlos con vida, ya sea mediante el uso de conjuros como *Dormir* u obligándoles a rendirse, como puede ser capturando a uno y amenazando con matar al resto.

Si los PJ derrotan a todos los monjes, en el subterráneo no quedarán más de cinco enemigos, que buscarán liberar al kangrar para que acabe con los intrusos.

El Subterráneo

La escalera desciende en la penumbra hasta un pasaje de paredes de piedra pulida cubiertas por tapices rojos y varias antorchas que iluminan el corredor hacia el norte.

Este es el verdadero templo del Rey Dios. Se trata de un antiguo sótano en el que los seguidores del Señor de la Sombra han edificado una serie de cámaras y salas donde realizar sus rezos y rituales. Durante el día, el templo suele estar casi vacío, a excepción de una decena de monjes que viven en las salas del norte. Por la noche, cuando todos los fieles dejan sus vidas en la superficie y vienen al templo, puede haber hasta veinte monjes oscuros dedicados a sus oraciones o, lo más habitual, reunidos para realizar algún rito o sacrificio.

6. La cripta: El corredor termina ante un arco de piedra que da a una estancia alargada, cuyas paredes están repletas de nichos donde reposan los restos de decenas de hombres.

Los PJ llegan por las alcantarillas al templo y se encuentran con la puerta de la cripta cerrada. La puerta (Inutilizar mecanismo CD 15) da a una antigua cripta, con nichos en las paredes donde yacen decenas de cadáveres. Al avanzar, llegan a una estancia donde ven a Emalda subida a un altar de piedra con un bebé en brazos y preparada para sacrificarlo con



una espada. A los PJ les parece que Emalda se burla de ellos con una despectiva sonrisa:

—Idiotas, me habéis seguido a vuestra muerte. Contemplad el verdadero poder de una sacerdotisa oscura —y, dicho esto, realiza un conjuro, que hace que una corriente de viento helado barra la sala.

Al momento, los cadáveres de los nichos se ponen en pie y una veintena de esqueletos rodea a los PJ, mientras Emalda se dispone a luchar contra ellos. En la página 341 del libro básico encontrarás las puntuaciones de un esqueleto.

Los PJ, superados en número, deben hacer frente a la horda de no-muertos y a la sacerdotisa, que utiliza sus rezos al Rey Dios para intentar acabar con ellos. Si todo fracasa, la mujer trata de llegar de nuevo al altar y sacrificar al bebé. Los PJ deben detenerla, pues, en caso de que lo consiga, la mujer recibirá el favor de su dios y será un enemigo temible.

7. Trampa: *El pasillo sigue de sur a norte, hasta que os encontráis con un pasaje que se abre al este, con dos figuras grabadas en las paredes de los lados. Los adornos representan a dos enormes seres circulares de pequeños ojos y una gran boca abierta en una mueca horrible.*

Este pasaje es una trampa para eliminar a aquellos que quieran infiltrarse en el templo, ya que los monjes negros no usan este pasadizo para llegar a la sala de sacrificios, si no el que está más al norte. Si alguien no descubre la trampa y pasa caminando entre los dos grabados de los lados, al pisar sobre las baldosas, acciona un mecanismo que hace que de las paredes salga un chorro de llamas que prende fuego a todos los que estén en el pasaje (en la pared hay un dispositivo mágico que acciona un conjuro de *Bola de fuego*).

Además, si los monjes saben de la presencia de intrusos en su templo, el estruendo de la bola de fuego puede atraer a 1d6 monjes en el próximo asalto.

Trampa de fuego

Tipo: Mágico. Atención CD 20; Desactivar CD 20

Efecto: Fuego en un área de dos metros de ancho por cinco de largo, causando 4d6 de daño. Reflejos CD 15 reduce a la mitad.

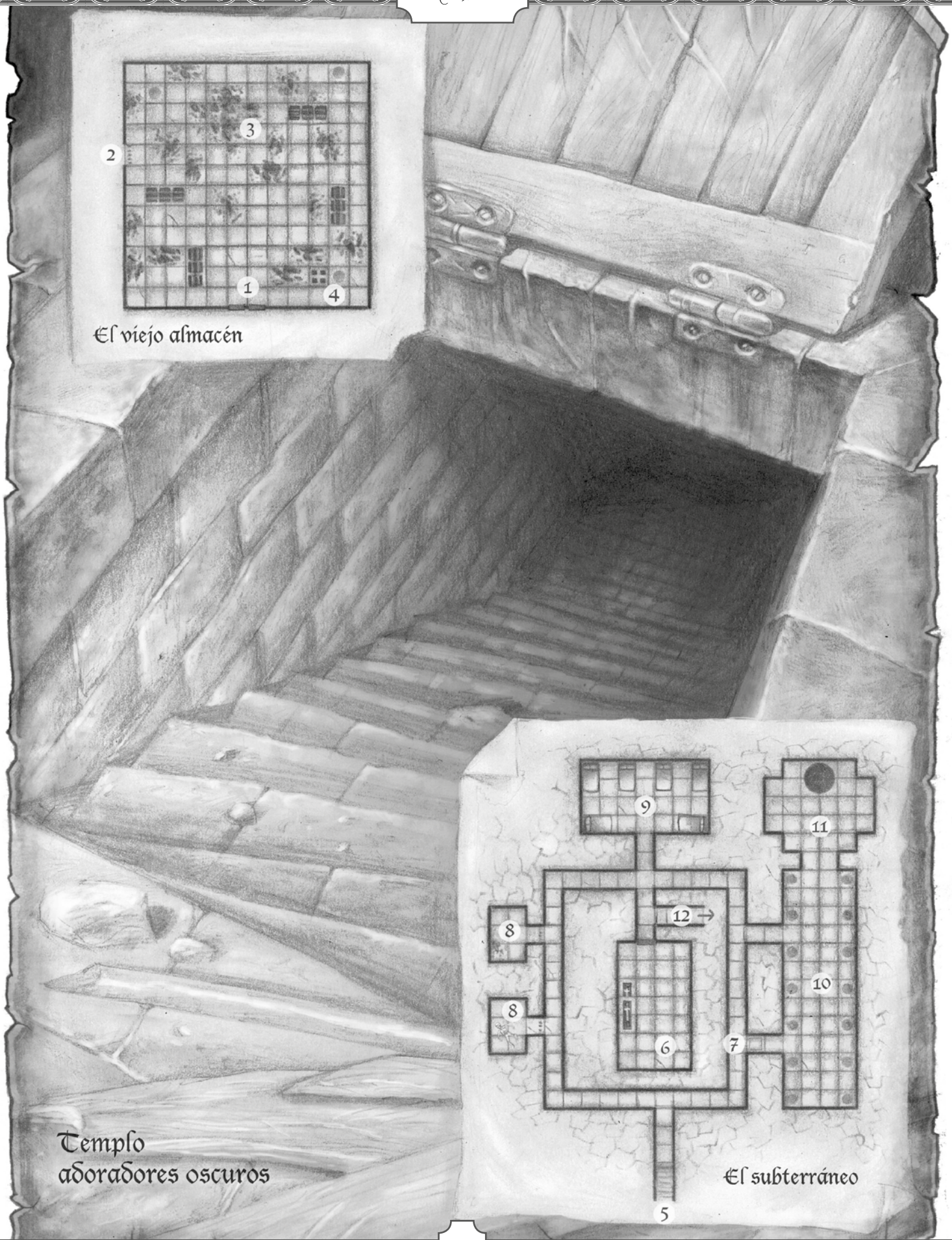
Recarga: Una vez activada, los monjes deben volver a realizar el ritual para cargar la trampa de nuevo.

8. Celdas: *Una puerta de barrotes de hierro conduce a una pequeña celda cubierta de despojos y desperdicios.*

Se trata de las celdas donde los monjes encierran a sus prisioneros hasta que llegue la hora del sacrificio. Entre los restos, una prueba de Medicina CD 10, o Saber relacionado, permite descubrir que hay varios huesos humanos. Se trata de anteriores víctimas de los adoradores oscuros.

En este punto es donde despertarán los PJ si los monjes los capturan. Las verjas son resistentes, así que no es fácil escapar. Pasado un tiempo, una decena de monjes vendrá a llevarse a los prisioneros y conducirlos encadenados hasta la sala de sacrificios.

9. Dormitorios: *Una cámara cerrada alberga una decena de camastros alineados con la pared. También hay varios armarios donde cuelgan túnicas negras y algunos otros objetos.*


2
3
1
4
El viejo almacén
9
11
12
8
8
10
6
7
5
El subterráneo
Templo
adoradores oscuros

Esta sala es el dormitorio de los monjes que nunca abandonan el templo. Aquí tienen sus ropas y escasas pertenencias. Normalmente esta sala está vacía, menos en la madrugada, después de los rituales, cuando los monjes se retiran aquí para descansar.

Aquí es donde están las pertenencias que les arrebataron a los PJ cuando les capturaron.

10. Sala de las columnas: *El pasillo sigue una veintena de metros hasta dar a una sala alargada, con dos hileras de gruesas columnas a los lados. La mortecina luz de las antorchas llena la estancia de claros y sombras.*

Si es por la noche, puede ser que cuando los PJ lleguen aquí se vaya a producir un sacrificio. En ese caso, de pronto, se oyen unos pasos, antes de que una comitiva de 20 monjes se acerque por el pasillo llevando a cinco prisioneros. Se trata de unos hombres harapientos y con las manos atadas a la espalda que caminan entre súplicas.

Tras los encapuchados caminan dos mujeres que parecen estar en trance. La que camina en última posición, con la cabeza baja y los ojos perdidos, es la hija del noble Goan, Leroa. Es una bella muchacha morena y de ojos azules, tal y como la había descrito su padre.

Leroa es controlada por los monjes, así que cualquier intento de hablar con ella o intentar liberarla, hará que la muchacha dé la alarma. Por ello, solo conseguirán sacar a Leroa por la fuerza, a no ser que sean capaces de romper el fuerte conjuro que controla a la chica.

Cualquier intento fallido, o si los PJ son descubiertos, hará que los monjes les ataquen, además de poner en alerta al resto de habitantes del templo secreto. Si los PJ no intervienen, pueden seguir a los monjes hasta la sala de sacrificios, donde la chica participará en el sacrificio de los cinco prisioneros a la criatura del pozo.

11. Sala de sacrificios: *Unas escaleras se elevan hasta un altar de piedra, en cuyo centro se abre un negro pozo que se pierde en las profundidades.*

Si se produce un sacrificio, los monjes se sitúan alrededor del pozo y alzan sus manos mientras cantan una monótona plegaria que dura varios minutos. Al acabar el canto, los monjes obligan a los prisioneros a acercarse al pozo, donde los empujan a la oscuridad. Pasan unos segundos y entonces se escuchan unos aterrorizados gritos. Los prisioneros exhalan alaridos de dolor y poco tiempo después el templo vuelve a quedar en silencio.

Durante la realización de este ritual, es el momento perfecto para capturar a Leroa y huir del templo, ya que los monjes están inmersos en su meditación. Para ello deben conseguir una Presa con éxito (o similar) y arrastrar a la chica fuera. Por desgracia, si fallan en una prueba de Sigilo CD 20 o hacen ruido, los monjes les descubren y dan la alarma. Entonces, los 20 monjes, con Mirlan Devara, les persiguen para eliminarlos.

Cuando los monjes acaban con el horrible ritual, se vuelven para desaparecer por el pasadizo y regresar a sus habitaciones.

Monje Oscuro — 45 puntos

Hombre del norte, clérigo

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +4, Atención +5, Averiguar intenciones +5, Concentración +5, Diplomacia +2, Engañar +6, Idiomas (Bann) 1, Medicina +4, Recabar información +4, Saber (Arcano) +5, Saber (Religión: Rey Dios) +6.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fe, Ocultar información, Posición social (Clérigo oscuro) 1.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +2, Reflejos +3, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 2, Orar +6, Milagros libres 1. **Milagros:** CD Salvación = 11 + Magnitud del milagro; *(Magnitud 0)* Crear agua, Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Leer magia; *(Magnitud 1)* Causar miedo, Curar heridas leves, Dormir, Escudo de la fe, Infligir heridas leves, Orden imperiosa.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con *Escudo de la fe* (Desprevenido 12/14), Maza +2 (1d8+1), Derribar +2, Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Cadena de oro, símbolo sagrado de Korth, símbolo Rey Dios, túnica, maza.

Una decena de monjes conducen a los PJ hasta esta sala para sacrificarlos y arrojarlos al pozo. Los prisioneros arrojados al fondo del pozo, caen una altura de cinco metros (Reflejos CD 15 o reciben 2d6 de daño), para encontrarse en un agujero de paredes de piedra, pero que da a un pasadizo que se pierde hacia el norte. Un horrible hedor, como a carne podrida y en descomposición, brota de su interior. Por esa abertura es por donde aparece el kangrar, que al oír los cánticos de los monjes sabe que le ofrecerán carne fresca, por lo que no tarda en salir y atacar a quienquiera que esté en el fondo del pozo.

Os volvéis para ver un ser de pesadilla que aparece por el túnel. Se trata de un kangrar, un enorme monstruo esférico de negra y arrugada piel, con una miríada de tentáculos oscuros que brotan de su cuerpo.

El pasaje lleva hasta el cubil del kangrar, una amplia gruta circular cuyo suelo está plagado de los restos de osamentas humanas, cráneos de pobres hombres que fueron arrojados aquí. En la página 377 encontraás las puntuaciones del kangrar.

En este foso apenas hay objetos de valor más allá de alguna armadura oxidada o un puñal.

12. Acceso a las alcantarillas: Este pasadizo lleva a una destartalada puerta de madera que da a un pasaje de las alcantarillas.

Aventuras en el Templo Oscuro

En este apartado se describen algunas aventuras que tienen lugar en el templo clandestino en que se rinde culto al Rey Dios.

AVENTURA 23:

LA HIJA DE LA MARISCALA

Resumen: Los PJ son contratados por la Mariscala Ilvana para rescatar a su hija, que fue secuestrada por una misteriosa orden religiosa que opera en la ciudad.

Símbolo:

Reto:

LA MANSIÓN DEL NOBLE

Ya sea por la fama de aventureros de los PJ, o por otra casualidad, la Mariscala de la ciudad les pide su ayuda. Un mensajero viene a verles con una invitación para ir a ver a su señora a su residencia del Palacio de Invierno.

Cuando se presenten allí, los guardias les acompañan al interior de la hacienda, donde les recibe la mujer de la máscara de plata. Ilvana les explica que unos encapuchados vestidos de negro llegaron a su palacio unas semanas atrás. Aseguraban ser religiosos y solicitaron su hospitalidad durante unos días. Ilvana les cedió uno de los pabellones y allí se instalaron. Su hija Leora se sintió extrañamente fascinada por los monjes y fue a visitarles muy a menudo, ansiosa por saber más cosas acerca de su religión y su dios.

—Son adoradores de un dios de los días antiguos, o al menos eso dijeron entonces. Lo único que sé es que de alguna manera hechizaron a mi hija que, engatusada por sus artes, decidió hacerse religiosa de esa oscura orden. De este modo, cuando los monjes se fueron, mi hija se unió a ellos. Creo que ahora se ha instalado en la casa de un rico noble de la ciudad, Mirlan Devara, que la ha acogido como su pupila. Desde entonces no he sabido nada más de mi hija... Es como si se los hubiese tragado la tierra. Pero estoy segura de que no abandonaron la ciudad, pues los guardias vigilan las murallas. Además, se han visto más de estos monjes por las calles en plena noche o en oscuros callejones. Creo que se ocultan en algún lugar de la ciudad y se rumorea que se esconden en el barrio norte, donde la milicia no puede encontrarlos.

La Mariscala les pide a los PJ que rescaten a su hija. Por ello les pagará 500 reales de plata a cada uno.

EL NOBLE DEVARA

A pesar de las suposiciones de la Mariscala, su hija no se encuentra en casa del noble, si no que está prisionera en el templo secreto al Rey Dios, donde está aprendiendo sus artes, mientras dominan su voluntad. Por tanto, si van a la casa de Mirlan Devara, encuentran al noble allí, que dice que la chica emprendió un viaje al sur, en busca de descubrir cuál es su destino en esta vida. Esto, por supuesto, es una mentira, pero el noble les cierra la puerta y manda a su guardia a echar a esos indeseables.

INVESTIGANDO EN EL BARRIO NORTE

Los PJ deben buscar información sobre dónde puede estar la chica. Si preguntan por el noble, hay rumores de que en secreto está financiando las actividades de ese grupo de encapuchados negros que a veces se ve por las calles. Cualquier pregunta o rumor acerca de los monjes de negro conducirá a los PJ hasta el barrio norte, una serie de callejuelas llenas de basuras y despojos donde sobreviven mendigos y vagabundos.

Mientras los PJ caminan por las calles, un vagabundo se acerca y les pide dinero:

—Buenas gentes —os dice un harapiento hombre que lleva un trapo ensangrentado a modo de parche—. Sé que estáis buscando algo en estas calles. Por un poco de dinero os ayudaré en vuestra búsqueda. Tan solo un real de plata, es todo lo que pido.

Si le dan el dinero y le preguntan por los monjes de negro, el vagabundo les explica lo que sabe:

—Vi a un grupo de encapuchados como los que decís hace unos días. Era noche cerrada y los vi dirigirse hacia el viejo almacén que hay varias calles al norte. Eso es todo lo que sé.

Una prueba de Averiguar intenciones CD 25 permite saber que el mendigo miente. En realidad es un miembro de la Iglesia del Rey Dios que se disfraza de vagabundo para atrapar a nuevos incautos que atraer hacia sus compañeros.

Si hacen caso del consejo del vagabundo y van al almacén, los PJ caen en la emboscada del punto 14 de la ciudad. Si desconfían de sus palabras, pueden intentar interrogarlo, aunque el hombre se resistirá a traicionar a los suyos. Por el contrario, si esperan y siguen al hombre, este no tarda en dirigirse al viejo almacén para alertar a los suyos de que un grupo de aventureros les sigue.

EL TEMPLO OSCURO

Sea como sea, los PJ deben llegar al templo secreto y encontrar a la hija del noble. Leroa está sojuzgada por un conjuro de *Dominar persona* y sigue fanáticamente las órdenes del clérigo Mirlan Devara. Por tanto, los PJ deben raptarla y escapar con ella del templo (tal y como se describe en el punto 11 del Templo Oscuro), logrando devolverla sana y salva a su madre.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez regresen al Palacio de Invierno, la Mariscala les recibe con alegría y hace llamar a sus curanderos para que atiendan a la chica.

—Muchas gracias, habéis salvado a mi hija de esos indeseables —os dice la mujer de la máscara de plata y os paga el precio acordado, los 500 mp a cada uno—. Contáis con mi eterna gratitud —les despide—, no dudéis en pedir mi ayuda si tienes algún problema con la guardia de la ciudad.

Tener la amistad de la Mariscala puede servir a los PJ en caso de tener algún problema con la justicia de la ciudad. Además, si no han acabado con el noble traidor, puede que este busque ahora vengarse de ellos.

AVENTURA 24:

PRISIONEROS DE LOS MONJES OSCUROS

Resumen: Los PJ presencian un rapto en la ciudad. Al seguir a los captores, caen prisioneros de adoradores del Rey Dios.

Símbolo:

Reto:

EL RAPTO

Os encontráis deambulando por las callejuelas y callejones menos concurridos, cubiertos de suciedad y donde perros famélicos husmean entre los desechos. Entonces oís el grito de un hombre que pide ayuda. Al momento veis dos figuras que cargan con un fardo y huyen a la carrera. Se trata de encapuchados vestidos con pesadas túnicas negras que les cubren por completo y cargan con el cuerpo inconsciente de un hombre.

Los captores son dos monjes negros del templo clandestino al Rey Dios que hay en la ciudad. Se trata de una trampa para atraer a los PJ hasta el viejo almacén en el barrio norte (punto 14 de la ciudad), donde les esperan quince monjes negros para capturarles.

PRISIONEROS

Si son capturados, los PJ son despojados de todos sus objetos y encerrados en las mazmorras del templo (punto 8 del templo). Sus pertenencias se guardan en los dormitorios (punto 9), por lo que pueden recuperarlo si registran después esa estancia.

Durante toda la jornada, los prisioneros no reciben ninguna visita, hasta que a medianoche les viene a buscar una comitiva de veinte monjes que les conduce hasta la sala de sacrificios. Allí, si no hacen nada por evitarlo, se realiza el ritual y los monjes les empujan al pozo, donde deberán enfrentarse con el kangrar al que rinden culto los monjes.

ESCAPAR DEL TEMPLO

Si los PJ derrotan al kangrar, los monjes intentarán eliminarlos, por lo que deberán escapar del subterráneo, ya sea mediante el uso de la espada o eludiendo a sus captores. La única manera de librarse de la persecución de los monjes negros es escapando hasta la superficie, aunque puede ser que los fanáticos intenten vengarse de ellos más adelante.

AVENTURA 25:

LOS ADORADORES OSCUROS

Resumen: Los PJ trabajan como guardaespaldas de un noble y deben evitar que unos asesinos secuestren a su hija. Lo que no saben es que su mujer es la líder de la secta y está tras los ataques.

Símbolo:

Reto:

GUARDAESPALDAS DEL NOBLE

La aventura se inicia cuando los PJ son contratados como guardaespaldas para el noble Fornat de Eras-Har. El noble vive en una lujosa mansión, un edificio señorial con un gran jardín rodeado por un muro (en el jardín hay una entrada secreta a las alcantarillas, oculta bajo la hierba). La mansión está vigilada por diez soldados que patrullan el muro, la puerta principal y el pasillo de acceso a las habitaciones de Fornat.

El noble les contrata (2 mp al día por PJ), pues ha sufrido el asalto de unos asesinos que atacaron a su familia y necesita reforzar su seguridad. Fornat no explica a los PJ el porqué de los ataques y se molestará si le preguntan al respecto. Les paga para que vigilen, no para hacer preguntas.

La primera noche los PJ se encargan de montar guardia junto al dormitorio de Fornat, donde duerme junto a su mujer Emalda y su hija Esna, apenas un bebé recién nacido.

A media noche, cuando todo el mundo duerme, se produce el ataque. Cuatro asesinos se infiltran en la mansión por la trampilla secreta del jardín, escalan la fachada hasta el balcón del dormitorio del noble. Los PJ deben descubrir el ataque, ya sea porque se han apostado en el tejado del edificio o por otra medida que hayan tomado. Si no, una prueba de Atención CD 20 les alerta del ruido de la puerta del balcón al abrirse. Cuando entren en la habitación, se encontrarán con cuatro asesinos, vestidos completamente de negro y armados con dagas y espadas. Al ser descubiertos, los asesinos se lanzan sobre Fornat para matarle, no atacan ni a la mujer ni a la niña (encontrarás las puntuaciones de un asesino en la página 347).

Cuando muera el primer asesino, otro de ellos intentará huir, saltando desde el balcón al jardín (Atletismo CD 25 o se sufre 3d10 de daño y posiblemente se rompa una pierna) y corre por el jardín hasta la entrada de las alcantarillas (que es por donde habían llegado). Si algún asesino es capturado, una prueba de Intimidar CD 15 permite sonsacarle lo siguiente:

—Somos adoradores del Señor de la Sombra. Durante un tiempo Fornat se unió a nuestro grupo y se casó con Emalda. Sin embargo, hace dos meses, cuando preparábamos el gran ritual de la luna negra, ese cerdo nos abandonó y ahora se niega a seguir con el rito.

En ese momento, Fornat acaba con el asesino e impide que explique nada más. En caso de que ningún asesino sobreviva, es Emalda la que se queja a su marido y explica a los PJ la historia que hay tras los ataques.

LOS ADORADORES DE LA SOMBRA

Tal y como les dice el asesino, el origen de los problemas de Fornat nace de haber pertenecido a esta secta adoradora del Rey Dios. Todo iba bien, pues el noble se enriqueció gracias a la ayuda de los asesinos, que eliminaron a personajes que le impedían avanzar en la política de la ciudad. Sin embargo, hace unos meses, al nacer la hija de Emalda, los preceptos de la secta dictaron que ese bebé tenía que ser sacrificado para obtener el favor del Rey Dios. Fornat se negó en redondo y rompió la alianza. Desde entonces, los asesinos intentan eliminar al traidor y, sobre todo, necesitan raptar al bebé para sacrificarlo en la próxima luna negra (noche sin luna), que es dos días después de que entren los PJ a su servicio.

Lo que Fornat no sabe es que Emalda sigue apoyando a la secta, ya que es sacerdotisa, y desea escaparse con la niña y poder hacer el ritual. Sin embargo, Fornat siempre vigila al bebé con dos soldados.

SEGUNDO DÍA

Después del ataque de la noche, al día siguiente los PJ reciben el encargo de proteger a Emalda, que debe ir al centro de la ciudad. Durante ese día, la mujer puede contarles más cosas sobre el grupo de seguidores del Rey Dios, aunque no admitirá que ella aún forma parte. Sí que puede explicar el ritual y que es su hija la que debe ser sacrificada.

La mujer quiere ir al mercado. Es aquí donde, mientras finge mirar telas, le pasa un mensaje a un hombre (para descubrirlo, un PJ no ha de perder de vista a la mujer y superar una prueba de Atención CD 25). Si descubren la treta y atrapan al hombre, resulta que este es un miembro de los adoradores y tiene en la mano un mensaje donde pone: *«Hermanos, esta noche envenenaré la comida y escaparé con la niña. Disponedlo todo para realizar el sacrificio. Emalda».*

Si Emalda sospecha que los PJ la han visto o saben algo, sus compinches montarán una lucha en el mercado para distraerlos, entregar el mensaje y, si pueden, eliminar a alguno de ellos.

Si los PJ descubren el plan de la mujer, Fornat no se lo cree (no quiere creerlo), pero vigilará mucho más esa noche. Emalda lo negará todo, por supuesto.

LA NOCHE DE LUNA NEGRA

Por la noche, Fornat invita a cenar a los PJ agradecido por salvarle de los asesinos y es en este momento cuando Emalda lleva a cabo su plan, poniendo un veneno que adormece en la comida. Si no descubren el veneno (prueba de Atención CD 30 Saber [Venenos] CD 20), quien no supere una prueba de Fortaleza CD 25 cae dormido durante 1d4 horas y Emalda aprovecha la ocasión para coger al bebé y huir a las alcantarillas.

Si el plan falla, después de la cena los asesinos lanzan un nuevo ataque con cinco arqueros que disparan flechas desde el jardín, obligando a los PJ a apartarse de las ventanas. En ese momento, otro grupo irrumpe en la mansión, eliminan a los guardias que custodian al bebé y huyen junto a Emalda.

Sea como sea, la historia sigue cuando la sacerdotisa alcanza las alcantarillas con el bebé, quizás seguida de cerca por los PJ y por el propio Fornat. Si los PJ no ven a la mujer colarse por las alcantarillas y no han descubierto antes la trampilla, deben superar una prueba de Buscar CD 20 para descubrirla.

LA CRIPTA DE LAS ALCANTARILLAS

La trampilla lleva a un pasaje angosto que desciende en la oscuridad. Si siguen a Emalda, esta corre junto a sus asesinos, que pueden volverse para entretener a los PJ. Si la pierden de vista, los PJ deben superar una prueba de Supervivencia CD 20 para seguir el rastro de la chica, que les lleva a una puerta de bronce a un lado del pasadizo. Por este camino acceden al Templo Oscuro y a la sala donde Emalda se propone realizar a toda prisa el sacrificio (punto 6 del templo).

ACABANDO LA AVENTURA

Lo habitual sería que los PJ acaben con la sacerdotisa y regresen a la mansión con el bebé, para dárselo a Fornat (si aún vive). Este admitirá por fin la traición de su mujer y estará muy agradecido a los PJ, por lo que puede que les suba el sueldo o los contrate para otro encargo.

Encuentros en Eras-Har

Las calles de la ciudad son un hervidero de soldados y rudos mercenarios venidos de toda la región para defender la ciudad. Tumultos y altercados se suceden en cada esquina, donde los soldados intentan mantener el orden entre tantos forajidos y aventureros que han llegado a Eras-Har. Para dar más color al ir y venir de los PJ por las problemáticas calles de la ciudad, a continuación tienes una serie de ideas para encuentros e incidentes que puedes usar durante las aventuras.

Mercenarios Descontentos

En su deambular por las calles, los PJ se encuentran con un grupo de mercenarios sentados en el portal de una casa. Son rudos hombres del norte, curtidos en muchas batallas y vestidos con sucias armaduras y armados con espadas y hachas. Al pasar los PJ, uno de los mercenarios escupe a sus pies sin disimular desprecio. Acto seguido, otros dos se levantan y se encaran con ellos.

—Llevamos días aquí esperando sin hacer nada —dice uno, cuyo aliento apesta a vino—. Machacar vuestras caras será un buen divertimiento.

El Profeta Loco

Al llegar a una de las concurridas plazas, los PJ se encuentran con un viejo demacrado y harapiento que grita un discurso ante las protestas de los transeúntes.

—¡Se acerca el reino de la sombra! —clama con fervor casi fanático—. La edad de los hombres y los elfos ha llegado a su fin. Las ciudades caerán y sus habitantes sufrirán una lenta agonía antes de morir. Solo aquellos que se postren ante el Rey Dios conocerán el nuevo amanecer de Valsorth.

Si alguno de los PJ se encara con el profeta, este se vuelve hacia él llamándole hereje y traidor. Al momento, cuatro fanáticos se lanzan sobre él armados con dagas y con la intención de apuñalarle. En cuanto maten a uno de los fanáticos, el resto huye a la carrera por las calles.

Refugiados de Teshaner

Cuando los PJ se encuentran cerca de las puertas de la ciudad, un grupo de veinte parias aparece llevando varios carros cargados de heridos. Se trata de algunos de los pocos supervivientes que escaparon de la caída de Teshaner. Si le preguntan, los refugiados explicarán cómo los dragones arrasaron su ciudad y el largo viaje bajo el ataque de los orkos que les ha llevado hasta aquí.

El Asesino de la Daga

Los PJ se encuentran una tarde con un monje que, subido en una fuente de una plaza, clama servir a los verdaderos dioses. El hombre está recitando su discurso ante el populacho, cuando un encapuchado vestido completamente de blanco salta desde el tejado de un edificio cercano y cae sobre él, atravesándole el cuello con un puñal. Una prueba de Saber (Local) CD 25 informa de que se trata de un asesino de la Daga, una hermandad de asesinos que opera en la ciudad (ver página 266 para más información). Ante los gritos de la gente y la aparición de varios Yelmos Negros, el asesino se esfuma

entre la multitud. Los PJ pueden perseguir al asesino, ayudarle a escapar de los soldados o simplemente seguir con sus asuntos.

Acontecimientos en Eras-Har

En este apartado se relatan una serie de acontecimientos puntuales que suceden en la ciudad y que pueden involucrar a los PJ en nuevas aventuras. Estos hechos tienen lugar en momentos muy concretos del último año de la ciudad, pero el DJ puede cambiar la fecha para que se adapten a su campaña.

Guerra entre la Daga y los Monjes Negros

Que dos facciones de fanáticos como los asesinos de la Daga y los seguidores del Rey Dios operen en la misma ciudad desemboca irremediablemente en un enfrentamiento entre ellos. Las hostilidades se inician cuando el abad Auril recibe información sobre la existencia de adoradores oscuros en la ciudad que realizan misas sacrílegas y ofrecen sacrificios. Los asesinos se ponen a investigar y encuentran a un grupo de monjes oscuros una noche en una plaza del norte de la ciudad. Los seguidores de ambas sectas se enfrentan a muerte en la plaza, pero la lucha se interrumpe con la llegada de una patrulla de milicianos, que pone en fuga a los monjes de ambas facciones.

Sin embargo, el ataque contra los adoradores del Rey Dios alerta a Emalda, la sacerdotisa que lleva una doble vida como mujer del mercader Fornat, y busca información sobre quiénes son esos asesinos de blanco. Gracias a sus contactos, la mujer descubre que el abad Auril tiene algo que ver con esa secta de asesinos religiosos y decide devolver el golpe. Para ello convoca al abad a la mansión de su marido con la excusa de recibir guía espiritual, aunque en realidad planea eliminarlo. Durante la reunión, los Monjes Oscuros irrumpen en la finca y lanzan su ataque, pero el abad Auril lleva su propia protección y los asesinos de la Daga repelen el ataque, aunque varios monjes de ambos bandos mueren en la lucha. La milicia llega poco después a la mansión e investigan estas muertes. Este hecho, sumado a la lucha del otro día, alerta a la ciudad ante esta guerra que se está librando entre estos dos grupos.

El abad Auril desconfía entonces de Emalda y sus espías siguen a la mujer, descubriendo que en realidad es una de las líderes de los Monjes Oscuros. Emalda les descubre sin querer el paradero del templo secreto de los adoradores del Rey Dios, oportunidad que aprovechan los asesinos de la Daga para lanzar un ataque total contra ellos. Una violenta lucha se desata en las catacumbas del viejo almacén cuando los asesinos masacran a los monjes, cogiéndolos por sorpresa, y acaban prendiendo fuego al edificio y matando a todos sus líderes.

EL ASEDIO DE LA CIUDAD

En la primavera del año 360, después de la caída del destacamento de Agna-Anor y la retirada de los caballeros de las montañas Kehalas, los ejércitos de orkos empiezan asediar a la ciudad de Eras-Har. Ante la inferioridad de sus tropas, el Capitán Orlant y la Mariscala Ilvana dirigen las tropas de la ciudad durante un largo asedio que dura meses.

En este período se suceden una serie de acontecimientos, ya que las fuerzas enemigas operan tanto desde fuera, con continuos ataques contra las murallas, como desde el interior, con las confabulaciones del noble Mirlan Devara. A continuación, se listan algunos de estos hechos que suceden durante los meses de asedio.

LA LLEGADA DE LA SOMBRA

Con la caída de Agna-Anor, los ejércitos enemigos tienen el paso libre y avanzan sin oposición hasta los alrededores de la ciudad de Eras-Har. Hordas de batidores aparecen una noche en los campos y granjas arrasando todo a su paso y obligando a los lugareños a huir a la carrera hacia los muros. Esa noche se produce una terrible matanza en la que centenares de hombres son asesinados, mientras sus cabañas y campos se queman hasta los cimientos. Los que logran alcanzar las murallas, se refugian en el interior y las puertas se cierran para no volver a abrirse. Los ejércitos enemigos se apostan alrededor de los muros y empieza el asedio.

LA HIJA DE ILVANA

Leora, la hija de la Mariscala Ilvana, se hace seguidora del culto que dirige el noble Mirlan Devara. Así, la chica abandona el Palacio de Invierno y, sin hacer caso de su madre, se convierte en la pupila del noble, evitando todo contacto con ella o el capitán Orlant. En realidad, Mirlan ha dominado a la chica y espera poder utilizarla para chantajear a su madre y conseguir que se desmorone el gobierno de la ciudad. Leroa pasa el día en la mansión del noble, pero por las noches acuden al templo secreto del Rey Dios en el barrio norte de la ciudad (punto 14), donde realizan sacrificios y rituales.

ASALTOS A LAS MURALLAS

Durante estos meses, cada pocos días, se produce un ataque de los orkos contra la ciudad. Estas acometidas no son más que intentos de desgastar las defensas, pues el titán Grunt espera que su alianza con Mirlan haga que sea mucho más fácil conquistar la ciudad. Estos ataques son simples escaramuzas, pero obligan a los defensores a emplearse a fondo:

Catapultas: Las catapultas enemigas bombardean los muros y las zonas cercanas con enormes piedras que destrozan casas y edificios.

Escalas: También hay ataques en los que los orkos lanzan escalas de cuerda y trepan por todas partes de las murallas. En estos casos, se producen luchas encarnizadas en lo alto de las murallas, donde los defensores derriban las escalas y abaten a los orkos que alcanzan lo alto de las murallas.

Lluvia de fuego: Por último, algunos días los orkos lanzan una lluvia de proyectiles de fuego que explotan en las casas cercanas a las murallas y provocan grandes incendios. Esto obliga a los defensores a correr de un lado a otro apagando los fuegos.

HAMBRUNA

Según pasan los días, los alimentos empiezan a escasear en la ciudad. La Mariscala no entiende cómo han podido quedarse sin provisiones tan rápidamente. Esto se debe a que el noble Mirlan está acaparando con su dinero la mayor parte de los recursos y los almacena en el Templo Oscuro.

La hambruna crea grandes disturbios en la ciudad, ya que muchos mercenarios se enfrentan a los caballeros, a los que acusan de tener guardadas las provisiones. Esto provoca sangrientas luchas en las propias calles de la ciudad, las cuales debilitan aún más las

defensas. Esta hambruna solo se puede remediar si alguien descubre las tretas de Mirlan y su almacén en el Templo Oscuro y hace que los alimentos lleguen de nuevo a la población.

EL CHANTAJE DE MIRLAN

Cuando ya se aproxime el ataque definitivo del ejército de Grunt, Mirlan utiliza a Leora para chantajear a la Mariscala. El noble la amenaza con apartar a su hija para siempre si no ordena a los caballeros a que carguen contra el ejército enemigo. Por supuesto, dejar las murallas y cargar a campo abierto es una locura, pero la Mariscala tiene ese poder y su orden tendría que ser obedecida. Antes de dar la orden, la Mariscala busca una solución desesperada, como puede ser encargar a un grupo de aventureros que rescaten a Leora de las garras de Mirlan, para lo que el grupo debe infiltrarse en el templo oscuro y rescatar a la chica.

LA BATALLA DE ERAS-HAR

El plan de Mirlan es simple pero letal. Primero obligará al destacamento de caballeros de la ciudad, con el capitán Orlant al frente, a cargar en los campos sobre el inmenso ejército de orkos, lo que será su muerte. A su vez, aprovecha este momento para, junto a los seguidores de su culto, mantener las puertas de la muralla abiertas para que los trolls entren y arrasen a los defensores.

Todo esto se produce en el mismo día en que, llegado desde los bosques de Shalanest, aparece el ejército élfico, al mando del cual va el Príncipe (ahora rey) Araanel, junto a su hermana Gishal y la exploradora Miriel.

LUCHA POR LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

Si el grupo de aventureros logra liberar a Leroa, la Mariscala cancela la orden de carga, pero Mirlan trata igualmente de abrir las puertas de la ciudad. Esto desencadena una terrible lucha en las puertas, donde los adoradores del Rey Dios atacan para accionar el mecanismo de la puerta y abrir el paso para los trolls. El propio Mirlan desata su poder contra aquellos que se les opongan, pues con la llegada de los ejércitos elfos, teme que todos sus planes se desbaraten en un momento.

BATALLA EN LOS CAMPOS

Aunque se aborte la traición de Mirlan, la batalla está lejos de estar decidida. Los elfos de Araanel cargan contra las hordas que asedian la ciudad y una terrible batalla se desencadena en los campos arrasados que rodean los muros. Esta batalla se prolonga durante horas en las que se suceden los ataques, los repliegues, con idas y venidas de ejércitos y destacamentos. Entre las claves que deciden esta batalla se encuentran las siguientes (que el DJ puede ser usar si los PJ están luchando junto a los elfos):

Capturar a un oficial enemigo: Durante la batalla, Araanel ordena a un pequeño grupo que se infiltre en las líneas enemigas, capture a un comandante orko y lo traiga a su campamento. El objetivo es conocer las fuerzas del enemigo y sus planes, lo que será toda una ventaja en la batalla final.

Replegados junto al río: Las tropas de Araanel se ven arrinconadas en la orilla del río Durn. Para evitar ser aplastados, el rey elfo decide cruzar las aguas, pero para lograrlo necesita que alguien nade hasta la otra orilla con una cuerda para establecer una forma más segura de cruzar.

El círculo de acero: Después de varios enfrentamientos, Araanel ordena reagrupar las tropas en un bosquecillo que hay entre los campos quemados. Aquí resisten los ataques de los orkos y acaban cargando para poner al enemigo en retirada.

La carga de los titanes: Cuando las filas de orkos se desintegran ante la embestida de los elfos, Grunt da a sus titanes la orden de atacar. Así, una horda de estos gigantescos seres carga por los campos nevados y arrasa las filas de elfos, aplastando con sus garrotes y pisoteando a los caídos. Los elfos buscan maneras de derribar a estos enemigos, bien con cuerdas bien subiéndose a las espaldas para alcanzar los puntos blandos que tienen en las nucas.

La llegada de Stumlad: Cuando los elfos parecen condenados a caer bajo el ataque de los titanes, aparece por el oeste el ejército de Caballeros de Stumlad capitaneado por Pendrais. Al ver a los caballeros, las puertas de la ciudad se abren y los defensores se unen también a la batalla. Los caballeros cargan como una marea de acero contra los titanes y masacran a muchos de ellos, obligando a Grunt y a los suyos a huir. En estos momentos parece que la victoria es clara para hombres y humanos.

Los dragones del príncipe Gornahel: Pero en este momento el príncipe traidor Gornahel hace su aparición. Diez dragones negros surcan el cielo y se precipitan sobre la caballería de Stumlad, arrasando con sus garras y aliento de fuego a los caballeros. Gornahel, montado en un dragón, ataca a su hermano Araanel y su dragón mata a la amiga de este, Miriel. Mientras la batalla se recrudece alrededor, los dos príncipes elfos se baten en un duelo singular que acaba con la muerte de ambos.

EL FIN DE LA BATALLA

Con la huída de Grunt y la muerte de Gornahel, los ejércitos orkos pierden a sus dos comandantes y son masacrados por los caballeros. Así termina la gran batalla de Eras-Har, la mayor que se ha producido en Valsorth desde la lucha en el templo de Dargore. Por desgracia, la victoria tiene un sabor amargo, pues los elfos recogen el cadáver de su Rey Araanel, junto al de Miriel, y emprenden el regreso a los bosques. Solo Gishal se queda en la ciudad, como nueva gobernante del reino élfico, pues se va a producir una importante reunión en el Palacio de Invierno.

EL ÚLTIMO CONCILIO

Después de la batalla de Eras-Har, la Mariscala Ilvana convoca a un representante de cada raza, a Pendrais de los Caballeros de Stumlad y a Ghisal de los elfos de los bosques, para celebrar un concilio en el que decidir los pasos a seguir.

A esta reunión están invitados los miembros de confianza de cada uno de estos pueblos como consejeros, ya sean ayudantes de Ilvana, de Pendrais o de Gishal. Sin embargo, la reunión no ofrece un camino claro a seguir, hasta que uno de los sabios o personalidades asistentes (o quizás los propios PJ) interviene y habla sobre las gemas de poder, que pueden ser su única esperanza para hacer frente a la sombra que se extiende desde el norte. Los aquí reunidos toman la decisión de poner fin a la influencia del Rey Dios. Para ello, se decide utilizar las Gemas de Poder para cerrar por fin el paso al nigromante, aunque para ello un grupo debe adentrarse en las montañas Kehalas, llegar hasta las ruinas del templo de Dargore y sellar mágicamente el paso.

Este importante acontecimiento de la historia de Valsorth se describe con mayor profundidad en el siguiente volumen de **El Reino de la Sombra,** el libro experto, en el que se detallan también los peligros y dificultades que se abren en el camino.

Personajes de Eras-Har

Entre las numerosas personalidades y personajes de importancia de la ciudad de Eras-Har, a continuación tienes una descripción detallada de aquellos que son más relevantes para las aventuras que se describen en este tomo.

Abad Auril — 80 puntos

Hombre del norte, clérigo

Descripción: Es un hombre muy mayor, de rostro apergaminado y repleto de arrugas, cuyos ojos translucidos parecen no ver más que un atisbo de lo que le rodea.

Historia: Ostenta el cargo de abad desde hace 30 años, donde ha seguido la línea fanática de su antecesor y ha dirigido el gremio de asesinos de la Daga para acabar con todos aquellos que se opongan a su dios.

Personalidad: Es un fanático religioso, pero inteligente y muy hábil para las maquinaciones. Desea establecer un orden más fuerte y limpiar la ciudad de la chusma que ahora campa por las calles.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 8 (–1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 18 (+4).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +4, Atención +5, Averiguar intenciones +8, Concentración +7, Diplomacia +12, Engañar +10, Saber (Arcano) +6, Saber (Historia) +7, Saber (Religión: Korth) +11.

Dotes: Encanto, Fe, Ocultar información, Posición social (Noble) 3.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +3, Voluntad +8.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 10, Orar +15, Milagros libres 4. **Milagros:** CD Salvación = 14 + Magnitud del milagro. *(Magnitud 0)* Infligir heridas menores, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia. *(Magnitud 1)* Causar miedo, Curar heridas leves, Niebla de oscurecimiento, Dormir, Escudo de la fe, Infligir heridas leves, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa. *(Magnitud 2)* Curar heridas moderadas, Inmovilizar persona, Partículas rutilantes. *(Magnitud 3)* Disipar magia, Indetectabilidad, Lanzar maldición. *(Magnitud 4)* Arma mágica mayor (+3 a ataque y daño), Castigo divino.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con *Escudo de la fe* (Desprevenido 12/14), Ataque desarmado +2 (1d3–1), Derribar +2, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 7.

Equipo: Símbolo del Rey Dios.

Bar-dalan — 110 puntos

Hombre del norte, Mago

Descripción: Es un viejo vestido con harapos, cabello largo malcortado y rostro de ojos alucinados, lo que le da el aspecto de ser un pobre enloquecido.

Historia: Es uno de los pocos Arcanos que aún quedan con vida en Valsorth. Este mago era apenas un aprendiz cuando sus compañeros encerraron al Rey Dios en el círculo de estatuas. Después, dedicó su vida al estudio de la magia, pero un experimento destruyó su mente y lo convirtió en el viejo loco que es ahora.

Personalidad: Su brillantez se ha tornado en locura. Divaga en sus pensamientos en voz alta y resulta verdaderamente difícil seguir su conversación, pues salta de un tema a otro sin indicio alguno para quien le escucha. En ocasiones se queda mirando durante largo tiempo alguna antigualla, como si esta le hablase.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 10 (+0), Constitución 9 (–1), Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 18 (+4), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a Artesanía y +4 a Saber (Geografía), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +12, Atención +8, Averiguar intenciones +8, Buscar +12, Concentración +12, Diplomacia +8, Engañar +6, Idiomas (Elest, Lirith, Vealar) 4, Recabar información +12, Saber (Arcano) +18, Saber (Arquitectura e ingeniería) +11, Saber (Geografía) +15, Saber (Historia) +18, Saber (Local) +7, Saber (Subterráneos) +15.

Dotes: Ateo 2, Competencia con armas (Sencillas), Memoria eidética, Riqueza 3.

Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +0, Reflejos +1, Voluntad +10.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 28. **Atributos sobrenaturales:** Esencia incrementada 5. **Conjuros:** CD Salvación = 15 + Magnitud del conjuro; *(Magnitud 0)* Crear agua, Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz, Mano de mago, Sonido fantasma; *(Magnitud 1)* Armadura de mago, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Escudo, Invocar monstruo 1, Orden imperiosa; *(Magnitud 2)* Invisibilidad, Invocar monstruo 2, Resistencia a la energía; *(Magnitud 3)* Clarividencia, Bola de fuego, Don de lenguas, Página secreta; *(Magnitud 4)* Confusión, Escudriñamiento, Miedo, Muro de fuego; *(Magnitud 5)* Espejismo arcano, Imagen persistente, Nube aniquiladora, Pasamiento.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11, Armadura de mago (RD 4), Ataque desarmado +0 (1d3–1), Bastón +0 (1d6–1), Derribar +0, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 7.

Equipo: Bastón, ropa hecha jirones.

Emalda — 75 puntos

Mujer del norte, Clérigo

Descripción: Es una mujer morena muy atractiva, pero de mirada gélida.

Historia: Miembro de una familia noble, entró en contacto con los adoradores del Rey Dios, donde se casó con Fornat. Ha llegado a ser sacerdotisa y ocupa un puesto de importancia en la secta de adoradores oscuros.

Personalidad: Cansada de la vida monótona, desea obtener verdadero poder, sin importarle lo que tenga que hacer para conseguirlo.

Características: Fuerza 9 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 19 (+4).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +4, Atención +5, Averiguar intenciones +8, Concentración +7, Diplomacia +12, Engañar +10, Saber (Arcano) +6, Saber (Historia) +6, Saber (Religión: Rey Dios) +12.

Dotes: Encanto, Fe, Ocultar información, Posición social (Noble) 3.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 8, Orar +13, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro. *(Magnitud 0)* Infligir heridas menores, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia. *(Magnitud 1)* Causar miedo, Curar heridas leves, Dormir, Escudo de la fe, Infligir heridas leves, Orden imperiosa. *(Magnitud 2)* Controlar muertos vivientes, Infligir heridas moderadas, Inmovilizar persona, Silencio. *(Magnitud 4)* Reanimar muertos.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/14 con *Escudo de la fe* (Desprevenido 12/14), Ataque desarmado +2 (1d3–1), Derribar +2, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Símbolo del Rey Dios.

Ilvana Deror — 70 puntos

Mujer del norte, Noble

Descripción: Ilvana siempre lleva largos vestidos blancos y se cubre el cuerpo y el rostro con gasas y vendajes que no dejan ver más que sus ojos negros. Va vestida con elegantes ropas de noble, mientras que lleva una espada ceremonial (referente a su cargo) colgada de la cintura.

Historia: Ilvana, única hija del Mariscal Leron Deror, permaneció oculta en el palacio durante toda su infancia y adolescencia, aquejada de una grave enfermedad de la piel. Al morir su padre hace cinco años, fue presentada a la ciudad y nombrada Mariscala con tan solo veinticinco años de edad. Durante este tiempo ha gobernado Eras-Har con decisión y ganándose el reconocimiento de la población.

Personalidad: Ilvana es una mujer inteligente, capaz y acostumbrada a mandar. Incapaz de relacionarse con los demás, vive recluida en el palacio, tratando los problemas de la ciudad, de la política y las finanzas de la guerra. Sin embargo, siente una gran frustración, pues tiene la impresión de que su vida no es más que una gran pérdida.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 11 (+0), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 15 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a Saber [Nobleza] y +4 a Saber [Local]), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Atención +4, Atletismo +3, Averiguar intenciones +10, Diplomacia +11, Engañar +7, Interpretar (Recitar) +6, Intimidar +5, Montar +6, Recabar información +8, Saber (Historia) +8, Saber (Local) +10, Saber (Naturaleza) +6, Saber (Nobleza) +7.

Dotes: Crítico mejorado (Espada larga), Competencia con armas (Marciales), Contactos, Especialidad en ataque (Espada larga), Fama, Favores, Mofarse, Posición social (Mariscal de Eras-Har) 4, Riqueza 4, Secuaces 5 (4 guardias de 45 puntos).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +8.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Puños +4 (1d3+1), Espada larga de gran calidad +7 (1d8+1, 18-20), Derribar/Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Espada larga de gran calidad (+1 al ataque), ropa de noble.

Mirlan Devara — 115 puntos

Hombre del norte, clérigo del Rey Dios

Descripción: Es un hombre de rostro alargado y fino bigote. Sus ojos brillan con cierta locura y tiene una sonrisa de desdén perenne en sus labios. Viste una toga oscura y un collar de plata recuerdo de su mujer.

Historia: Mirlan era un mercader de la ciudad, pero su mujer e hija murieron víctimas de una plaga, por lo que se volvió seguidor del Rey Dios. Gracias a su poder, creó el templo oscuro de la ciudad, donde reclutó a una veintena de locos fanáticos que empezaron realizando simples misas en honor a su dios, pero que últimamente han pasado a realizar secuestros y sacrificios, incluso han llegado a pactar con las fuerzas que asedian la ciudad y están preparando una traición para abrir las puertas de la muralla.

Personalidad: Devastado por la muerte de su familia, odia a la sociedad en la que vive. Convertido en un seguidor del Rey Dios, ha encontrado en la oscuridad el alivio para su alma y no se detendrá hasta haber acabado con esa ciudad donde murió su familia.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 13 (+1), Inteligencia 17 (+3), Sabiduría 18 (+3), Carisma 18 (+4).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +12, Artesanía (Caligrafía) +10, Atención +7, Averiguar intenciones +12, Concentración +13, Diplomacia +10, Engañar +16, Idiomas (Bann,

Orkan, Lirith), Medicina +10, Recabar información +15, Saber (Arcano) +12, Saber (Religión: Rey Dios) +14.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Crítico mejorado (Maza), Entorno predilecto (Ciudad), Especialidad en ataque (Maza), Fe, Ocultar información, Posición social (Noble) 3.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +10.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 9, Orar +14, Milagros libres 4. **Milagros:** CD Salvación = 19 + Magnitud del milagro; *(Magnitud 0)* Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia; *(Magnitud 1)* Causar miedo, Dormir, Escudo de la fe, Orden imperiosa, Toque gélido; *(Magnitud 2)* Campanas fúnebres, Inmovilizar persona, Silencio; *(Magnitud 3)* Disipar magia, Infligir heridas graves (3d8+8 de daño), Invocar monstruo 3; *(Magnitud 4)* Arma mágica mayor (+3 a ataque y daño con la maza), Castigo divino.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14/16 con *Escudo de la fe* (Desprevenido 13/15), Maza +8 (1d8+2, 19-20), Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropas caras, maza.

Capitán Orlant — 80 puntos

Caballero, hombre del norte

Descripción: Es un hombre de aspecto cuidado, pelo bien cortado y rostro afeitado, que viste una inmaculada armadura de los Caballeros de Stumlad.

Historia: Educado desde niño para el mando, se formó en la academia de Solak y llegó como capitán a Eras-Har hace diez años, donde manda a los Yelmos Negros con rectitud y sabiduría.

Personalidad: Es un hombre acostumbrado a la política y la diplomacia, pero ha permanecido lejos del campo de batalla, lo que no gusta a muchos de sus seguidores. Desea mantener el orden en la ciudad y evitar que las fuerzas de orkos pasen más al sur.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+0*), Constitución 14 (+2), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 16 (+3), Carisma 17 (+3).

Habilidades: Atención +8, Atletismo +5*, Averiguar intenciones +10, Diplomacia +13, Engañar +4, Intimidar +8, Montar +9, Oficio (Militar) +10, Recabar información +8, Saber (Geografía) +8, Saber (Historia) +8, Saber (Nobleza) +8, Saber (Tácticas) +6.

Dotes: Aguante, Acción montado, Carga impetuosa, Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Entorno predilecto (Ciudad), Especialidad en ataque (Espadón), Inspirar 3, Maestría con armadura (Armadura completa de placas), Posición social (Militar) 4.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +6, Reflejos +3, Voluntad +8.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m (6 m con armadura), Defensa 13 (Desprevenido 13), Armadura (RD 8, Penalización Armadura –2*), Ataque desarmado +3 (1d3+1), Espadón +5 (2d6+3, 19-20), Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Armadura completa de placas, uniforme de capitán, espadón.

** Incluye –2 de Penalización por Armadura (–6, +3 por Fuerza, +1 por Maestría).*

Viliana — 80 puntos

Mujer Clérigo de las Dagas

Apariencia: De cabello pelirrojo y liso, Viliana es una mujer atractiva, a pesar de la expresión de enfado que suele adoptar su rostro. Viste una armadura de cuero y las ropas blancas de la hermandad de asesinos, con una espada colgando de la cadera y una ballesta de mano oculta bajo la camisa.

Historia: Hija de una familia noble de Eras-Har, Viliana entró a formar parte del templo de Korth siendo apenas una adolescente cuando un sueño premonitorio la empujó a seguir el camino de la religión. Una vez en la iglesia, conoció al abad Auril, cuyas enseñanzas siguió fanáticamente hasta entrar a formar parte de la hermandad de asesinos, donde su habilidad y determinación la han llevado a ser la principal asesina de la orden.

Personalidad: Dura e intransigente, Viliana está dispuesta a hacer cualquier cosa por lo que considera sagrado, Korth y su Palabra. Inmisericorde, su fanatismo la ha llevado a ser una asesina desalmada a la que no le importa qué medios utilizar para conseguir sus objetivos.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 17 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 15 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades: Acrobacias +9, Artesanía (Alquimia) +4, Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +9, Concentración +6, Diplomacia +4, Disfrazarse +7, Engañar +7, Intimidar +5, Inutilizar mecanismo +7, Juegos de manos +5, Medicina +8, Oficio (Escriba) +6, Recabar información +4, Saber Religión (Korth) +7, Saber (Venenos) +6, Sigilo +11.

Dotes: Entorno predilecto (Urbano), Competencia armas (Marciales), Especialidad en ataque (Espada larga), Posición social 1 (Clérigo), Competencia armaduras (Ligeras), Competencia con arma exótica (Ballesta de mano), Dureza, Ataque furtivo 4, Fe, Examinar enemigo, Iniciativa mejorada, Disparo a bocajarro, Crítico mejorado (Espada larga), Golpes encadenados.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 2, Orar +7, **Milagros:** *(Magnitud 0)* Detectar veneno, Resistencia, Curar heridas menores, Virtud. *(Magnitud 1)* Infligir heridas leves, Arma mágica.

Combate: Iniciativa +8, Velocidad 9 m, Defensa 16 (Desprevenido 13), Armadura de cuero (RD 2), Golpe +6 (1d4-1), Espada larga +8 (1d8/18-20), Ballesta de mano +6 (1d4), presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 11.

Equipo: Armadura de cuero, espada larga, ballesta de mano, 20 virotes, símbolo sagrado.

Agna-Anor

Tras dejar atrás un bosque de abetos de hoja negra, os encontráis ante los restos de una antigua ciudad. Se trata de lo que siglos atrás debió de ser una majestuosa urbe de altos edificios de piedra gris desmoronadas por el paso del tiempo y la guerra. Torres y cúpulas se alzan todavía sobre los restos de las casas, aunque sus piedras erosionadas les otorgan un aspecto fantasmal. El centro de la ciudad se encuentra anegado por las aguas del río Durn que baja desde las montañas, inundando las calles centrales y con un grupo de edificios sobresaliendo como una isla en medio de su cauce.

Agna-Anor es desde hace casi un año el escenario de una batalla entre orkos y Caballeros de Stumlad por hacerse con el control del río, que cruza de este a oeste dividiendo la ciudad en dos. Al norte del río se encuentran las hordas de orkos, agazapadas entre las ruinas, mientras que los caballeros controlan la orilla sur. En medio, se encuentra la isla en donde se desarrollan la mayoría de los combates. La batalla por el punto estratégico que son las ruinas de Agna-Anor se ha desarrollado durante los últimos dos años, durante los que caballeros y orkos se han enfrentado en una guerra de guerrillas entre los edificios en ruinas. Se trata de una batalla en la que las tropas luchan por hacerse palmo a palmo con cada terreno de la ciudad, pero que mantiene el río como barrera entre ambos ejércitos.

Breve Historia de la Ciudad

La historia de Agna-Anor se remonta a los años del 900 ADR (antes del Rey Dios), cuando un poblado humano en la orilla del río Durn se fortificó edificando la primera muralla de piedra, dando lugar a la ciudad. Agna-Anor se convirtió durante esos siglos en un gran enclave de hombres del norte, donde llegaban mercaderes de las tierras del oeste, así como de las incipientes ciudades del sur. La ciudad creció físicamente a medida que aumentaba su importancia en la región, de modo que hubo que edificar una segunda muralla que abarcase los nuevos barrios.

En el año 27 ARD nace Korth en la ciudad Agna-Anor. El que estaba destinado a la divinidad, fue esclavizado en las minas de Numbar y regresó a la ciudad para avisar del surgimiento del Rey Dios en el norte. Sin embargo, los gobernantes no le hicieron caso y un ejército de gigantes azules llegó hasta las murallas por sorpresa. En el año 1 la ciudad fue destruida por las fuerzas del Rey Dios, que arrasaron a la población y derruyeron muchos edificios. Korth guio a los suyos hacia el oeste y la ciudad fue abandonada durante más de 300 años.

En el año 355, el Rey Edoar mandó volver a la ciudad en ruinas para montar un puesto de vigilancia que dirigiera los puestos orientales de las montañas Kehalas. Sin embargo, en el año 358 una horda de orkos llegó desde las montañas y se hicieron con el control de la parte oriental de la ciudad. A partir de ese momento, se desató una lucha entre orkos y caballeros en una guerra que ya ha durado dos años.

La Ciudad en Ruinas

La ciudad de Agna-Anor es una enorme ruina de edificios de piedra derruidos, calles plagadas de escombros donde crecen árboles y malas hierbas, así como torreones que se mantienen en pie a duras penas. Las turbulentas aguas del río Durn atraviesan lo que queda de las murallas, dividiéndose en dos ramales en el centro de la ciudad para dejar un islote en medio y luego unirse de nuevo y descender hacia el oeste.

Muchas de las calles quedaron cerradas por los escombros, mientras que otras callejuelas se agrandaron al derrumbarse los edificios. Las dos murallas de la ciudad también han sufrido el castigo del tiempo. La muralla interior rodea lo que fue el centro de la urbe, mientras que la muralla exterior es apenas un montón de piedras en gran parte del perímetro.

1. CIUDADELA

Una isla se alza en el centro de los dos ramales del río Durn. Se trata de un promontorio que aparece salpicado de árboles y restos de un antiguo edificio del que no quedan más que unas pocas piedras. Estas ruinas son los restos de la antigua ciudadela donde vivían los nobles y sabios de la ciudad, ahora no es más que un cúmulo de piedras y paredes derruidas.

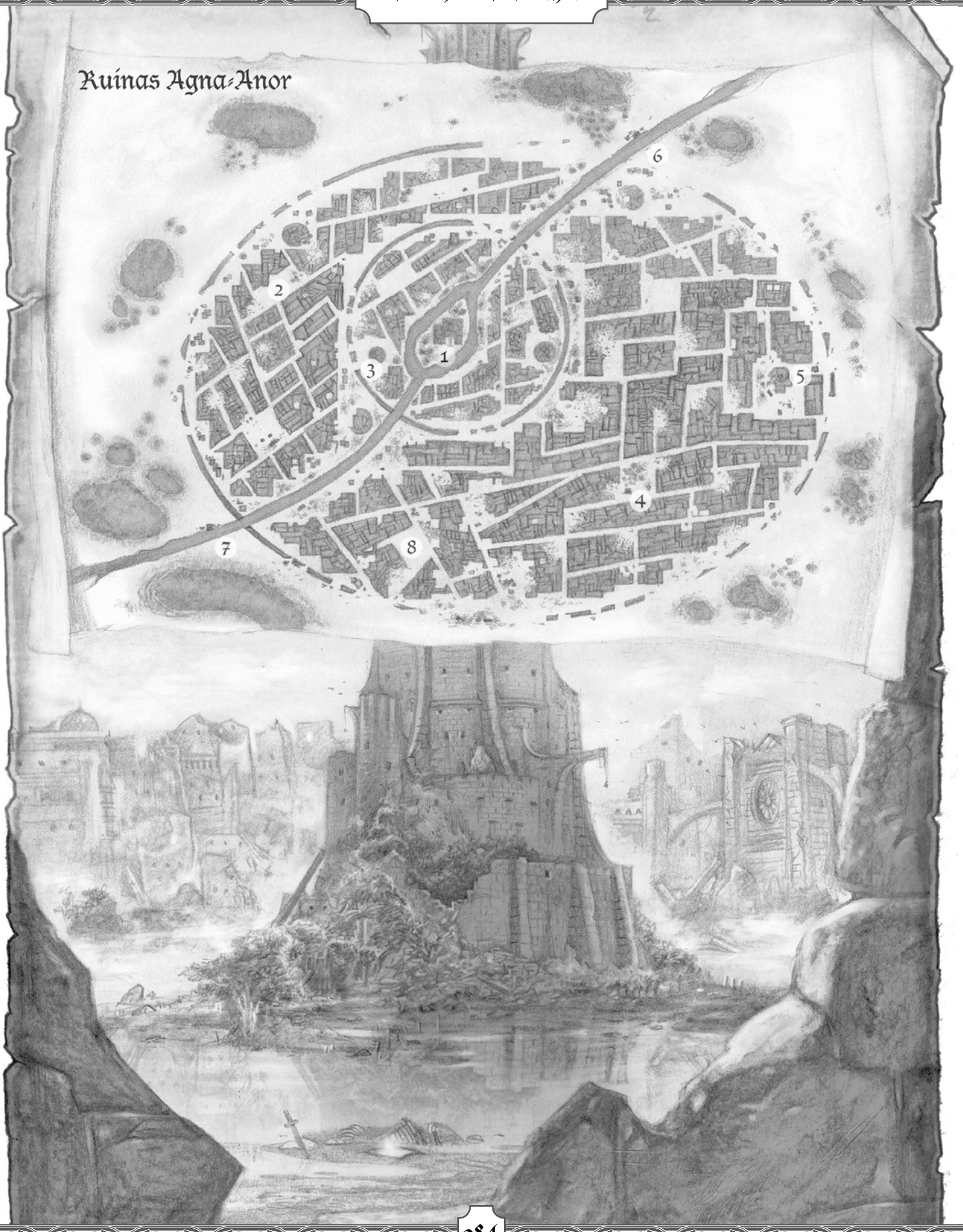
En los alrededores de la ciudadela es donde se suceden los combates más cruentos entre caballeros y orkos, pues es una posición estratégica, pero ninguno de los dos bandos se ha hecho con su control.

Además, en los sótanos de la ciudadela se encuentra la gran biblioteca de Agna-Anor (punto 1 de las alcantarillas). Antiguamente, se accedía desde la abadía, pero el derrumbe del edificio ha sepultado la escalera bajo toneladas de escombros, por lo que ahora es imposible acceder desde aquí. Para llegar a la biblioteca, se ha de entrar en las alcantarillas y encontrar el camino en el subterráneo que lleva hasta aquí.

La Tabla de Rezos se encuentra oculta en los subterráneos de esta ciudadela. Por desgracia, el acceso desde el edificio está colapsado y deben acceder a la antigua biblioteca por las alcantarillas. Una vez lleguen a lo más profundo de la ciudadela, a la biblioteca, entre los escombros una prueba de Buscar CD 15 permite encontrar la Tabla de Rezos, así como 1d6 libros antiguos que se pueden vender a algún sabio o historiador por 50 mp cada uno.

2. PLAZA DEL MERCADO

Esta plaza rectangular era hace más de tres siglos el mercado de la ciudad y aún se conservan los edificios donde estaban los puestos y tiendas. En la actualidad, estos edificios son el refugio de los Caballeros de Stumlad, siendo casi veinte locales y tiendas donde se han instalado catres, armerías y almacenes.


Ruinas Agna-Anor
1
2
3
4
5
6
7
8

En una de las tiendas, un viejo almacén lleno de restos de vasijas rotas, hay oculta una entrada a las alcantarillas (Buscar CD 25 para encontrarla), una trampilla que ninguno de los caballeros conoce y puede ser un peligro si el enemigo la descubre.

Al nordeste de la plaza, en el gran torreón de piedra, tiene sus dependencias el capitán Caust, así como sus sargentos y los miembros de su guardia. Se trata de un edificio de cinco plantas de altura que ha permanecido indemne al paso del tiempo. El Capitán ocupa la planta superior, donde tiene su despacho y puede subir a lo alto de la torre para observar la ciudad. Los sargentos y el resto de caballeros ocupan las plantas inferiores, así como la segunda planta, donde está el almacén de comida.

Si los PJ llegan al destacamento y preguntan por el aventurero Gilam, una prueba de Diplomacia o Recabar información CD 15 les permite saber que Gilam se unió al destacamento hace un mes, pero se ofreció voluntario para una misión en las alcantarillas. El hombre se internó en los subterráneos y nada más se supo de él.

3. CAMPANARIO DE LA MURALLA

Esta delgada y alta torre es la construcción más alta que queda en la ciudad, con casi treinta metros de altura y diez plantas. Era un puesto de vigía, ya que en ella solo estaban las habitaciones de los guardias y una campana en su cumbre para dar la alarma. En la actualidad, las escaleras de piedra de la torre se han desmoronado, por lo que la única opción para alcanzar lo alto de la torre es trepar por las grietas de la fachada (cinco pruebas de Atletismo CD 20) o mediante otra forma, como volar. En lo alto se tiene una visión perfecta de toda la ciudad, así como acceso a la gran campana de cobre que permanece a pesar del tiempo pasado.

En la planta baja de la torre, bajo varios escombros y ruinas, hay una trampilla que da acceso a las alcantarillas de la ciudad (punto 3 de las alcantarillas). Esta entrada es la que suelen utilizar los Caballeros de Stumlad cuando deben infiltrase en las alcantarillas.

4. PLAZA DEL REY

Esta plaza en ruinas alberga lo poco que queda del antiguo Palacio Real de la ciudad. Ahora no es más que un gran cúmulo de cascotes cubiertos de nieve y vegetación, ya que el edificio se derrumbó hace 300 años durante el ataque de los gigantes. Aun así, entre los restos se puede encontrar alguna entrada a los pasillos del palacio que lleva a una escalera que tiene acceso a las alcantarillas. Por desgracia, estos pasadizos del palacio son el hogar de una serie de espectros, el rey de la ciudad y sus súbditos, que vagan por este lugar en una eterna condena. Su presencia ha mantenido alejados a los orkos, ya que temen a estos no-muertos, y hace que los alrededores de esta plaza estén libres de enemigos.

5. PLAZA HIBANI

Esta gran plaza es el centro del campamento orko que se ha instalado en la zona occidental de la ciudad. Su nombre viene de la estatua de un antiguo señor de Agna-Anor. Esta estatua presidía el centro de la plaza, pero ahora no es más que un alto pedestal vacío. Tiendas y hogueras siembran la plaza, al igual que los edificios que la rodean, que son un hervidero de orkos y han sido saqueados hasta la saciedad.

Esta es la base de operaciones del titán Grunt. Aquí tiene al grueso de su ejército, que consta de cuatrocientos orkos, varias decenas de trolls y diez titanes, todos bajo el mandato férreo del titán, uno de los lugartenientes del Rey Dios.

El campamento orko es un caos de edificios en ruinas donde se hacinan los orkos, así como multitud de hogueras que elevan columnas de humo negro al cielo y donde forjan y reparan sus armas y armaduras. Entre las ruinas de los edificios se ocultan centenares de orkos y trolls, mientras que su líder, Grunt, y el resto de titanes ocupan el torreón central de la plaza.

Por otro lado, hay una tribu de goblins que también sirve a Grunt. Están acampados en la plaza del sur (punto 8 del mapa) y los orkos los desprecian.

A. Torreón principal: El gran torreón que se alza en la plaza es la fortaleza del titán Grunt. Los titanes destrozaron los techos para dejar la torre en un edificio de tan solo dos plantas de seis metros de altura cada una, de modo que es apta para que vivan en su interior los titanes. Grunt ocupa la segunda planta de la torre, mientras que sus diez titanes vigilan la entrada y la planta inferior. La atalaya de la torre siempre está custodiada por seis arqueros orkos que darán la alarma.

Esta torre también tiene una pequeña mazmorra en su sótano, la cual apenas se utiliza ahora, a excepción de para castigar a alguno de los orkos. En el pasillo de las celdas también hay una trampilla que da acceso a las alcantarillas (punto 5 de las alcantarillas) y es por donde los orkos se internan en los subterráneos, aunque procuran evitarlos debido a lo inestable de sus pasadizos y a otros peligros como la gran serpiente.

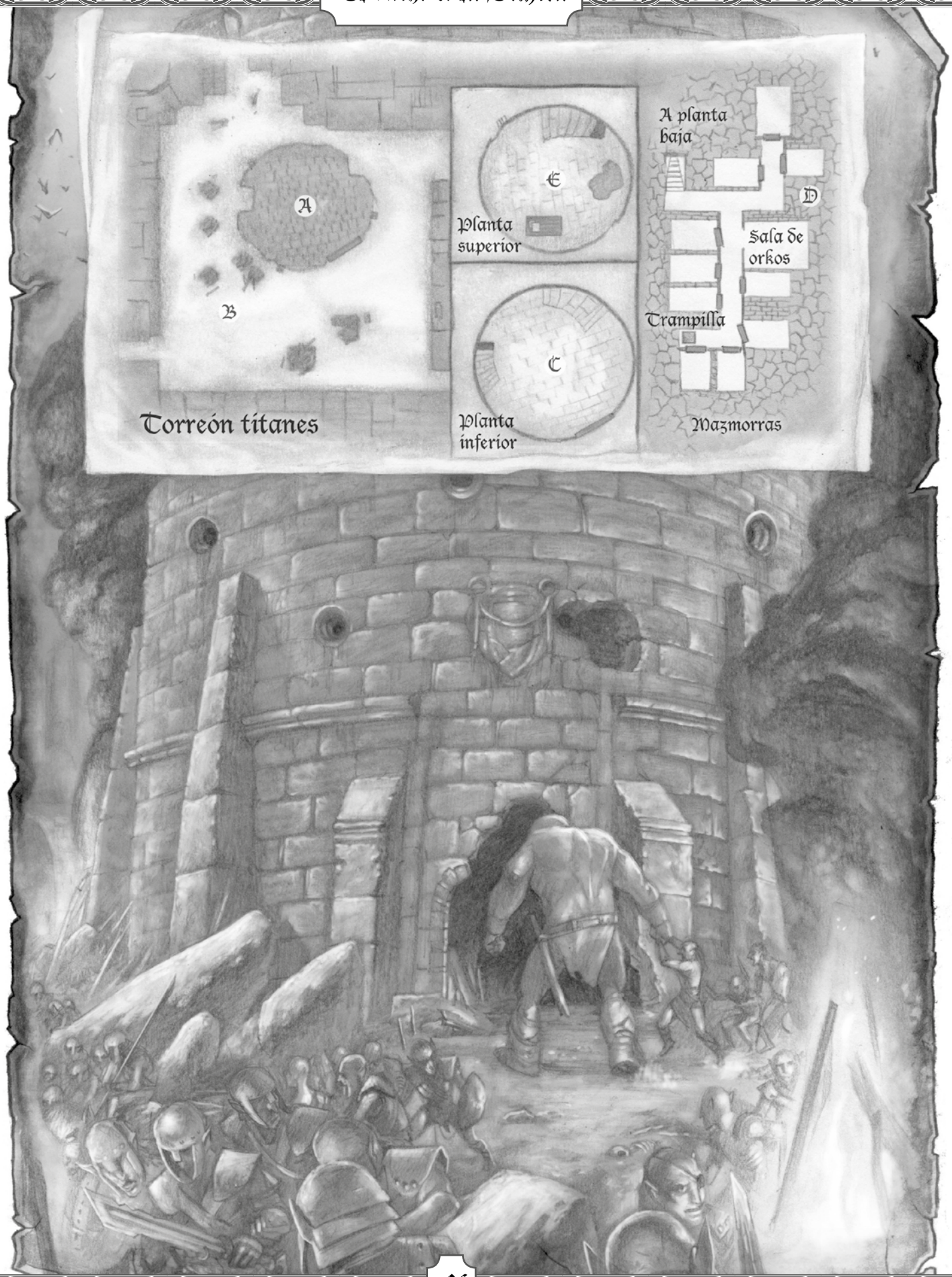
B. Alrededores: En la plaza en ruinas es donde hay gran cantidad de orkos que vigilan las calles y los accesos hasta el torreón. Además, muchos edificios cercanos son la guarida del grueso del ejército de Grunt, con decenas de orkos y grandes orkos que duermen entre las ruinas.

Además, hay seis orkos apostados en la cubierta del torreón principal, armados con arcos y preparados para alertar a los suyos si detectan a un enemigo.

C. Planta baja: En el interior de la torre es donde normalmente están los titanes, entre cuatro y diez, que pasan el día medio dormidos o atiborrándose de comida, hasta que Grunt les encarga algún cometido. Duermen tirados por el suelo, entre ronquidos y olores corporales, y sin preocuparse demasiado de la vigilancia, ya que para eso están los guardias orkos.

Hay dos escaleras en esta planta. La del este conduce a la planta superior y al hogar de Grunt. Mientras, la escalera del oeste baja a un subterráneo donde tienen los calabozos.

D. Subterráneo: Unas pequeñas mazmorras ocupan los sótanos de la torre. Un gran orko dirige a una decena de orkos en la vigilancia de estos pasadizos, donde se alinenan celdas de verjas herrumbrosas. En su interior están encerrados algunos orkos que han enojado a Grunt, pero no tanto como para morir. También, al final del pasadizo, hay una losa de piedra que da acceso a las alcantarillas (Atención CD 20 para percatarse de su presencia), que ni los titanes ni los orkos han


A
B
Torreón titanes
E
Planta superior
C
Planta inferior
A planta baja
D
Sala de orkos
Trampilla
Mazmorras

descubierto. Esta trampilla da acceso a las alcantarillas por el punto número 5.

E. Planta superior Esta gran estancia es el hogar del titán Grunt. Aquí el titán dirige a los suyos, incómodo por tener que vivir en esta ruina, pero acostumbrado a ello. Tiene un montón de pieles en el suelo, que es donde se echa a dormir, así como su gran maza de piedra apoyada en la pared, lista para luchar si es necesario. También tiene un tosco mapa de la región marcado con las posiciones de sus tropas y las defensas de Eras-Har. Como tesoro, el titán guarda en un cofre de piedra (Inutilizar mecanismo CD 35 o usando la llave que lleva al cuello) una gran cantidad de gemas y joyas por un valor total de 50 monedas de oro.

Hay tres ventanas que ofrecen una vista de la ciudad. En la ventana que da al norte, hay una escala de mano que sube hasta la cubierta del torreón, donde vigilan los seis orkos armados con arcos.

Si Grunt es atacado, el titán lucha con su gran maza para defenderse, a la vez que alerta a los suyos, ya sean los titanes de abajo o la masa de orkos que infesta los edificios de los alrededores. Además, una lucha en esta sala puede tener consecuencias sobre la vieja edificación. Así, si Grunt falla un ataque con su maza y golpea al suelo (o cualquier otra acción similar), puede ser que el inestable suelo se venga abajo, lanzando a todos los que estén ahí al piso inferior. Los personajes caen entre una lluvia de cascotes y escombros, por lo que deben superar una prueba de Acrobacias o Reflejos CD 15 para evitar sufrir 2d6 de daño. Una vez abajo, sigue el combate entre la polvareda, pero Grunt, en caso de encontrarse en peligro, huye lanzándose contra la pared de la torre, atraviesa la roca y sale a la plaza (por ello recibe 1d10 de daño, pero logra huir). Además, al hacerlo, destroza la débil estructura de la torre y todo el edificio se viene abajo sobre quien quede en el interior. Para ver las puntuaciones de Grunt, consulta su descripción en la página 254.

Si Grunt es eliminado, sus titanes no tardarán en enfrascarse en una lucha por hacerse con el poder. Estos enfrentamientos desintegran el orden del ejército y las disputas entre las hordas orkas se disparan, por lo que el ejército enemigo puede acabar fragmentándose en pocos días si no hay alguien que ponga orden.

6. COLECTOR DE AGUAS

En las afueras de la ciudad, en el margen del río, hay un desagüe por donde entran las aguas que limpian las alcantarillas (punto 6 de las alcantarillas). Se trata de un acceso complicado, pues la fuerza del agua puede arrastrar a quien se interne y ahogarlo entre sus turbulencias (Atletismo CD 20 para evitar el ahogamiento).

7. DESAGÜE

En las afueras de la ciudad, un desagüe vierte las aguas de las alcantarillas de vuelta al río Durn. Se trata de un pasaje por donde salen las aguas pestilentes que cruzan las alcantarillas y por donde se puede acceder al subterráneo, siempre que se venza la fuerza de las aguas que salen del conducto. Por esta vía se accede al punto 7 de las alcantarillas.

8. CAMPAMENTO DE GOBLINS

En esta plaza del sur de la ciudad se ha instalado la horda de goblins que sirven al titán Grunt. En las viviendas y palacios en ruinas viven los goblins entre montañas de excrementos y desperdicios. Su líder es Bubuk, un goblin inteligente y capaz que dirige a los suyos con habilidad y que se ha ganado el respeto de Grunt. Sin embargo, los orkos maltratan sin piedad a los goblins, lo que ha provocado diversas luchas y puede acabar en una guerra abierta entre ellos si no fuese por el mando de Grunt.

Un centenar de goblins habitan esta plaza. Normalmente hay parejas de vigías en los tejados de las calles de acceso a la plaza, armados con arcos y preparados para alertar a los suyos si algún enemigo se acerca. Además, tienen una jauría de perros salvajes. Los goblins viven hacinados en el interior de los edificios, sobre todo en las casas que hay en las esquinas del sur, en cada una de las cuales hay una veintena de guerreros.

Por su parte, Bubuk vive en una habitación del gran edificio en ruinas que hay en la parte este de la plaza. Varios guardias custodian las entradas, además de dos grupos de guerreros que viven cerca de su habitación.

1. Plaza: La gran plaza es ahora una acumulación de escombros, columnas caídas y cascotes. Durante el día los goblins duermen en el interior de los edificios, mientras que tres parejas de arqueros vigilan apostados en los tejados cercanos. Además, dos guardias custodian la entrada a las habitaciones de Bubuk, a la vez que mantienen controlados a los perros salvajes que tienen encerrados en la jaula del centro de la plaza.

2. Jaula de perros salvajes: Aquí tienen encerrados a una decena de perros salvajes, hambrientos y deseosos de saltar sobre lo primero que encuentren. El plan de Bubuk era adiestrar a estos perros para que les ayuden a cazar a los caballeros, pero de momento no han tenido ningún éxito. La jaula se abre accionando la palanca que hay junto a la puerta, por lo que si alguien la abre, los perros se lanzan sobre aquel que esté más cerca, ya sea hombre o goblin. Por tanto, si alguien libera por sorpresa estos perros, puede crear un caos tremendo en el campamento.

3. Guardia de Bubuk: En estos salones viven 20 guerreros goblins que son los guerreros de confianza de Bubuk e irán en su ayuda si su líder les alerta.

4. Estancia vacía: Esta habitación repleta de cascotes tiene una trampa para alertar a Bubuk. Hay una fina cuerda que cruza el suelo y que deja caer una pila de cacharros si alguien tropieza con ella (Atención CD 20 para descubrirla e Inutilizar mecanismo CD 15 para desactivarla). Si activan la alarma, Bubuk huye a la sala 1 para ponerse al mando de los 20 guerreros que hay allí.

5. Dormitorio: Bubuk se ha instalado en el antiguo dormitorio de un noble, donde recibe a sus capitanes y planea sus estrategias. Si lo atacan, Bubuk trata de huir a la sala 1, o al menos alertar a sus soldados para que acudan en su ayuda. Entre sus pertenencias, el goblin tiene tres zafiros que recibió por sus servicios (y que valen 30 mp cada uno).

Siguiendo las órdenes de Caust, los PJ deben infiltrarse en la plaza y llegar hasta el dormitorio de Bubuk, eliminarlo y escapar con vida. Sin embargo, deben ser sigilosos, pues los edificios están repletos de goblins y, si son descubiertos, pronto se verán rodeados por un ejército de enemigos. Para



Campamento goblin en Agna-Anor

Bubuk, Capitán Goblin 50 puntos

Goblin, guerrero pequeño

Descripción: Se trata de un goblin mucho más alto y corpulento que el resto. Viste una armadura confeccionada con restos de corazas y mallas, además de blandir una espada corta.

Historia: Llegado a Agna-Anor desde las montañas, su fuerza e inteligencia le hicieron subir en las filas de Grunt, hasta que obtuvo el liderato de los goblins.

Personalidad: Es bastante listo para ser un goblin y ha dirigido bien a los suyos en estos meses. Sin embargo, su odio por los orkos le puede llevar a perder la razón y a atacar a los que se supone son sus aliados.

Tipo de criatura: Humanoide pequeño.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+2*), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Ataque poderoso, Infravisión 2, Competencia armas (Sencillas), Competencia armadura (Medias), Crítico mejorado (Espada corta), Dureza, Enemigo predilecto (orko), Especialidad en ataque (Espada), Maestría con armadura.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +4, Buscar +2, Engañar +2, Sigilo +7, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +7, Reflejos +4, Voluntad +6.

Combate: Iniciativa 4, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Cota de escamas (RD 4), Espada corta +8 (1d6+3, 18-20/x2), Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 13.

Equipo: Espada corta, cota de escamas.

** Incluye –1 por penalización de armadura (–4, +2 por fuerza y +1 por maestría).*

cumplir su cometido, deben eliminar a los vigías de los tejados o pasar sin que estos los vean, adentrarse en el gran edificio y evitar ser descubiertos. Al alcanzar el dormitorio de Bubuk, oyen a este conferenciando con uno de sus guerreros.

—Esos malditos orkos han matado a dos de nuestros guerreros —dice el gran goblin que parece ser el líder de esta tribu—. Me he quejado a Grunt, pero ese estúpido titán no piensa hacer nada al respecto. Oh, juro que no permitiré que esos cerdos orkos sigan tratándonos como si fuéramos perros. La próxima vez, les haremos pagar sus burlas con sangre.

Es decisión de los PJ qué hacer ahora. Si bien pueden cumplir la orden de Caust y eliminar a Bubuk, también pueden utilizar esta información para crear la discordia entre goblins y orkos (como podría ser matando a algún goblin y dejando pruebas que incriminen a los orkos).

Destacamento de Stumlad

Para proteger todo el norte e impedir el avance de los ejércitos enemigos, Stumlad mantiene desde hace dos años un gran destacamento de caballeros en las ruinas de Agna-Anor. Bajo el mando del capitán Caust, doscientos caballeros combaten sin descanso para mantener el control del río y de los caminos que llevan al sur, objetivo básico para bloquear el paso de las tropas del Rey Dios.

El destacamento de Caballeros de Stumlad tiene su base en lo que fue la antigua plaza del mercado de la ciudad (punto 2 del mapa). En los edificios que hay alrededor se han instalado los soldados, mientras que el capitán y sus hombres de confianza viven en el torreón que hay al nordeste. El campamento de los caballeros se encuentra en la plaza del mercado (punto 2 del mapa).

Un total de 500 soldados forma el grueso del ejército del capitán Caust, que tiene cuatro sargentos de confianza, así como Reanar, un clérigo que vela por el favor divino de Korth. A continuación se describe al capitán Caust y al sargento Mirvon, igual que puedes encontrar las puntuaciones de un caballero genérico en la página 348.

Un Día con los Caballeros

A pesar de ser un destacamento organizado, los Caballeros de Stumlad aceptan con facilidad a cualquiera que quiera ayudarles en la lucha. Por ello, todos los personajes que no sean claramente contrarios a los caballeros pueden servir a Stumlad, poniéndose bajo las órdenes de un sargento. Por cada día de servicio, un personaje recibe dos reales de plata.

Cada mañana los soldados son convocados en la plaza del mercado, donde se agrupan en patrullas de diez y reciben las órdenes de su sargento. Entre las funciones rutinarias que deben cumplir está montar guardia en la orilla del río o en alguna de las torres, proteger a algún mensajero o viajero que ha de salir de la ciudad, o incluso elaborar armas o salir de caza en busca de suministros. Si los PJ no cumplen sus cometidos o no siguen las órdenes, serán expulsados del destacamento, bajo pena de muerte por traición si se niegan a irse. En el siguiente apartado se describen tres aventuras que pueden correr los PJ cuando estén en el destacamento de Caballeros de Stumlad. Sin embargo, el día a día en una ciudad que es un campo de batalla ofrece innumerables peligros, misiones y aventuras cortas. A continuación se detallan algunos de los encargos o cometidos que pueden recibir los PJ mientras se encuentren entre los caballeros:

Capturar la catapulta: La patrulla recibe el encargo de cruzar el río y hacerse con una catapulta enemiga que bombardea desde el tejado de un edificio las posiciones de los caballeros.

Llevar un mensaje: La patrulla o alguno de los PJ recibe el encargo de llevar una misiva a una patrulla que se ha refugiado en alguno de los edificios al otro lado del río.

Rescate: Los PJ deben adentrarse en territorio enemigo y rescatar a un par de caballeros que han caído prisioneros del enemigo.

Guerrilla: Los PJ deben asolar una caravana de suministros enemiga que entra en la ciudad, haciéndose con ella o reduciéndola a un montón de madera quemada.

Defender el torreón: Los PJ deben defender una posición ante el ataque enemigo, mientras las fuerzas de Stumlad se reagrupan y expulsan al enemigo.

Asesinar al capitán enemigo: Los PJ deben infiltrarse en territorio enemigo y eliminar a un líder de los orkos o goblins, para luego huir de regreso al campamento.

Sargento Mirvon — 55 puntos

Caballero hombre del norte

Descripción: Se trata de un hombre seco y duro, de cabeza calva y abundante bigote. Viste la armadura de la orden, pero lleva los brazos al descubierto para demostrar lo fuertes que son.

Historia: Nacido en Solak, ingresó en la orden de caballeros siguiendo los pasos de su padre. Sin embargo, no ha conseguido llegar más allá de sargento y los problemas que causó en Eradun hicieron que su superior lo destinara a la guarnición de Agna-Anor.

Personalidad: Mirvon considera que él debería ocupar un puesto de mayor responsabilidad y considera a Caust un capitán demasiado contemplativo. Su objetivo es obtener una gran victoria en Agna-Anor y volver a Stumlad como un héroe, pero su ambición le puede llevar demasiado lejos.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (–1*) Constitución 16 (+3), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 11 (+0), Carisma 12 (+1).

Habilidades: Atención +3, Atletismo +3, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +4, Engañar +4, Intimidar +8, Montar +6, Oficio (Guardia) +4, Recabar información +4, Saber (Tácticas) +12, Saber (Historia) +3, Supervivencia +6.

Dotes: Ataque a fondo, Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Contactos, Entorno Predilecto (Ciudad), Especialidad en ataque (Espada), Maestría con armadura, Posición social 2 (Sargento de Stumlad).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +6, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Cota de bandas (RD 6), Golpe +4 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+3, 19-20), Daga +4 (1d4+3, 19-20), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 11.

Equipo: Cota de bandas, Espada larga, Daga, Ropas de gran calidad.

**Penalización de –2 por armadura ya incluida (–6, +3 por fuerza y +1 por maestría).*

Capitán Caust — 85 puntos

Caballero hombre del norte

Descripción: Se trata de un guerrero veterano enfundado en la pesada coraza de la orden de Stumlad. Su cabello corto ya está salpicado por las canas y sus ojos azules han perdido el brillo de la juventud. Aun así, tiene el porte regio y la fuerza de un mando, y su presencia impone respeto a sus hombres.

Historia: Caust es una leyenda dentro de la orden de Stumlad, pues dirigió durante años uno de los puestos de vigilancia de las montañas Kehalas, donde luchó contra una horda de trolls. Cuando alcanzó el rango de capitán, fue destinado a Agna-Anor, como si fuese un gran honor, cuando en realidad era una forma que buscaron los caballeros de Stumlad para quitarse de en medio a un candidato al gobierno de la orden.

Personalidad: Caust es íntegro y responsable en grado sumo. Muchos no soportan su férrea disciplina y algunos se burlan de él, sin que los vea, claro. Caust es un hombre que vive para la orden de caballeros, respeta su código por encima de todo y se mantendrá firme a sus ideales hasta el final. Por desgracia, tanta rectitud puede llevarle a la tumba, al caer en las trampas de sus rivales políticos menos escrupulosos.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+0*), Constitución 15 (+2), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 15 (+2), Carisma 17 (+3).

Habilidades: Atención +7, Atletismo +5*, Averiguar intenciones +9, Diplomacia +13, Engañar +4, Intimidar +8, Montar +11, Oficio (Militar) +10, Recabar información +8, Saber (Geografía) +8, Saber (Historia) +9, Saber (Nobleza) +7, Saber (Tácticas) +12.

Dotes: Aguante, Acción montado, Carga impetuosa, Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Dureza, Entorno predilecto (Montañas), Especialidad en ataque (Espadón), Inspirar 3, Maestría con armadura (Armadura completa de placas), Plan maestro, Posición social (Militar) 3.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +6, Reflejos +2, Voluntad +7.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m (6 m con armadura), Defensa 12 (Desprevenido 11), Armadura (RD 8, Penalización Armadura –2*), Ataque desarmado +4 (1d3+3), Espadón +7 (2d6+4, 19-20), Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Armadura completa de placas, Espadón +1, uniforme de capitán.

** Incluye –2 de Penalización por Armadura (–6, +3 por Fuerza, +1 por Maestría).*

Aventuras con los caballeros

Mientras los PJ sirven junto a los Caballeros de Stumlad, hay una serie de aventuras que les pueden acontecer y que desarrollan la historia de la guerra por Agna-Anor.

AVENTURA 26:

BATALLA EN LAS RUINAS

Resumen: Como miembros del destacamento de Stumlad, los PJ luchan junto a los caballeros en la defensa de las ruinas de Agna-Anor.

Nota: Los PJ deben formar parte de la guarnición de Caballeros de Stumlad o haberse unido a ella.

Reto:

Por la mañana, los PJ reciben el encargo de vigilar el río, pues los movimientos de orkos en el otro lado han aumentado durante la noche. De este modo, los PJ deben apostarse entre las ruinas y permanecer alerta ante un posible ataque.

Durante una larga jornada, la patrulla de los PJ debe hacer frente a diferentes peligros:

PRIMERA INCURSIÓN

Durante toda la mañana permanecéis agazapados entre las ruinas sin ver a los enemigos. De vez en cuando alguna flecha cae de forma inofensiva sobre los cascotes. Observáis los edificios al otro lado del río, más allá del islote de la ciudadela, donde las edificaciones de piedra gris forman un intrincado laberinto con varias calles sepultadas y fachadas derrumbadas.

En ese momento, una prueba de Atención CD 20 alerta de que unas formas están vadeando el río desde el islote de la abadía. Se trata de diez orkos y dos trolls que intentan llegar sin ser vistos a la posición de los PJ. Si los descubren, los PJ tienen tres turnos para atacar antes de que los orkos crucen el río. Si fracasan, de pronto, los orkos y los trolls irrumpen en su posición.

CATAPULTAS

Después de libraros de los orkos, de pronto se escucha un potente chasquido y, del interior de una de las ruinas, surge un proyectil



de piedra que cruza el cielo con un silbido y cae sobre vuestra posición. La enorme roca impacta sobre la pared que hay a vuestra derecha y aplasta a uno de los caballeros para luego rebotar sobre la calzada y acabar estrellándose contra la base de un torreón.

—Maldita sea, tenemos que acabar con esa catapulta — ordena el Sargento Mirvon.

Los PJ deben buscar la forma de eliminar dos catapultas que hay en la otra orilla del río. Para ello pueden utilizar algún tipo de conjuro (como *Bola de fuego* o similar) o vadear las aguas entre las flechas y acabar con los cinco orkos que manipulan las armas de asedio.

Sea como sea, los PJ deben destruir las catapultas, pues, si no, los proyectiles obligan a la patrulla a retirarse, con el consiguiente enfado de Mirvon.

DEFENDER LAS RUINAS DE PALACIO

Con la llegada del atardecer, uno de los vigías alerta de que una horda de orkos está cruzando el río hacia la isla de la ciudadela. El Sargento Mirvon comanda a un grupo de caballeros y se dirige hacia el islote para repeler el ataque.

—No podemos permitir que se hagan fuertes en la ciudadela —explica Mirvon cuando alcanzáis la isla y os apostáis entre las ruinas, preparados para la batalla.

Los PJ deben unirse a la patrulla y vadear las frías aguas con cuidado de no ser arrastrados por la corriente. Entonces los orkos irrumpen desde el margen oriental y tratan de evitar que los caballeros lleguen al islote. Mientras tanto, los PJ llegan a la orilla, pero descubren que medio centenar de orkos se han apoderado del islote y se han atrincherado en las ruinas del palacio. Por tanto, deben adentrarse en el edificio y eliminar a los orkos, que están comandados por un capitán orko que los dirige con modos brutales.

Mientras están en el interior del palacio, al asomarse a una ventana, ven al sargento Mirvon fuera, batiéndose a la desesperada contra tres orkos que lo han arrinconado contra un muro. Los PJ deben buscar la manera de salvar a su mando y a la vez limpiar el palacio de orkos.

ACABANDO LA AVENTURA

Si los PJ logran salvar a Mirvon, este se muestra muy agradecido y, una vez regresen al campamento de los caballeros, explicará al capitán Caust el valor que han demostrado. Si por el contrario el sargento muere, los PJ serán recibidos con miradas torvas al regresar, incluso algún caballero se encara con ellos ya que los considera culpables de haber dejado solo al sargento.

AVENTURA 27:

LA BIBLIOTECA PERDIDA

Resumen: Los PJ deben encontrar las ruinas de la antigua biblioteca de Agna-Anor para hallar los planos de las alcantarillas.

Símbolo:

Reto:

Mientras los PJ están con los caballeros, el capitán Caust los llama porque tiene una misión para ellos.

—La antigua biblioteca de Agna-Anor se encuentra en los subterráneos de la abadía —os explica el hombre—. Por desgracia, la entrada fue destruida hace mucho tiempo y ahora no es más que un cúmulo de ruinas. Bajo la ciudad hay una red de alcantarillas que conectan las diferentes plazas. Lamentablemente, es un laberinto en el que muchos de mis hombres se han perdido para no regresar jamás. Necesito un plano de esos subterráneos, así nuestras tropas podrán moverse con rapidez por esos túneles. Es por ello que necesito que encontréis la antigua biblioteca y busquéis allí algún mapa o pergamino que detalle la distribución de los túneles.

El capitán les encomienda este encargo y espera que los PJ acepten sus órdenes (en caso negativo se arriesgan a ser acusados de traición).

—Hay un pozo cerca de la torre oeste que da acceso a las alcantarillas —os explica el capitán—. Normalmente lo tenemos cubierto con una losa de piedra, pero mañana lo abriremos para vosotros.

UN VIAJE EN LA NEGRURA

Al día siguiente, un grupo de caballeros acompaña a los PJ hasta el pozo que da acceso a las alcantarillas (por el punto 3). Es un pozo oscuro y maloliente por el que baja una escala de mano de eslabones metálicos. Cuando entran, los caballeros cierran la losa y la oscuridad se vuelve total a su alrededor.

Los PJ deben llegar a la antigua biblioteca (punto 1 de las alcantarillas) y allí encontrar el libro con los planos de los subterráneos.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ encuentran los planos y logran regresar con ellos al campamento de los caballeros, reciben las felicitaciones del capitán.

—¡Enhorabuena! —os felicita el Capitán Caust—. Habéis cumplido la misión de forma ejemplar. Ahora necesito estudiar estos mapas. Sin duda, serán una ayuda para nuestro cometido.

AVENTURA 28:

ELIMINAR AL CAPITÁN ORKO

Resumen: El capitán Caust encarga a los PJ acabar con uno de los líderes de los orkos. Para ello se deben infiltrar en el campamento enemigo y asesinar al orko.

Símbolo:

Reto:

El capitán Caust manda llamar a los PJ. Una vez en su despacho de la torre, el caballero les encomienda una nueva misión:

—Según este comunicado, las tropas de orkos parecen multiplicarse en los alrededores de Eras-Har —os dice el capitán con voz seria—. Tal es la situación, que los caminos ya no son seguros y la ciudad no puede enviarnos más refuerzos. A partir de este momento, estamos solos para hacer frente a las hordas que vengan del este.

—¿Y Pendrais, señor? —pregunta uno de los caballeros, un joven guerrero de cabello rubio y abundante barba—. El capitán Pendrais y su destacamento fueron a las regiones del sur, pero quizás ahora mismo estén cabalgando hacia aquí.

—Sí, quizás tengas razón, Dorik, nuestra esperanza es que Pendrais venga a socorrernos —asiente el capitán Caust aunque sin atisbo de esperanza en su voz—. Pero debemos debilitar a nuestro enemigo. Llegar hasta el centro de su campamento es demasiado peligroso, sin embargo, en las ruinas se ha instalado un campamento de goblins cuya misión es derrotar nuestro destacamento.

Los PJ deben adentrarse entonces en las ruinas de la ciudad y llegar hasta el campamento de los goblins (punto 8 del mapa). Si logran eliminar a Bubuk y regresan, reciben la felicitación de Caust. Incluso mejor será si los PJ perciben la enemistad entre goblins y orkos y logran hacer que la tribu de goblins se lance sobre los orkos. Por supuesto, este ataque acabará con la masacre de los goblins, pero sin duda mermará las fuerzas del ejército de Grunt.

LAS ALCANTARILLAS

Una red de túneles circulares forma las antiguas alcantarillas de la ciudad. Fue un servicio impecable de ingeniería en el pasado, pero ahora no es más que un sitio infecto de aguas estancadas y pasajes colapsados.

Los túneles son pasadizos circulares de paredes de piedra, cuyo lecho se haya inundado por el lodo y las aguas pestilentes hasta casi cincuenta centímetros. Hay una serie de salas en las alcantarillas que son colectores donde se recoge el agua que llevan los túneles. Además de las salas concretas que se describen más adelante, hay que destacar la presencia de una gran serpiente que ha convertido las alcantarillas en su propio coto de caza, ya sea devorando ratas u otros animales, así como orkos o caballeros que se aventuren en los subterráneos. Además de encontrarse con la serpiente en su cubil (punto 8 del mapa), puede ser que los PJ se la encuentren en sus vagabundeos por los pasadizos, así que debe de ser uno de los mayores peligros de estos subterráneos.

PELIGROS

Además de la gran serpiente y otros habitantes de las alcantarillas, hay otros peligros que deben afrontar aquellos que se internan en estos subterráneos malsanos. Entre ellos destacan los siguientes:

Enfermedades: Las aguas fétidas que inundan los pasadizos son un foco de enfermedades e infecciones. Todo aquel que reciba una herida y pase cierto tiempo en las alcantarillas, sobre todo si camina por las zonas inundadas, puede contraer la fiebre de la mugre. Para evitarlo, debe superar una prueba de Fortaleza CD 12. Si fracasa, en un período de 1d3 días pierde 1 punto de Destreza y 1 punto de Constitución.

Pasadizo inestable: Hay pasajes que están en muy mal estado y pueden venirse abajo. Para descubrirlo, se debe superar una prueba de Atención CD 25 o Saber (Arquitectura) CD 15. Para cruzar por un pasaje inestable se ha de superar una prueba de Sigilo CD 15 o el suelo se resquebraja bajo los pies y el personaje cae en un agujero de seis metros entre los cascotes (recibe daño 2d6, Acrobacias CD 5 reduce la altura en 30 centímetros por punto superado).

Pasaje sepultado: El paso del tiempo ha provocado múltiples derrumbes que bloquean el paso en algunos pasadizos. Son montañas de cascotes que ocupan decenas de metros y, en el mejor de los casos, solo dejan pasar las aguas por pequeñas aberturas en su base (lo cual se puede descubrir con una prueba de Atención CD 30 u observando los movimientos de ratas y demás criaturas que pasan por debajo del derrumbe).

Babosas fétidas: Estos subterráneos son un hervidero de estas sanguijuelas gigantes y además son la fuente principal de alimento de la gran serpiente. Así, es fácil que un grupo se tope con 1d6 de estas sabandijas. En la página 370 encontrarás las puntuaciones de una babosa fétida.

Plaga de ratas: Otros habitantes son los enjambres de ratas que recorren los pasadizos devorando todo aquello que encuentran, por lo que los PJ que se encuentren con esta plaga lo mejor que pueden hacer es escapar del agua, quizás alcanzando un punto alto o usar el fuego para auyentarlas. Encontrarás las puntuaciones de una plaga de ratas en la página 380.

VERJAS DE HIERRO

Las alcantarillas aún tienen un viejo sistema de control y seguridad. Se trata de una serie de verjas de enormes barrotes de hierro herrumbroso. Las verjas cierran el paso por algunos pasillos, esencialmente la galería principal que cruza la ciudad siguiendo el curso del río, pero hay otras que abren o cierran el paso hacia zonas del subterráneo.

Si una verja está cerrada, impide el paso, ya que es imposible alzarla por la fuerza. Un personaje pequeño sí que puede pasar entre los barrotes si supera una prueba de Acrobacias CD 20.

1. LA BIBLIOTECA

La antigua biblioteca de Agna-Anor se encuentra en los subterráneos de la antigua ciudadela del centro de la ciudad. Por desgracia, la entrada principal fue destruida hace mucho tiempo y ya no es posible acceder por el edificio. Sin embargo, hay otra entrada a través de las alcantarillas que, mediante un pasaje, llega a lo que queda de este lugar.

El pasillo acaba en una escalera de piedra que baja hacia un nivel inferior y cuyos escalones se encuentran cubiertos de musgo hasta llevar a una puerta de piedra que cierra el camino. Sobre la puerta hay un gravado donde se puede leer «Biblioteca de Agna-Anor» y a su lado hay una herrumbrosa palanca de hierro.

Por supuesto, al accionar la palanca, la puerta de piedra se abre y permite pasar al interior de una majestuosa sala de altas estanterías repletas de libros y gruesos volúmenes.

Sentís que nadie ha pasado por este pasadizo en mucho tiempo y avanzáis para entrar en una enorme sala, repleta de estantes en los que se apilan infinidad de documentos, libros y volúmenes. Una escalera derruida subía a un nivel superior, pero ahora no es más que un montón de cascotes y el paso hacia arriba está cerrado.

En una mesa que ocupa el centro de la biblioteca destaca un soporte de piedra sobre el que hay una tabla también de piedra adornada con infinidad de antiguos grabados. Si alguien la examina, una prueba de Saber (Religión) CD 15 permite saber que se trata de la Tabla de Rezo que venían a buscar. Con el sagrado objeto en su poder, los PJ deben abandonar las alcantarillas y regresar a Eras-Har.



Alcantarillas de Agna-Anor

Serpiente Gigantesca 55 puntos

Tipo de criatura: Animal gigantesco.

Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 14 (+2), Constitución 24 (+7), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 3 (–4).

Rasgos raciales: Arma natural (Cola) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 3, Nadador 2, Constreñir, Competencias limitadas, Infravisión 1, Olfato animal 1, Veneno 4.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +14, Sigilo +3, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +11, Reflejos +6, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (terrestre) y 6 m (nadando), Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 3), Cola +5 (2d6+5 y presa), Mordisco +5 (2d10+5, veneno Fortaleza CD 16, daño inicial/secundario: 1d4 Fuerza), Presa +19 (daño: 2d6+5).

Salud: Puntos de Resistencia 96, Umbral de herida grave 19.

Una vez alcanzada la biblioteca, los PJ deben buscar un mapa de las alcantarillas. Para ello, deben investigar entre los centenares de libros que abarrotan la sala. Una prueba de Saber (Historia) CD 25 permite encontrar unos antiguos pergaminos con los esbozos de la distribución de las alcantarillas. Con estos rollos en su poder, los PJ deben regresar al campamento de los caballeros.

PUNTOS 2 A 7: ACCESOS Y SALIDAS

Estos puntos señalan los diferentes pozos que sirven de entrada y salida a las alcantarillas. En la actualidad solo continúan abiertas un número limitado de entradas a las alcantarillas, ya que muchos de los pozos y escaleras han caído derruidos con el paso de los siglos. Algunas de estas entradas son conocidas por los caballeros, mientras que otras han permanecido olvidadas durante siglos. Estas entradas están reflejadas en el mapa de las alcantarillas y su número se corresponde con el número al que dan en el mapa de la ciudad para facilitar la función del DJ. Las entradas son pozos o escaleras que han sufrido el paso del tiempo y la guerra, de manera que están repletas de cascotes y puede ser difícil descubrirlas. En general, las entradas no tienen mayores peligros, aunque el DJ es libre de poner algún impedimento, como puede ser que esté oculta bajo la nieve o que sea necesario desenronar la entrada de cascotes y rocas.

A su vez, si los PJ encuentran un pozo para salir de las alcantarillas, es posible que esté cerrado por una losa o una trampilla que requiera o bien levantarla mediante una prueba de Fuerza CD 20, o bien abrir su cerradura mediante una prueba de Inutilizar mecanismo CD 15. Cuando aparten la losa, los PJ se encuentran entre las ruinas de la ciudad de Agna-Anor y respirar el fresco aire invernal será todo un alivio en comparación con el hedor de las alcantarillas.



8. CUBIL DE LA SERPIENTE

Esta sala es el gran colector de agua de la antigua ciudad, con numerosos conductos que llegan a ella por el techo. Ahora el moho y la suciedad cubren las paredes, mientras un constante goteo cae desde lo alto sobre grandes cúmulos de huesos y despojos que abarrotan el suelo inundado.

Esta es la guarida de la gran serpiente. Aquí trae a sus presas y las devora, lanzando los huesos y objetos al suelo. Si los PJ entran en la sala, al principio no sucede nada, pero en cuanto hagan un ruido o se muevan por las aguas, la serpiente surge de las profundidades de la sala.

De pronto escucháis un siseo al fondo de la estancia. Alertados, os volvéis para ver aparecer una sombra que se desliza hacia vosotros. Su escamosa piel brilla fugazmente bajo la débil luz y su alargado cuerpo avanza ondulante sobre las oscuras aguas. Entonces se alza rompiendo las aguas y abre unas enormes fauces plagadas de afilados colmillos a la vez que emite un agudo silbido. Se trata de una serpiente gigante, una criatura descomunal de diez metros de largo que considera estas alcantarillas como su hogar.

Sin duda, esta serpiente gigantesca puede ser un rival demasiado duro para los PJ. En el caso de que huyan, los PJ deben escapar por los túneles, mientras la serpiente les persigue y puede que su única oportunidad sea llegar a una de las verjas que aún funcionan y cerrarle el paso activando una palanca.

Entre los restos que se acumulan en la sala, una prueba de Buscar CD 15 entre los despojos permite encontrar 3 mp por cada minuto de búsqueda (hasta un máximo de 30 monedas). También puede haber otros objetos, como armas herrumbrosas, restos de armaduras destrozadas y otros objetos de poco valor.

Entre los cadáveres de la sala, una prueba de Buscar CD 15 permite encontrar los restos del aventurero Gilam, y entre ellos el collar de oro. Sin duda, el aventurero fue capturado por la serpiente, que lo arrastró hasta su cubil. Con el collar en su poder, los PJ deben regresar a reunirse con la dama Liasa. El collar tiene un valor de 50 mp.

9. SALA DE CONTROL

El pasillo lleva hasta una pequeña estancia rectangular donde flota un olor a humedad y moho. El suelo de piedra no está inundado por las aguas fecales de las alcantarillas y una capa de mugre cubre las losas. En la pared de la izquierda, junto a un grabado que adorna la pared, hay una serie de palancas de hierro negro marcadas con un símbolo.

Esta sala era la estancia desde donde se controlaban las verjas de las alcantarillas. Así, el grabado de la pared representa un tosco mapa, medio borrado por el tiempo, donde se marcan las cuatro verjas de hierro. A su vez, las cuatro palancas abren o cierran cada una de estas rejas. En principio, las verjas están cerradas, pero si accionan una de las palancas, se activa un mecanismo con un chirrido y la verja respectiva se abre.

En el mapa de las alcantarillas, las cuatro verjas están marcadas con las letras A, B, C y D. Las cuatro palancas están marcadas con las mismas letras, así que los PJ pueden manejar las verjas y abrirlas o cerrarlas según necesiten. También, hay tres palancas más que accionan otras verjas más pequeñas (marcadas en el mapa como X, Y, Z), que en principio están abiertas, pero que si las activan los PJ, se cierran y pueden servirles en sus propósitos (como puede ser encerrar a la serpiente entre dos verjas).

Aventuras en Agna-Anor

Además de las aventuras presentadas anteriormente, en este apartado se ofrecen otras aventuras independientes que llevan a los personajes a las ruinas de la gran ciudad humana.

AVENTURA 29:

EL REGALO DE LIASA

Resumen: Los PJ son contratados para buscar a un aventurero que desapareció en las ruinas de Agna-Anor y que llevaba un collar de gran valor.

Símbolo:

Reto:

UNA DAMA EN APUROS

Los PJ se encuentran en alguna población cercana a Agna-Anor. Si están buscando trabajo o han realizado alguna gesta que les haya hecho famosos, una dama pide reunirse con ellos. Se trata de la dama Liasa, hija de un noble de Solak. La mujer está desesperada y así les explica su historia:

—Hace un mes, mi prometido Gilam partió hacia la ciudad en ruinas de Agna-Anor, con el loco propósito de unirse a los caballeros que defienden la ciudad. Sin embargo, nada sé de él desde entonces y temo que algo malo le haya pasado. Gilam llevaba el collar de oro que le regalé cuando nos prometimos. Me gustaría que encontrarais a mi prometido o al menos me traigáis esa joya que significa mi amor por él.

Liasa está dispuesta a pagar generosamente a los aventureros por saber algo de su prometido. Si logran traerlo con vida, les dará 100 mp a cada uno.

LOS RESTOS DEL AVENTURERO

Si los PJ aceptan la misión, deben dirigirse a la ciudad en ruinas de Agna-Anor. Allí quizás vayan al destacamento de caballeros (punto 2 de la ciudad), donde pueden saber algo del aventurero Gilam. Finalmente, tendrán que adentrarse en las alcantarillas y buscar el cadáver del hombre, que fue atacado por la gran serpiente y devorado en su cubil (punto 8 de las alcantarillas).

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ regresan a ver a la dama Liasa con el collar de oro, la mujer se muestra muy afligida, pero recompensa a los PJ por cumplir su parte. Si no traen ninguna prueba de la muerte de Gilam, la dama no les cree y no les paga nada por sus servicios.

Acontecimientos en Agna-Anor

Además de las aventuras y sucesos detallados en la descripción de la ciudad en ruinas, en este apartado se relatan brevemente los acontecimientos más destacados que pueden suceder en las ruinas. Estos hechos pueden pasar mientras los PJ se encuentran en la ciudad, o puede ser que ya hayan sucedido cuando lleguen, como sería el caso si llegan cuando ya se ha producido la caída de los caballeros, ya que entonces toda la ciudad estará bajo el control del ejército de Grunt. El DJ puede usar estos acontecimientos para introducir cambios en la historia de su campaña o para ofrecer nuevas aventuras a los personajes, así como para dar cierta variabilidad al mundo en el que los hechos importantes cambian la historia de lo que está sucediendo en Valsorth.

La Lucha entre Goblins y Orkos

Tal y como se explica en la descripción de la ciudad en ruinas, hay una gran enemistad entre las hordas de orkos y los goblins de Bubuk, ya que solo el mando del titán Grunt impide que se despedacen entre ellos. De este modo, una noche se produce una reyerta entre varios orkos y un grupo de goblins, la cual acaba con los orkos paseando por las calles en ruinas cargando con las cabezas de los goblins. Bubuk se entera de esta ofensa y ordena lanzar un ataque sobre estos orkos. Así, la noche se llena de gritos y ruidos de lucha, mientras decenas de orkos y goblins se enfrentan a muerte en las ruinas. Durante toda la noche se produce la lucha, este puede ser el momento perfecto para atravesar la ciudad y alcanzar algún objetivo en la zona enemiga (como puede ser la plaza Hibari o las ruinas de la biblioteca). La refriega acaba poco antes del amanecer, cuando Grunt guía a sus titanes y arrasan con los goblins rebeldes y ejecutan a Bubuk.

La Caída de los Caballeros

Después de meses de lucha, por desgracia la superioridad de los ejércitos del Rey Dios se impone y poco a poco los caballeros se van replegando. Es entonces cuando Grunt lanza su ataque definitivo, usando a sus aliados elfos oscuros, los asesinos que ya envió para intentar acabar con la vida de la Mariscala de Eras-Har. Una noche, un grupo de encapuchados se interna en las alcantarillas y cruza el río, saliendo en medio del campamento de Stumlad. Los elfos oscuros se infiltran en el torreón con la intención de asesinar al capitán Caust. Al mismo tiempo, el grueso de orkos y goblins irrumpe en el río y asaltan el campamento.

En plena noche se produce una brutal matanza en la que los caballeros son aniquilados. Tan solo unos cuantos logran huir a la desesperada, dejando las ruinas de Agna-Anor en poder de los ejércitos de la sombra.

La Derrota de Grunt

Después de expulsar a los caballeros, Grunt mantiene su base de operaciones en las ruinas, mientras incrementa los ataques sobre la ciudad de Eras-Har. Esto continúa así hasta el día en que recibe la visita del príncipe traidor Gornahel, con quien se alía para acabar de someter a la ciudad humana. Por desgracia para Grunt, sus ejércitos son masacrados por la llegada de los elfos del Príncipe Araanel y los caballeros de Pendrais (tal y como se explica en la página 279). Derrotado, Grunt se refugia en las ruinas, recuperando fuerzas y tratando de reorganizar sus tropas. Es entonces cuando un grupo de aventureros enviados desde Eras-Har se infiltra en su fortaleza y acaba con él y sus titanes, segando otra de las cabezas del poder del Rey Dios.

El Bosque de la Araña

El Bosque de la Araña es una espesa aglomeración de altos abetos de hoja negra que ocupa un valle que se abre en las primeras estribaciones de las montañas Kehalas. Los senderos que surcan el bosque son caminos abruptos y serpenteantes que discurren entre los enormes y altos troncos de los árboles, mientras que infinidad de nudosas raíces surgen de la tierra y matorrales plagados de espinas ocupan los márgenes. Cuando el viajero se adentra en la frondosidad, siente cómo la oscuridad se cierne sobre él, ya que en el lecho apenas alcanza la luz del sol, mientras que el murmullo de animales desconocidos resuena entre las copas.

Escenario de múltiples leyendas e historias de adversidad e infortunio, el Bosque de la Araña es un lugar que los viajeros del norte evitan. Los rumores hablan de enormes arañas de negro pelaje que gobiernan el centro del bosque, además de otras criaturas incluso peores. También se cuenta en las tabernas que entre sus senderos y claros se halla oculto uno de los accesos a Xil-liansa, una gran colonia subterránea de elfos oscuros, y que muchas de estas criaturas surgen del bosque para asolar las tierras del norte.

Historia del Bosque

La historia del Bosque de la Araña se remonta a los siglos anteriores al Rey Dios, cuando los elfos se escindieron en dos pueblos, aquellos que siguieron a Hirael hacia los bosques del este, mientras que otros se refugiaron en el norte, se ocultaron en cavernas y dieron lugar a la raza de los elfos oscuros. De entre los numerosos asentamientos de elfos oscuros, una gran comunidad de estos se refugió en el Bosque de la Araña, pues en su interior encontraron una red de galerías y cuevas. En esas profundidades, los elfos negros alimentaron su odio contra el resto de sus congéneres, a la vez que liberaron a criaturas que jamás habían visto la luz del sol. Fueron los elfos oscuros los que sembraron el bosque de gigantescas arañas negras, a modo de protección contra la entrada de intrusos, al igual que exterminaron a las otras criaturas que en él habitaban. Ahora, el Bosque de la Araña es un lugar ominoso, donde la fauna parece haber sido erradicada y que solo está habitado por criaturas de las profundidades.


Bosque de
la Araña
6
8
6
7
3
4
5
2
1

Habitantes del Bosque

El Bosque de la Araña es un entorno peligroso, hogar de multitud de criaturas y monstruos que han convertido a este lugar en un sitio de muerte. Entre la fauna que se ha apoderado del bosque, los seres más importantes son los siguientes:

Arañas Horrendas

Una colmena de arañas horrendas controla el bosque, razón por la que este recibió su nombre. Estas criaturas están al servicio de los elfos oscuros y se encargan de evitar que ningún intruso llegue hasta las cuevas que dan acceso a la Infraoscuridad. Se trata de un centenar de arañas gigantes que vagan por los senderos en busca de presas y tienden emboscadas a los viajeros o animales que se adentran en su reino. Las arañas tienen su cubil en el mismo centro del bosque, entre las ramas de un enorme olmo de miles de años de vida que ocupa un gran claro.

Se trata de criaturas sedientas de sangre que se desplazan por las copas de los árboles y atacan desde lo alto a sus presas, ya sean orkos, viajeros o cualquier animal. Puedes encontrar las puntuaciones de una araña horrenda en la página 370.

Orkos

Multitud de partidas orkas se adentran en el bosque en busca de refugio o un lugar donde esconderse de las tropas de soldados o de Caballeros de Stumlad. A pesar de que no tienen una guarida fija, sus estrechos lazos con los elfos oscuros les permiten considerar este bosque como suyo, aunque las arañas gigantes suelen cazar orkos en caso de falta de otro alimento. En la página 259 encontrarás las puntuaciones de un orko.

Elfos Oscuros

Los elfos oscuros se desplazan por el bosque en su ir y venir desde la Infraoscuridad. Se trata de grupos de diez elfos como máximo que suben a la superficie con algún cometido concreto o en misiones de exploración. Encontrarás las puntuaciones de un elfo oscuro en la página 302.

Todavía hoy vive bajo el bosque una gran colonia de elfos oscuros. El acceso principal es una cueva que se abre en un claro del bosque (punto 8). Esta galería lleva a una red de cuevas en las que se han establecido algunos elfos oscuros, aquellos que suelen salir a la superficie con más frecuencia. Mientras, a días de viaje por las profundidades, se encuentra la ciudad de Xil-liansa, la gran capital de los elfos oscuros. Aunque ningún miembro de otra raza ha alcanzado ese lugar en los últimos mil años.

El Bosque

El Bosque de la Araña es una maraña de senderos y caminos entre la frondosa vegetación que hace que sea casi imposible moverse fuera de las sendas, ya que las malas hierbas, los matorrales y los árboles caídos impiden el paso. En el mapa del bosque que se ofrece tan solo se señalan los caminos principales, así como los claros y los lugares donde sucede algo importante para las aventuras de este libro. Por supuesto, el DJ debería añadir otros encuentros y peligros durante la estancia de los aventureros en el bosque para que su viaje por estos senderos sea de todo menos tranquilo.

1. ENTRADA AL BOSQUE

En cuanto os internáis en el bosque, el sendero se vuelve cada vez más abrupto, con gruesas ramas que lo cruzan, de las cuales penden telarañas repletas de restos de insectos y pequeños pájaros.

Apenas los viajeros se adentran en el bosque, se encuentran con las primeras señales de peligro, ya que una enorme masa de telarañas cruza el camino e impide seguir avanzando. Una prueba de Saber (Naturaleza) CD 15 permite saber que son telarañas hechas por arañas de gran tamaño y que quemarlas produce unos gases muy tóxicos (Fortaleza CD 15 o pérdida temporal de 1d4 de Constitución). La mejor manera de despejar el camino es a base de espadazos. Para abrirse camino de este modo tan solo se necesitan dos asaltos.

2. CLARO DE LA EMBOSCADA

El sendero lleva hasta un pequeño claro que se abre entre la impenetrable maraña de árboles.

Una prueba de Rastrear CD 22 permite encontrar pisadas de botas orkas en el sendero, que se internan entre los árboles alrededor del bosque. Se trata de diez orkos que se han apostado entre la vegetación al descubrir a los intrusos y se preparan para atacarlos. Una prueba de Atención CD 20 permite descubrir a alguno de los orkos, que no dudarán en disparar al momento.

En cuanto alguien entre en el claro, los orkos disparan una lluvia de virotes sobre ellos antes de esgrimir las cimitarras y cargar. Los orkos forman parte de un regimiento enviado para acabar con el destacamento del capitán Caust cuando estos huyeron del ataque y se ocultaron en el bosque. Puedes encontrar las puntuaciones de un orko en la página 259.

En vez de enfrentarse a lo anterior, los PJ se encuentran con que los orkos emboscaron aquí a algunos de los caballeros del capitán Caust, eliminando a la mayoría y dejando a uno como prisionero. Al acercarse los PJ al claro, descubren a un grupo de diez orkos que rodean a un hombre atado a un viejo árbol y disfrutan mientras le torturan con sus cimitarras. No tardan en reconocer al hombre como un Caballero de Stumlad.

Si logran acabar con los orkos, pueden socorrer al prisionero. Se trata de un soldado de la milicia, del destacamento que exploraba las montañas Kehalas. Está mal herido por la tortura y su vida espira por momentos. Debe recibir curación o morirá en pocos minutos (una prueba de Medicina CD 20 o un conjuro de curar heridas moderadas le permite hablar y explicar su historia):

—El capitán Dobann y el resto de mi patrulla está escondida en un claro al noreste de aquí —dice el moribundo entre violentos estertores de dolor y entonces os indica el sendero que lleva al norte, el cual debéis seguir para llegar hasta ellos. Nada más acabar su explicación, el soldado muere.

Los PJ deben darse prisa, pues Dobann y sus hombres pueden estar en apuros.

3. CRUCE DE CAMINOS

El lecho del bosque se abre en el punto donde convergen diferentes caminos y senderos.

Al avanzar por el sendero, una prueba de Atención CD 20 permite ver un rastro en el suelo que se abre hacia el oeste. Una prueba de Rastrear CD 25 permite saber que se trata del paso de botas, muy similares a las del uniforme de los Yelmos Negros de Eras-Har.

4. CLARO DE LOS CABALLEROS

El sendero lleva hasta un pequeño claro, cuyos árboles se juntan en lo alto formando una cúpula de ramas y hojas que impide ver el cielo.

Sentados alrededor del enorme tronco reseco de un árbol muerto, encontráis a cinco soldados. Al veros aparecer, se ponen rápidamente en pie y desenvainan sus espadas, pero no tardan en reconoceros como miembros de la milicia de Eras-Har.

—Soy Dobann —se presenta el mando de la patrulla, un joven caballero de corto cabello rubio y ojos penetrantes.

Si los PJ se presentan como aliados, Dobann les relata cómo fueron emboscados mientras huían de las montañas Kehalas tras verse obligados a abandonar Fuerte Terain ante el ataque de criaturas de ultratumba.

—Las montañas están infestadas de criaturas malignas, espectros y otros seres de ultratumba —dice con cierto temblor en la voz—. Tuvimos que abandonar el fuerte y casi todos mis soldados murieron durante el ataque. Solo unos pocos pudimos refugiarnos en el bosque, heridos, cansados y perseguidos por unos implacables asesinos.

Si le preguntan por quién les persigue, Dobann explica que desde que entraron en el bosque, una figura les ha atacado desde las sombras y ha matado a dos de sus caballeros con disparos de ballesta para desaparecer a continuación.

Sin tiempo que perder, la patrulla se prepara para regresar a Eras-Har.

5. GUARIDA DE LA SALAMANDRA

Un claro se abre en el sendero, aunque los matorrales cubren el lecho y gruesas lianas mohosas caen de los árboles y penden sobre el camino. En el suelo, entre la hojarasca y las ramas caídas, hay toda suerte de objetos herrumbrosos, como restos de armaduras y armas. Al otro lado del claro, el sendero sigue su tortuoso avance entre la densa vegetación.

Este claro es la guarida de una temible salamandra de los bosques, una criatura monstruosa que ataca con sigilo a sus víctimas, capturándolas por sorpresa y despedazándolas con sus garras. Los objetos que hay en el claro no son más que los restos de sus víctimas, armaduras de orkos, hombres y elfos oscuros por igual.

Cuando alguien entra en su dominio, la salamandra lanza su conjuro de *Indetectabilidad* y se mueve sigilosa por las copas de los árboles o entre los arbustos. Entonces ataca por sorpresa a alguien que se haya separado del grupo y se lo lleva para matarlo. Si es descubierta, lanza *Oscuridad profunda* para sumir en la negrura el claro y ataca abiertamente usando su infravisión. En la página 381 encontrarás las puntuaciones de una salamandra de los bosques.

6. PUNTO DE VIGILANCIA

El sendero avanza serpenteante entre los enormes troncos de árbol, mientras que los matorrales y la vegetación baja apenas dejan ver más allá de unos metros.

Esta zona, próxima a la entrada de las cuevas que llevan a la Infraoscuridad, está vigilada por un grupo de elfos oscuros. Se trata de cuatro guerreros que se encargan de eliminar a cualquiera que se acerque al claro del punto 8 o, en caso de ser derrotados, de huir para alertar a sus congéneres del peligro que se acerca.

Los elfos aguardan entre la maleza, armados con ballestas y espadas largas. Si alguien se acerca por el sendero, primero lanzan sus conjuros innatos de oscuridad, a la vez que arrojan una lluvia de virotes sobre los visitantes, intentando eliminarlos a distancia. Si esto falla, cargan con sus espadas y si dos de ellos mueren, los otros huyen hacia el claro del punto 8 con la intención de alertar a los suyos y regresar con diez guerreros de refuerzo.

Si los PJ capturan a un elfo oscuro con vida, pueden intentar interrogarlo, obteniendo así la localización de la entrada hacia las profundidades. En la página 256 encontrarás las puntuaciones de un guerrero elfo oscuro.

Si Axon descubre a los elfos oscuros apostados en la vegetación, intenta que él y los PJ pasen sin tener que luchar. Si estalla la lucha, Axon trata de convencer a los suyos de que solo quiere volver a casa, pero los elfos oscuros lo consideran un traidor y tratan de matarlo.

7. EL CUBIL DE LAS ARAÑAS

En lo más profundo del bosque, el sendero os lleva hasta un gran claro que se abre alrededor de un gigantesco olmo de aspecto milenario y raíces gruesas que sobresalen de la hierba y entre las cuales se abren oquedades oscuras donde puede entrar un hombre.

En este claro en el centro del bosque se encuentra el cubil de las arañas. Se trata de un enorme olmo milenario en cuyas ramas se han instalado entre tres y cinco arañas horrendas.

Las arañas se precipitan desde lo alto colgando de sus hebras, atacan e intentan atrapar a sus presas para llevárselas a la copa del árbol, donde lo devoran junto a sus congéneres. Debido a la forma de atacar de las arañas, puede parecer que solo una de ellas habita en el árbol, pero una prueba de Atención CD 20 a partir del segundo ataque permite saber que son arañas diferentes (por cada ataque sucesivo, se recibe un +2 a la prueba de Atención). En la página 370 encontrarás las puntuaciones de una araña horrenda.

Las arañas atacan primero de una en una, intentando hacer un ataque de Presa, atrapar a su víctima y llevarla a lo alto del árbol. Alguien apresado recibe los ataques de mordisco de las arañas en las copas, hasta que logre liberarse.

A partir del tercer asalto, las arañas se precipitan en masa sobre los intrusos para eliminarlos.

El cubil de las arañas se puede quemar con un fuego que prenderá entre las ramas y hará bajar a todas las arañas. Por desgracia, el

fuego destrozará también los tesoros que hay en el cubil. En el interior del hueco del tronco yacen los restos de numerosos aventureros, orkos y demás en los que hay varios objetos de gran valor, desde armas y armaduras convencionales hasta algunas monedas (50 mp).

Entre los tesoros del cubil encuentran el cadáver de lo que parece un clérigo de Korth. Sus posesiones son una mochila en la que guarda la Tabla de Rezos y un diario. En las páginas del diario se explica que perteneció al religioso, se cuenta su historia y el relato de sus estudios, siguiendo los pasos de Korth y los refugiados, lo que le llevó a internarse en el bosque para no salir jamás.

8. ENTRADA A LA INFRAOSCURIDAD

El sendero lleva hasta un pequeño claro desierto y envuelto en silencio, donde los árboles parecen volcarse cubriendo la visión del cielo. En su margen norte, entre la vegetación que cubre una pared rocosa, descubrís una grieta que parece conducir a una cueva.

Esta cueva es la entrada principal desde el bosque hacia la Infraoscuridad. Una prueba de Rastrear CD 20 en el claro permite descubrir las pisadas recientes de botas élficas (por supuesto, de elfos oscuros). La galería de entrada es un pozo que desciende en espiral durante más de trescientos metros, hasta dar a una gran caverna con un lago subterráneo. Aquí sale una red de túneles y pasajes laberínticos, donde se ha instalado un grupo de veinte elfos oscuros que gobiernan la zona y mantienen a los intrusos alejados. En lo más profundo de este complejo subterráneo se encuentra el verdadero acceso a la Infraoscuridad, una galería que desciende a la basta región de Wessil, cuyo centro es la colonia de elfos oscuros de Xil-liansa.

Al llegar a la entrada de la Infraoscuridad, Axon les da las gracias a los PJ y decide continuar en solitario. Sin embargo, cuando se están despidiendo, aparece una partida de cinco elfos oscuros que se encuentran con los extraños a las puertas de su reino. Axon intenta evitar el derramamiento de sangre, pero uno de los elfos le atraviesa con su espada y se produce la lucha (en la página 255 encontrarás las puntuaciones de un elfo oscuro).

La Infraoscuridad

La Infraoscuridad es una red de cavernas con diversos accesos a la superficie, ya sea al norte de las montañas Kehalas como en el río de las ruinas de Agna-Anor. Destacan las regiones de:

Idie-Suz: Es un enorme complejo de cavernas laberínticas donde vive una colmena de driders y arañas gigantes.

Jungla de Edlar: Se trata de una inmensa caverna que alberga en su interior una jungla del tamaño de Stumlad que precisamente se haya bajo el reino humano. Incluso hay un acceso a través de un río subterráneo que lleva a un pequeño afluente del río Taras a su paso por la ciudad de Solak.

Wismir-Enoun: Es la región más al norte de la Infraoscuridad. Situado bajo las montañas Kehalas, este lugar es un contraste de zonas de frío eterno, simas y hielo, contra otras galerías que se abren a pozos de lava ardiente.

Osfosc: Es una región inundada por aguas estancadas y frías como la muerte donde habitan una serie de horrores del mundo submarino que jamás han visto la luz del sol.

Ilez: También conocido comúnmente como Mar de Fuego, es una sima que atraviesa de norte a sur la región central de la Infraoscuridad en un río de lava que discurre lentamente hasta una gran caverna donde reina un calor infernal.

Darrownar: Se trata de la red de cavernas donde habitan los enanos duergar, conocidos como enanos grises y que viven en la ciudad colmena de Egar.

Para más información sobre la Infraoscuridad, consulta el libro experto de **El Reino de la Sombra**, de próxima publicación.

Aventuras en el Bosque de la Araña

Este bosque no es el lugar más adecuado para que un grupo de aventureros se establezca. Es por ello que las aventuras que suceden en el bosque se inician en otros lugares, sobre todo en Eras-Har, ya sea como miembros de los Yelmos Negros o como espadas contratadas por la Iglesia de Korth. Aun así, a continuación se dan algunas ideas de aventuras que les pueden suceder a los personajes mientras estén en el bosque.

AVENTURA 30:

LOS CABALLEROS PERDIDOS

Resumen: Los PJ reciben una petición de ayuda de un grupo de caballeros atrapados en el bosque a los que deben buscar y ayudar a escapar con vida bajo el ataque de orkos y elfos oscuros.

Símbolo:

Reto:

EL CUERVO DE LAS MALAS NOTICIAS

Los PJ se encuentran en las cercanías del Bosque de la Araña, o quizás en algún pueblo, cuando llega un cuervo que se posa cerca de ellos. El cuervo lleva una nota atada a la pata y una prueba de Saber (Local o Stumlad) CD 10 indica que es uno de los cuervos que usan los Caballeros de Stumlad para comunicarse. Si cogen la nota, ven que es un pequeño escrito donde pone con letra rápida:

Capitán Dobann pide ayuda. Mi compañía ha sido aniquilada en las montañas tras dejar Fuerte Terain. Nos hemos refugiado en el Bosque de la Araña, pero grupos de orkos nos rodean. Necesitamos ayuda urgentemente.

La nota está fechada tan solo un día atrás, así que está claro que los caballeros se encuentran aún en una situación desesperada.

EN BUSCA DE LOS CABALLEROS

Es de esperar que los PJ salgan en busca de los caballeros, ya sea por sus historiales o simplemente por ayudar a un grupo de hombres en apuros. Esto les lleva al Bosque de la Araña, donde deben evitar los peligros, encontrar el rastro de los caballeros y socorrerles, a la vez que evitan los ataques de orkos y elfos oscuros. Para ello, deben llegar a la encrucijada del punto 3, donde el rastro que han dejado

en el sendero les lleva hasta el claro donde se han refugiado los caballeros, en el punto 4. Encontrarás las puntuaciones de Dobann y los caballeros en la página 319.

DESTACAMENTO ORKO

Cuando se hayan encontrado con los caballeros de Dobann en el claro, emprenden la huída lejos del bosque, pero el capitán teme que se encuentren con el misterioso asesino que eliminó a dos de sus hombres. Están hablando sobre esto, cuando una prueba de Atención CD 15 (o si alguien va en avanzadilla vigilando) permite escuchar un ruido que procede de una zona que se encuentra más adelante en el sendero. Si alguien se adelanta a investigarlo, descubre un grupo muy numeroso de orkos, más de treinta guerreros, que camina por el sendero hacia donde está el grupo de agotados caballeros. Si los PJ no hacen algo para evitarlo, como atraer la atención de los orkos y llevarlos hacia otro camino, Dobann y sus hombres se encontrarán ante esta horda de enemigos. En caso de atraer su atención, los orkos persiguen a los PJ, de forma caótica y sin orden, pero no se rendirán hasta darles caza. Claro que pueden perderlos en los numerosos senderos del bosque o atraerlos hacia alguno de los peligros que hay en los claros, como las arañas gigantes del punto 7 o la salamandra del punto 6. En la página 259 encontrarás las puntuaciones de un orko.

AXON IHIAN **50 PUNTOS**

Explorador elfo oscuro

Descripción: Viste ropas de viaje y una capucha que ocultan sus rasgos oscuros, su cabello blanco es muy corto y sus ojos son de color púrpura. Lleva un arco largo colgado del hombro y una espada corta al cinto.

Historia: Repudiado por su familia cuando era joven, huyó de la ciudad de Xil-liansa para vivir como aventurero en la superficie. Allí conoció a una elfa gris que vagabundeaba por las ciudades del lago, con la que vivió un romance de varios años. Pero ella lo abandonó un día por un comerciante que la colmó de joyas y Axon perdió la confianza en los pueblos de la superficie.

Personalidad: Melancólico y muy serio, Axon tiene un permanente aspecto de tristeza, ya que ha perdido la esperanza y no sabe ni qué hacer. Ahora su única esperanza es regresar a Xil-liansa e intentar encontrarse de nuevo con su hogar.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 17 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno Predilecto (Subterráneos), Infravisión 2 (Ver en oscuridad), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Sensibilidad a la luz (Deslumbrado por luz de sol o brillante, –1 a Ataque y pruebas que requieran vista, –1 punto), Aptitud sortílega (Alterar el propio aspecto).

Habilidades: Acrobacias +8, Atención +6, Atletismo +2, Buscar +6, Montar +4, Saber (Subterráneo) +9, Sigilo +7, Supervivencia +7.

Dotes: Competencia con armas (Marciales), Disparo preciso 2, Especialidad en ataque (Arco), Rastrear,

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +3, Reflejos +7, Voluntad +3.

Aptitud sortílega: Nivel 2: Alterar el propio aspecto.

Combate: Iniciativa +7, Defensa 17 (Desprevenido 16), Armadura de cuero (RD 1), Arco largo +9 (1d8; 20x3), Espada corta +7 (1d6, 19-20), Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.

EL ELFO OSCURO

Tras despistar o derrotar a la partida de orkos, el grupo de PJ sigue huyendo junto a los caballeros. Así, al recorrer los senderos hacia el sur, se encuentran con una figura en medio del sendero.

Se trata de un estilizado varón, de rasgos élficos, pero de tez oscura como el hollín y larga cabellera grisácea recogida en una coleta. Viste una ligera armadura negra y una larga espada pende de su cintura.

—Es un elfo oscuro —responde Dobann dando voz al temor del resto.

Sorpresivamente, el elfo alza una mano y pronuncia varias palabras en el lenguaje de la magia. Al momento, una oscuridad insondable os envuelve. El caos se apodera de la patrulla mientras se oye el chasquido de las ballestas a vuestro alrededor.

Se trata de un capitán elfo oscuro y su guardia de diez guerreros que están dispuestos a eliminar a los últimos soldados que sobreviven del destacamento de Dobann. La estrategia de los elfos oscuros es disparar sus ballestas sobre los indefensos soldados mientras estén envueltos en el hechizo de oscuridad. El elfo oscuro contempla desde el camino la matanza y solo tomará su espada para luchar si los soldados escapan de la emboscada (encontrarás las puntuaciones del capitán y de los elfos oscuros en las páginas 256). Si logran eliminar al capitán elfo oscuro, el resto de enemigos huyen hacia las cuevas del punto 8 en busca de refuerzos, pero tardarán bastante en reunir una fuerza suficiente para regresar.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ logran escapar del bosque con el capitán Dobann y sus hombres, se dirigen a Eras-Har. El capitán explica que hordas de no-muertos descienden de las montañas. Quizás incluso pida más ayuda a los PJ, como puede ser ir al fuerte de Terain para recuperar el control de la fortaleza.

AVENTURA 31:

EL LARGO CAMINO A CASA

Resumen: Los PJ ayudan a un elfo oscuro que ha sido hecho prisionero por un grupo de hombres escorpión. El elfo desea encontrar el camino a la Infraoscuridad, cuya entrada se dice está en el Bosque de la Araña.

Símbolo:

Reto:

EL PRISIONERO

Los PJ se encuentran atravesando las Llanuras Grises o alguna zona cercana al Bosque de la Araña. Durante su viaje, oyen unos gritos que proceden de detrás de un risco. Si se acercan en silencio, se encuentran con un grupo de cuatro hombres escorpión que rodean a un elfo de piel oscura que cuelga boca abajo de una trampa. Los hombres escorpión se burlan y hieren con sus lanzas al prisionero, preparados para matarlo. Alguno de ellos levanta su aguijón y pincha con él al elfo oscuro, que chilla del dolor, mientras que el veneno le hace perder la consciencia.

Es decisión de los PJ si ayudan al elfo oscuro. Si así lo hacen, deben derrotar a los brutales hombres escorpión. Si lo consiguen, comprueban que el elfo oscuro está muy herido, además de estar lleno de veneno. Por tanto, requiere de una prueba de Medicina CD 20 o un conjuro de *Neutralizar veneno.*

Si logran curarlo, el elfo se recupera lentamente y se presenta como Axon Ihian, un aventurero que dejó las cuevas hace años. Sin embargo, en la superficie solo ha encontrado el rechazo de los otros pueblos, por lo que ha decidido regresar a su hogar en la Infraoscuridad. Por desgracia, debe llegar al Bosque de la Araña y encontrar la entrada a las cuevas. Además, Axon teme que los suyos no reciban de forma pacífica a un desertor como él.

A TRAVÉS DEL BOSQUE

Además de la gratificación de ayudar a alguien en apuros, llevar a Axon hasta la entrada de las cuevas puede ser una buena oportunidad de explorar la mítica Infraoscuridad. Por tanto, los PJ se alían con el elfo oscuro y emprenden el viaje hasta el lindero del bosque. Una vez en el Bosque de la Araña, el grupo debe encontrar la entrada a las cuevas, ya que Axon recueda vagamente el camino por el que huyó hace años. Además, deben hacer frente a las criaturas que infestan el bosque, como orkos, arañas horrendas o la mantícora.

Además, según se acerquen a la entrada de la Infraoscuridad (punto 8 del Bosque de la Araña), pueden encontrarse con alguno de los puestos de vigilancia de los elfos oscuros (puntos 6), los cuales deben superar para llegar a su destino.

ENTRADA A LA INFRAOSCURIDAD

Una vez el grupo alcance la entrada a los subterráneos (punto 8) y se dispongan a despedirse del elfo Axon, se verán sorprendidos por un grupo de elfos oscuros con los que se enfrentan. Si vencen a los elfos, los PJ comprueban que Axon está caído en el suelo, pues ha resultado malherido durante la lucha. El desterrado solloza al saber que jamás será aceptado entre los suyos y quizás comprenda ahora que su verdadero hogar no es la Infraoscuridad, si no el mundo donde ha vivido durante todos estos años. Por desgracia, Axon se da cuenta de esto demasiado tarde y muere.

Tras perder a su aliado, los PJ pueden optar por salir de las cuevas y dejar el bosque, o quizás quieran aprovechar que han encontrado una entrada a la Infraoscuridad para explorar este reino subterráneo en busca de riquezas y aventuras.

Montañas Kehalas, Parte Oriental

Las montañas Kehalas son la región montañosa más peligrosa de todo Valsorth. Se trata de una sucesión infinita de riscos nevados, acantilados y precipicios entre los que crecen pequeños bosques de abetos y pinos de hoja negra. Los hombres del norte únicamente habitan las zonas limítrofes de esta región, en la parte oriental y cerca de las colinas que llevan a las ciudades de Liriam y Eras-Har. Se trata de asentamientos de leñadores o mineros, protegidos por los Escudos de Liriam o los Caballeros de Stumlad. Los caballeros tienen a su vez una serie de fuertes en la parte meridional de las montañas que sirven como puestos de defensa ante los avances de los orkos y trolls del norte. Por lo demás, solo algunos clanes de bárbaros o gigantes azules se han instalado en esta región, dura e inmisericorde con los débiles.

Más allá de las zonas ocupadas por el hombre, las montañas Kehalas son en la actualidad un hervidero de tribus de orkos, goblins y trolls que se reproducen sin cesar en las cavernas y cuevas que oradan toda la región. La sombra que acecha al mundo de Valsorth ha empujado a estos monstruos al sur, por lo que en los últimos años se ha desarrollado un duro enfrentamiento entre los hombres y los orkos principalmente, que ha terminado en una guerra abierta que ha llegado hasta las murallas de Eras-Har.

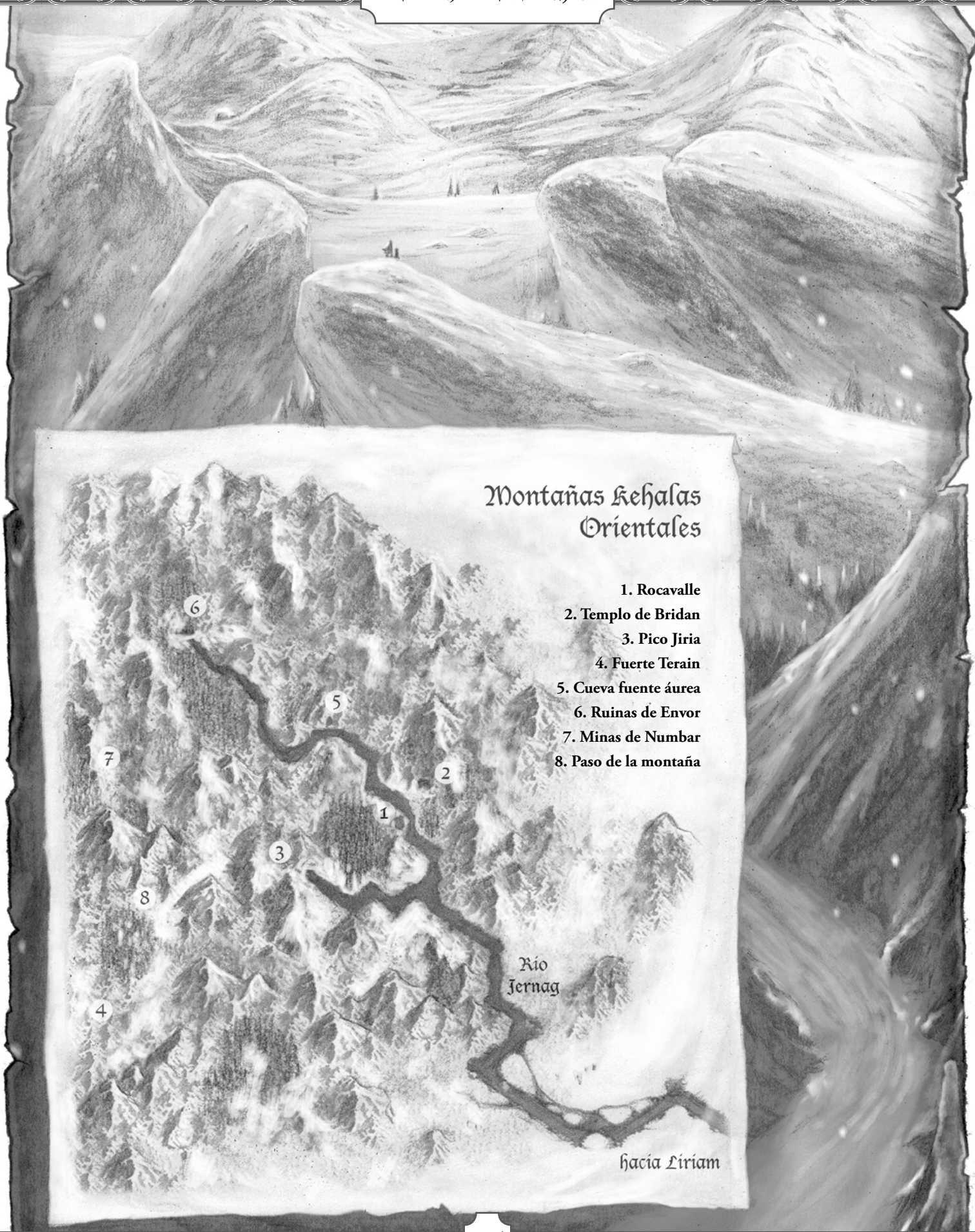
A su vez, esta región oculta en sus pasos más profundos ruinas y leyendas de la época en la que el Rey Dios fue derrotado, como son las minas de Numbar o la fortaleza de Envor, donde el alquimista loco Viiis creó a los gigantes azules. Estos parajes han permanecido abandonados durante siglos, hasta ahora, cuando la sombra ha renacido y sus servidores se alzan de nuevo para ponerse a sus órdenes.

En este libro que ahora sostienes se detalla la parte oriental de las montañas, con las ruinas del alquimista loco Viis como punto más destacado. En el libro experto de **El Reino de la Sombra** se completa la descripción de esta vasta región, detallando incluso la fortaleza perdida de Dargore.

Peligros en las Montañas

Es por todos conocido que las montañas Kehalas es quizás la región más peligrosa de todo Valsorth. En su parte oriental aún habitan pueblos humanos y el avance de la sombra ha sido contenido, en parte también por la lucha de los destacamentos de Caballeros de Stumlad. Sin embargo, sigue siendo un paraje cruel y despiadado, no apto para los débiles y donde habitan criaturas que no son más que leyendas para la mayoría de pueblos de Valsorth.

Entre estos peligros, se detallan a continuación las fuerzas enemigas que seguramente tendrán que afrontar, antes o después aquellos héroes que se aventuren en esta región.


Montañas Kehalas Orientales
1. Rocavalle
2. Templo de Bridan
3. Pico Jiria
4. Fuerte Terain
5. Cueva fuente áurea
6. Ruinas de Envor
7. Minas de Numbar
8. Paso de la montaña
Río Jernag
hacia Liriam

El Dragón Herax

Hay un tremendo dragón que habita en las montañas Kehalas. Se trata de Herax, un enorme dragón rojo, viejo y malvado que ha permanecido hibernando durante siglos en las cuevas de Fuente Áurea. Al recibir la llamada de su antiguo señor, el alquimista no-muerto Viis, el dragón escapó de su prisión y voló hasta las Minas de Numbar, donde vigila los trabajos de los orkos y demás sirvientes del Rey Dios.

Es poco probable que un grupo de aventureros tenga la mala fortuna de toparse con el dragón durante sus viajes por las montañas, pero quizás se vean sometidos a su persecución si logran hacerse con la gema que se oculta en las minas o si llaman demasiado la atención en la zona. En caso de que esto suceda, puedes encontrar la descripción de Herax y sus puntuaciones en la página 332.

Tribus de Orkos

La reciente eclosión de multitud de clanes y tribus de orkos ha convertido las montañas en un lugar plagado de hordas de estos monstruos. Se trata en general de grupos mal organizados, que han recibido la llamada del Rey Dios y buscan recuperar el favor de su señor, ya sea atacando a los humanos y bárbaros o incluso haciendo incursiones más al sur.

Sin embargo, la habitual capacidad para el caos y la traición de esta raza hace que las luchas y matanzas entre diferentes clanes sea algo habitual, aspecto que no ha sido impedimento para que numerosas tropas hayan llegado al sur y asolen en la actualidad los últimos fortines de los Caballeros de Stumlad o incluso las murallas de la ciudad de Eras-Har.

No-muertos

En los valles y desfiladeros que están más al norte de las montañas es donde permanece en un eterno letargo uno de los mayores peligros de la región. Se trata de aquellos que sirvieron al alquimista Viis y que ahora han regresado siguiendo a su señor como no-muertos. Son fantasmas y espectros de guerreros y mercenarios que murieron en las antiguas guerras, pero que ahora han regresado al mundo como muertos vivientes sedientos de venganza.

Se trata de enemigos formidables que vagan por las nevadas lomas entre la niebla atacando a aquellos viajeros que se atreven a acercarse a donde yacen sus restos. A su vez, el poder cada vez mayor de Viis empuja a hordas de estas criaturas hacia el sur, donde pronto atacarán para acabar con los pueblos humanos. Cuando esto pase, las fortalezas de los Caballeros de Stumlad pueden ser la última defensa capaz de contener a esta marea de seres de ultratumba.

Rocavalle

Población: 700 habitantes (hombres del norte 60 %, bárbaros 39 %, otros 1 %).

Gobierno: El gobierno lo ostenta el alcalde Bornas, con la ayuda de los Escudos de Liriam, dirigidos por el capitán Ulkir. A su vez, Olmak dirige a los bárbaros.

Ley: Imperan las leyes de Stumlad, aunque también tienen ciertos ritos adaptados de los bárbaros, sobre todo en el barrio del río, donde es habitual que las disputas se resuelvan por la ley bárbara, con los conflictos que esto conlleva.

Junto al caudaloso río Jernag se encuentra una pequeña comunidad de edificios y cabañas de madera. Un muro de piedra protege el pueblo, custodiado por unos pocos soldados vestidos con el uniforme de los Escudos de Liriam. Entre sus pobladores, además de hombres del norte, hay muchos bárbaros, que viven en las afueras de la comunidad.

Rocavalle es una población de hombres del norte en la parte oriental de las montañas Kehalas, junto a las aguas del río Jernag. Es un pueblo de leñadores, gentes duras acostumbradas a vivir en las faldas de las infaustas montañas y que han resistido la amenaza de lobos, trolls y otros peligros. A su vez, destaca por tener una pequeña comunidad de bárbaros que se instalaron aquí hace ya muchas décadas y que realizan los trabajos más duros, como la herrería o la construcción.

La Vida en Rocavalle

La caza, la pesca y la leña son las principales fuentes de ingresos de la población de Rocavalle. Alejados de la ciudad de Liriam, han sobrevivido en las faldas de las montañas Kehalas durante décadas, superando alguna época difícil en que orkos o trolls invaden su territorio.

Durante el día, los hombres van a sus trabajos, ya sea en el río o en los bosques cercanos, mientras los herreros y artesanos trabajan en las tiendas. Por la noche, se cierran las puertas de la ciudad y la gente civilizada suele reunirse en la posada El Carnero del Cielo, mientras que los bárbaros suelen congregarse alrededor del fuego en el barrio del río, donde beben hasta emborracharse y cuentan historias.

En ocasiones especiales llegan al pueblo muchos visitantes de Liriam y otras poblaciones, como en el solsticio de verano, cuando se celebran competiciones de lucha, un mercado, tiro con arco o uso del hacha.

Por otro lado, el mayor conflicto que tienen es mantener la convivencia entre hombres del norte y bárbaros, con numerosas peleas y disputas. Sin embargo, la dureza de la vida en las montañas hace que ambas razas tengan que entenderse si quieren sobrevivir, pues los inviernos son cada vez más duros y las invasiones de lobos, orkos y otras criaturas llegadas desde el norte también son más frecuentes.

Lugares de Interés

1. **Posada el Carnero del Cielo:** Se trata de un gran y concurrido edificio de madera, regentado por Vuras y Murna, un matrimonio con seis hijas que trabajan como camareras. Por la noche, el salón de la chimenea es el punto de reunión de los lugareños.
2. **Plaza del mercado:** En el centro del pueblo, alrededor de una estatua de piedra en honor a Vilknas, el sacerdote de Korth que formó la comunidad, están los puestos y tiendas del mercado, en su mayoría alimentos, ropas y utensilios de uso común.


10
6
8
3
13
11
2
1
5
12
11
7
9
4
Rocavalle

Soldado Escudo de Liriam 40 puntos

Los soldados de Rocavalle forman parte de los Escudos de Liriam, el ejército de este condado. Visten una capa de azul claro, cota de mallas de tonos dorados y van armados con lanzas y escudos.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 13 (+1).

Habilidades: Atención +5, Atletismo +4, Averiguar intenciones +5, Buscar +4, Diplomacia +2, Engañar +4, Intimidar +6, Montar +4, Sigilo +3.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armaduras (Medias), Crítico mejorado (Lanza), Especialidad en ataque (Lanza), Flanqueo mejorado, Maestría con armadura (Cota de mallas).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12/14 con escudo (Desprevenido 11/13 con escudo), Armadura (RD 5), Golpe +4 (1d3+3), Arco corto +4 (1d6, 20*3), Lanza +6 (1d8+3,19-20/x3), Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Arco corto (20 flechas), cota de mallas, escudo ligero, uniforme de Liriam.

**Incluye –1 por armadura (–5, +3 por fuerza y +1 por maestría).*

3. **Palacio de Roca:** Este gran edificio de piedra, con un alto tejado y vigilado por dos soldados es la residencia del alcalde Bornas y su familia. Aquí recibe en audiencia a los habitantes o se convocan reuniones en el salón principal para debatir o recibir noticias.
4. **Puertas de la ciudad:** Unos portones de madera reforzada son la única entrada de la ciudad, donde montan guardia dos soldados.
5. **Aserradero:** En la orilla del río hay un aserradero dirigido por Elna, una mujer de recia constitución que comercia con madera.
6. **Barracones:** Estos dos edificios son los barracones de los Escudos de Liriam, los soldados que vigilan Rocavalle. Su mando es el capitán Ulkir, que tiene a su cargo a 20 soldados. Aquí duermen, comen y tienen una serie de calabozos para los prisioneros.
7. **Iglesia de Vilknas:** Se trata de una modesta iglesia de piedra junto a un campo sagrado (cementerio). Aquí viven una decena de religiosos de Korth, a cargo de la abadesa Ruala, una clérigo llegada de Liriam, que ofrecen tanto tratamientos de curación como guía espiritual. También dispone de una pequeña biblioteca.
8. **Armería La Runa:** Este negocio está regentado por el guerrero retirado Birnak, un hombretón con aspecto de oso que vende todo tipo de armas, armaduras y equipo.
9. **Taller de alfarería:** Viona, la viuda de un artesano local, vende vasijas y otros utensilios.
10. **Casa de Elnar:** Aquí vive un conocido sabio local, Elnar, un elfo del que se rumorea domina las artes mágicas, aunque no hay nada seguro en esas habladurías.
11. **Puentes:** Dos puentes de madera conectan el centro amurallado de Rocavalle con el barrio oriental, donde vive la comunidad de bárbaros.
12. **Forja de Uldik:** Este gran edificio es una forja en la que trabaja Uldik, un veterano herrero, y su hija Elgan.
13. **Casa de Olmak:** Esta cabaña es el hogar de Olmak, un cazador que es el líder de la comunidad de bárbaros de Rocavalle.

Personalidades de Rocavalle

En este apartado se describen los personajes importantes que habitan en Rocavalle.

Borna Radtza 60 puntos

Hombre cazador

Borna es el alcalde de Rocavalle. Es un veterano leñador de fuerte constitución, y barba y cabellos blancos. Se hizo cargo del gobierno del pueblo hace diez años, cuando lideró a los guerreros del pueblo en la lucha contra una tribu de trolls de escarcha que bajaron de las montañas. Desde entonces, dirige el pueblo con sabiduría, es práctico y solo mira por el bien de los suyos, entre los que no cuenta a los bárbaros de la comunidad.

Abadesa Ruala 55 puntos

Mujer clérigo

Ruala dirige la iglesia de Korth. Es una mujer mayor, de rostro arrugado y ojos sabios, que llegó a Rocavalle al morir el anterior abad (lo que le hizo ganarse la antipatía de algunos hermanos que aspiraban a este cargo). Aun así, es una mujer sabia que ha aconsejado a Borna en la dirección del pueblo, a la vez que ha evitado más disputas con los bárbaros y su dios de la montaña.

Ulkir Argand 55 puntos

Hombre guerrero

Ulkir es el capitán que dirige a los soldados de la ciudad. Procedente de Liriam, es hijo de una familia importante y llegó a Rocavalle para ganar puntos en su intento de ostentar un alto cargo dentro de los Escudos. Es un hombre diestro, de buena educación y maneras, lo que le ha hecho ganarse el respeto de los suyos. Sin embargo, es ambicioso y egoísta, pues solo está interesado en su promoción, además de sentir un profundo odio racista hacia los bárbaros, a los que considera poco menos que bestias.

Olmak — 60 puntos

Bárbaro cazador

Olmak es un cazador que ejerce el liderato de la comunidad bárbara de Rocavalle. Desde hace años, se ha mostrado fuerte ante los ataques de los hombres y ha evitado que los suyos sean marginados. Está casado con Holga y tiene cinco hijos, uno de los cuales, Conlak, está encerrado en las mazmorras por una disputa con el capitán Ulkir, al que dejó inconsciente de un puñetazo.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos o gigantes), Permanecer consciente.

Habilidades: Atención +4, Atletismo +6, Averiguar intenciones +5, Buscar +3, Diplomacia +6, Intimidar +7, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +6, Supervivencia +9.

Dotes: Aguante, Ataque a fondo, Carga poderosa 1, Dureza, Especialidad en ataque (Gran hacha), Mula de carga.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +9, Reflejos +5, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 3), Golpe +6 (1d3+3), Gran hacha +8 (1d12+4, 20/x3), Derribar/Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 12.

Elnar — 75 puntos

Elfo mago nigromante

Descripción: Se trata de un elfo de cabello oscuro, piel pálida y gesto serio que viste ropas de cuero.

Historia: Llegó a Rocavalle después de ser expulsado de Liriam por practicar la nigromancia.

Personalidad: Carente de cualquier empatía, Elnar desea obtener poder con el que alterar las fuerzas de la naturaleza, la vida y la muerte.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión 1 (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +8, Atención +10, Atletismo +2, Buscar +9, Concentración +9, Idiomas (Lirith, Orkan, Stumlades), Saber (Arcano) +6, Saber (Subterráneo) +8, Saber (Naturaleza) +8.

Dotes: Especialidad en ataque (Bastón), Competencia con armas (Sencillas), Memoria eidética.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +1, Reflejos +5, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 15. **Conjuros:** *(Magnitud 0)* Detectar auras mágicas, Leer magia, Prestidigitación, Resistencia. *(Magnitud 1)* Alarma, Proyectil mágico, Trabar portal, Dormir, Perdición. *(Magnitud 2)* Cerradura arcana, Oscuridad. *(Magnitud 3)* Bola de fuego, Desplazamiento, Glifo custodio. *(Magnitud 4)* Reanimar muertos vivientes.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Ataque desarmado +3 (1d3), Bastón +5 (1d6, 20), Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropas de cuero, bastón.

Aventuras en Rocavalle

En este apartado se describen una serie de aventuras que tienen como origen el pueblo leñador de Rocavalle, pero que llevarán a los personajes a diferentes puntos de las montañas.

AVENTURA 32:

EL TEMPLO DE LOS MALDITOS

Resumen: Los PJ investigan un templo en las montañas donde se dice que hay un ser maldito, sin saber que la maldición ha afectado a otro grupo de aventureros.

Símbolo: ⛤

Reto: ☗

LA HISTORIA DEL BASTARDO MALDITO

La aventura se inicia cuando los PJ están en el poblado de leñadores de Rocavalle (o cualquier pueblo cercano a unas montañas). Durante una cena en El Carnero del Cielo, la posada local, oyen a uno de los hombres comentar que han encontrado a un viajero muerto en la ribera al este del pueblo.

—El pobre desgraciado había sido destrozado —explica el leñador—. Le habían partido la espalda, los brazos y las piernas, y tenía un tremendo mordisco humano en la cara. Sin embargo, ni le habían quitado la bolsa ni un collar de plata que llevaba.

—Oh, eso suena como obra del bastardo —dice Murna, la camarera—. Hacía tiempo que no atacaba ese engendro.

—Oh, vamos, mujer —responde el primero—. No digas tonterías. Eso no son más que historias para asustar a la viejas —exclama y el resto de hombres estalla en una nerviosa carcajada.

Si los PJ preguntan a Murna, la posadera les explica la leyenda que se cuenta en el pueblo.

—Hace más de veinte años, la mujer de un comerciante quedó embarazada de otro hombre. El pueblo la repudió y la pobre chica huyó a las montañas, donde se refugió en un templo abandonado. Allí dio a luz, pero la criatura era un ser horrible y deforme. La mujer dejó a la aberración en una sala llena de tesoros, sin poder contemplar a su hijo, y regresó al pueblo. Aterrada, explicó la historia, pero su marido, indignado por la humillación y por las historias que contaba, mató a la mujer en un ataque de rabia. Nadie hizo mucho caso de la historia, hasta que años después empezaron

a haber ataques en las montañas y se encontraron cadáveres de viajeros y cazadores solitarios. Algunos de los que sobrevivieron dijeron que era un ser deforme y de una fuerza inhumana. Pasaron los años sin que se supiese nada más, pero creo que ahora algo ha hecho salir al engendro del templo.

Si los PJ preguntan por el pueblo, a pesar de que la mayoría duda de la existencia del ser deforme, sí que pueden descubrir que se dice que hay unas ruinas a menos de un día de viaje hacia el norte, subiendo por una cadena montañosa hacia el risco de los tres picos.

EL GRUPO DE CAZATESOROS

En las montañas del norte hay un antiguo templo de la época en que los karaz habitaban la superficie de Valsorth. Se trataba de un templo de adoración a Bridan, diosa de la roca, pero fue excavado en un lugar imbuido de una energía negativa, como pronto descubrieron los enanos. Así, el templo fue abandonado y permaneció vacío hasta que llegó la chica adúltera y tuvo allí a su hijo.

Hay mucho de verdad en la historia de la posadera, pues en efecto el culpable de la última muerte es el bastardo, que se convirtió en un monstruo deforme y asesinó a muchos en el pasado (entre ellos al marido de su madre). Hace diez años, los leñadores montaron una partida de caza y estuvieron a punto de capturar al maldito, pero este se refugió en el templo de las montañas. Y allí había permanecido, comiendo animales y plantas, hasta que hace un par de semanas llegó un grupo de aventureros a explorar las ruinas. Los cazatesoros lucharon contra el maldito y lo hicieron huir, descubriendo en el interior una sala con numerosos tesoros. Allí se instalaron, ignorantes de la maldición que albergaban las ruinas y con el paso de los días se han transformado en nuevos malditos, perdiendo parte de su humanidad para convertirse en unos engendros salvajes. Poco importan los nombres e historias de estos aventureros, pues han perdido su humanidad, pero se trata de un gigante azul, un hombre del norte y un elfo de los bosques.

Ahora el bastardo vaga por las montañas y por los alrededores del templo, mientras en el interior los aventureros malditos se pelean entre ellos.

HACIA EL TEMPLO

El viaje hasta el templo no es complicado, pues hay que seguir un sendero que se abre en las montañas y avanzar hasta el final de un valle, donde sale un camino al este que asciende entre la niebla que envuelve la montaña. El templo se encuentra oculto entre dos riscos. Si los PJ han investigado en el pueblo, pueden encontrar la información necesaria para llegar al templo. Como último recurso, un explorador que estuvo en la zona el pasado verano les puede indicar el camino o incluso guiarles hasta la falda de la montaña.

Además de algún encuentro o peligro que el DJ puede insertar para hacer más emocionante el viaje, como un alud de nieve o un tigre de las nieves, el verdadero peligro que se encontrarán los PJ es al bastardo maldito. Al ascender por el camino de la montaña, una prueba de Atención CD 15 permite descubrir un rastro en la nieve. Una prueba de Supervivencia CD 20 indica que se trata de unos pies descalzos, más grandes que los de un humano, que se internan por la ladera. Si los PJ siguen el rastro, llegan hasta el borde de un risco. Si los PJ avanzan sin hacer ruido (Sigilo contra Atención +10), encuentran al bastardo maldito dándose un atracón con los restos de un lobo. Si les oye llegar, el maldito se oculta tras un árbol y espera a que lleguen al borde del risco para atacar, arrinconándoles contra el precipicio de diez metros. El maldito atacará a los PJ, pero si la lucha se pone complicada, salta por el risco y huye ocultándose entre la niebla.

Una vez finalizada la lucha, los PJ pueden encontrar una pequeña cueva, repleta de huesos y restos, que pueden reconocer como el la guarida de algún animal, aunque una prueba de Supervivencia CD 15 indica que está plagado de huellas del maldito. Aquí es donde se refugia desde que le echaron del templo.

No hay nada más de interés, así que el camino lleva a los PJ hasta el templo. Si superan una prueba de Atención contra Sigilo –2, descubren que alguien les está siguiendo, pero al volverse no encuentran a nadie, así que deben seguir adelante antes de que caiga la noche.

EL TEMPLO MALDITO

Los PJ deben dirigirse al templo de Bridan, en el que la maldición transforma a todo aquel que duerme allí. En las ruinas deben descubrir a los tres aventureros que han sido los últimos en caer víctimas del maleficio, eliminarlos (al igual que al bastardo si este aparece) e investigar las inscripciones para descubrir la verdad sobre la maldición.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Es de suponer que los PJ no se quedarán en el templo. Si deciden dormir aquí, esa noche tienen pesadillas con seres deformes y una voz que habla en un idioma desconocido. Si insisten en quedarse, cada noche pierden 2 puntos de Inteligencia y 1 de Sabiduría y Carisma, a la vez que empiezan a sufrir deformidades.

AVENTURA 33:

LAS RUINAS DE PICO JIRIA

Resumen: Los PJ deben buscar a un ermitaño en las montañas, pero este ha sido capturado por una horda de goblins. Por tanto, deben liberarlo de la cueva en la que está prisionero y escapar con vida.

Símbolo:

Reto:

GURNIA, EL ERMITAÑO

Los PJ están en el pueblo de Rocavalle, después de haber liberado al pueblo de la amenaza del bastardo maldito. Al explicar la historia de la maldición, la abadesa Ruala decide investigar el templo de las montañas y comprueba que las ruinas albergan un mal de la antigüedad. Por ello, decide hablar con los PJ, pues está decidida a extirpar esa maldad.

—Una maldición pesa sobre el templo de las montañas —os dice la veterana religiosa—. Mis artes son insuficientes para erradicar ese mal, pero sé de alguien que puede ayudarnos. Se trata de Gurnia, un sabio que mora en una cabaña al este de aquí, donde vive

en un retiro de estudio y meditación. Necesito que vayáis a buscarlo, explicarle lo sucedido y conseguir que venga al pueblo para realizar el ritual que extirpe la maldición. Por ello, mi orden os pagará cinco monedas de plata a cada uno.

Es de suponer que los PJ acepten el encargo. Si no, la abadesa les pedirá que hagan este favor al pueblo, ya que no pueden permitir que ese templo convierta en seres malditos a más incautos que se aventuren en él.

Si los PJ investigan en Rocavalle acerca de Gurnia, una prueba de Recabar información CD 15 les proporciona la siguiente información: Gurnia es un alquimista que vivió durante años en Rocavalle. Sin embargo, un día su casa explotó por culpa de uno de sus experimentos, matando a su mujer. Afligido por la culpa, se retiró a las montañas donde lleva años alejado de la civilización.

Una prueba de Recabar información o Saber (Local) CD 15 sobre la cabaña de Gurnia les ofrece la siguiente información: la casa de Gurnia está en un paso de las montañas, a dos horas de camino desde Rocavalle, en la falda de una cumbre conocida como Pico Jiria, donde había una antigua fortaleza de los Caballeros de Stumlad. Esa región es famosa por una red de cuevas que estaban plagadas de orkos y goblins, pero que fueron expulsados por los Caballeros de Stumlad.

LA CABAÑA DEL SABIO

El viaje hasta la cabaña del ermitaño no debe tener mayores problemas que el encuentro con un par de lobos u otro animal salvaje. Después de recorrer las lomas nevadas, vislumbran la cabaña de Gurnia, o lo que queda de ella, en una ladera orientada al sur.

Un amasijo de madera quemada y humeante son los restos del edificio, que ha ardido hasta los cimientos arrasando todo lo que contenía. Una prueba de Buscar CD 15 en los alrededores permite descubrir unas huellas en la nieve. Una prueba de Supervivencia CD 15 indica que se trata de un grupo que llegó hace apenas un día, atacaron la cabaña y huyeron al norte. Si supera la tirada por 5, descubren que las huellas son de goblins, un grupo muy numeroso de más de diez guerreros.

Si alguien busca (CD 20) entre los restos de la cabaña, puede encontrar alguna pócima del alquimista que ha sobrevivido al fuego, como una pócima de «curar heridas graves» y una bomba incendiaria (explota en tres metros de radio, causando 3d6 de daño, Reflejos CD 15 reduce a la mitad). El rastro de los goblins es bastante claro, sube por la montaña y se dirige al paso junto al pico montañoso.

ASALTO A PICO JIRIA

Los PJ deben seguir el rastro hasta las ruinas de Pico Jiria, donde se han instalado los goblins, aunque unos grandes orkos se han hecho con el mando. Los PJ deben infiltrarse en las ruinas, llegar a las mazmorras sin ser descubiertos, liberar al ermitaño y huir. Sin embargo, si hablan con los goblins que comparten cautiverio con el humano, pueden percatarse del descontento de estos con sus nuevos jefes. Si lo desean, los PJ pueden establecer una alianza con los goblins, liberarlos y ayudarles a acabar con los orkos. Por desgracia, los goblins son traicioneros y atacarán a los PJ una vez eliminados Ogruk y los suyos (ver página 345 del libro básico, donde encontrarás las puntuaciones de los orkos).

FINALIZANDO LA AVENTURA

Ya sea mediante el sigilo o por las bravas, los PJ deben liberar a Gurnia y llevarlo de vuelta a Rocavalle. Según cómo lo hagan, puede que su vuelta sea una carrera desesperada con una horda de goblins y orkos persiguiéndoles. Cuando regresen a la civilización, la abadesa Ruala recibe al grupo y trata las heridas del ermitaño. La mujer les da las gracias, les paga su recompensa y les dice que en cuanto el sabio se recupere, irán al templo y extirparán la maldición.

AVENTURA 34:

UNA MUERTE SIN IMPORTANCIA

Resumen: Una prostituta del barrio bárbaro de Rocavalle aparece asesinada. Los PJ deben descubrir al culpable, que es un nigromante que se oculta en el pueblo.

Reto:

EL ASESINATO DE MARSA

La aventura se inicia una mañana del largo invierno que está sufriendo la región. De pronto, unos gritos se oyen desde el barrio bárbaro: han encontrado un cadáver en el río. Al momento, una multitud se congrega en la orilla, mientras que dos soldados y el propio capitán Ulkir entran en las frías aguas y sacan el cuerpo. Se trata de Marsa, una mujer bárbara.

En ese momento se crea un gran revuelo, en el que se cruzan informaciones contradictorias. El líder de los bárbaros, Olmak, mantiene que alguien ha ahogado a la chica. Por el contrario, Vuras, el posadero del Carnero del Cielo, afirma que la chica iba ayer por la noche borracha y que probablemente se había caído al agua. Al final, Ulkir pone orden, obliga a la gente a volver a sus casas y lleva el cuerpo de la bárbara a la iglesia para que lo examine la abadesa Ruala.

Si los PJ no muestran interés en investigar esta muerte, Holga, la mujer de Olmak, va a verles y les dice que algo se oculta tras la muerte de la chica. La bárbara cree que algo maligno está pasando en el propio pueblo, aunque no es más que un presentimiento.

INVESTIGANDO EN EL PUEBLO

La muerte de la mujer será el tema de conversación en el pueblo. Si los PJ preguntan, pueden obtener la siguiente información (Recabar información CD 15):

- El posadero Vuras explica que la mujer estuvo bebiendo en la taberna por la tarde. Estaba muy triste y no paraba de repetir que los hombres eran todos unos mentirosos. Al caer la noche, dijo que había quedado con alguien y salió tambaleándose. Seguramente debió de caerse al cruzar el puente de vuelta a su casa.
- Si preguntan a los lugareños, pueden descubrir que Marsa era conocida por no poner remilgos a acostarse con los hombres del pueblo, por un precio. Era discreta y los hombres iban a su cabaña amparados por la niebla.

- Si hablan con Murna de la posada, o con alguna de las mujeres bárbaras, como Holga, se enteran de que el capitán Ulkir era uno de los clientes de Marsa y que la mujer estaba muy emocionada con alguna promesa que le había hecho el hombre.
- Si investigan la orilla del río donde apareció el cadáver, una prueba de Buscar CD 15 permite encontrar unas huellas recientes en el lado oriental. Una prueba de Rastrear CD 20 permite saber que alguien arrastró un cuerpo hasta el agua. Si siguen las pisadas por la orilla, les lleva hasta un camino, donde se paró un caballo.

LO QUE HA PASADO EN REALIDAD

El asesinato de Marsa no se produjo en el pueblo de Rocavalle, si no en una cabaña que hay en un bosquecillo al este. Allí tiene su estudio y laboratorio el elfo Elnar, que experimenta y realiza ensayos. Sin embargo, sus estudios van más allá de la simple magia, pues encontró un libro de conjuros donde se describía un poderoso ritual de magia negra.

El problema que tenía Elnar es que no tenía nadie con quien experimentar, razón por la que contactó con la prostituta Marsa. Una noche fue a ver a la mujer a su cabaña, pero en vez de los servicios habituales, le pidió que fuera con él a la cabaña del bosque. Marsa, que ese mismo día había tenido una discusión con Ulkir, aceptó y quedó con él a medianoche a las afueras del pueblo. Una vez en la cabaña, Elnar le explicó lo que pretendía hacer. Marsa se negó y se disponía a huir, pero Elnar la mató y pasó la noche practicando el ritual. Una vez finalizado su experimento, cargó el cadáver en su caballo y, antes de que amaneciera, lo llevó hasta la orilla para simular que la chica murió ahogada.

Satisfecho, pues había conseguido obtener el conocimiento que deseaba sobre nigromancia, el elfo volvió a su casa y se acostó, sin hacer caso del revuelo que se montó a la mañana al descubrirse el cadáver.

EL CADÁVER DE LA CHICA

El cuerpo de Marsa es llevado a la iglesia, donde Ruala lo examina durante la mañana. La abadesa comprueba que la mujer murió de un golpe en la cabeza. También descubre una serie de símbolos arañados en los brazos de la prostituta. Sin embargo, no saben qué significan.

Si los PJ van a la iglesia y piden ver el cadáver, la abadesa les deja entrar, pues necesita alguien que le indique qué son los símbolos. Una prueba de Saber (Arcano) CD 15 permite reconocer los símbolos como marcas de un ritual de magia negra. Si superan en 5 la tirada, además, descubren que se trata de un sortilegio de resurrección. Si examinan el golpe de la cabeza, una prueba de Medicina (CD 15) permite saber que la chica murió de ese golpe de bastón o similar. Por lo demás, el cadáver no ofrece más pistas.

LA CASA DE LA PROSTITUTA

Otro de los puntos que los PJ pueden visitar es la cabaña junto al río donde vivía Marsa. La casa ahora está cerrada y sellada por los hombres de Ulkir, así que para colarse en el interior deben forzar un candado sin ser vistos (Inutilizar mecanismo CD 20). Si fracasan entrando en la casa, los bárbaros llaman a los guardias para que los detengan.

Una vez en el interior, comprueban que se trata de una ruinosa cabaña con un catre al fondo y un armario con ropas vulgares. Sobre la mesa hay un par de cuencos y una botella de vino (Marsa y Elnar tomaron una copa de vino mientras el elfo le ofrecía el trabajo). El suelo de madera de la cabaña está cubierto de polvo y suciedad. Una prueba de Buscar CD 15, además de descubrir restos húmedos en las sábanas, permite encontrar unas pisadas junto a la ventana. Una prueba de Rastrear CD 20 permite saber que se trata de huellas de botas élficas.

Si los PJ no lo han conocido con anterioridad, una prueba de Saber (Local) les indica que solo hay un elfo en Rocavalle y es el supuesto sabio Elnar.

LA CASA DE ELNAR

Las investigaciones de los PJ deberían llevarles a la casa que Elnar tiene en Rocavalle. Sin embargo, nadie responde a la puerta y el establo de la parte trasera está vacío, aunque había un caballo esa mañana.

Elnar ha dejado el pueblo a medio día y se ha marchado hacia su cabaña en el bosque para quitarse de en medio durante el tumulto de la muerte de la prostituta y para seguir trabajando en sus experimentos.

Si los PJ preguntan a los vecinos, un viejo que vive al final de la calle les explica que vio al elfo llegar de madrugada montado a caballo. Si preguntan dónde puede estar el elfo, los vecinos no saben nada, aunque una mujer le vio salir al mediodía montado a caballo.

Nadie en el pueblo sabe que el elfo tiene una cabaña en el bosque. Para descubrirlo, los PJ deben colarse en el interior de la casa. Sin embargo, el mago ha puesto una serie de defensas y trampas.

Puerta: Un conjuro de *Trabar portal* mantiene la puerta cerrada. Además, la cerradura tiene una trampa de aguja, impregnada de veneno de araña (Atención CD 20, Inutilizar mecanismo CD 20, Fortaleza CD 14 o daño de 1d4 FUE).

Ventanas: Están cerradas, pero se pueden abrir con Inutilizar mecanismo CD 15 o por la fuerza.

Comedor: Se trata de un salón, con chimenea y sillones, en el que un conjuro de *Alarma* emite un sonido que atraerá a los guardias de la ciudad si entra alguien.

Estudio: Más allá del comedor, el estudio del mago consta de una biblioteca y un laboratorio de alquimia. Elnar colocó un *Glifo custodio* en el suelo de la sala (*Leer magia* y Saber [Arcano] CD 13 o Buscar CD 28 para descubrirlo, Inutilizar mecanismo CD 28 para eliminarlo).

Si el glifo estalla, causa 2d8+3 de daño (Reflejos CD 16 para mitad de daño) y destruye todos los materiales de la sala (el mago no quiere que caigan en malas manos), además de atraer a la guardia de la ciudad. Si logran que no estalle, en el estudio hay varios libros técnicos (valorados en total en 20 mp) y diversas pócimas (Don de lenguas, Trepar cual arácnido, Vestidura mágica +3).

Dormitorio: Es la sala del fondo de la casa, después del estudio. Aquí descansa Elnar y tiene una mesilla donde guarda algunos documentos. Entre ellos está el pergamino de registro de la cabaña en el bosque que le compró a un leñador hace un año. En el documento se especifica dónde está la cabaña.

Si los PJ no logran obtener esta información, un DJ benevolente puede hacer que encuentren al leñador que le vendió la cabaña al mago. El hombre les explica que se la vendió al elfo a muy buen precio, a pesar de que esa cabaña está en medio de la nada y no tiene demasiado valor.

LA CABAÑA DEL BOSQUE

A una hora de viaje hacia el sur hay un bosquecillo de pinos, en cuyo interior se oculta la cabaña que compró Elnar y donde realiza sus experimentos. Se trata de una simple edificación de madera, en cuyo interior Elnar tiene una mesa y un laboratorio donde realiza sus experimentos más peligrosos.

Los PJ no deben tener problemas en encontrar la cabaña, que aparece como una simple choza, con el caballo atado a un poste fuera.

A pesar de su simple apariencia, Elnar ha puesto una serie de protecciones para que no le pillen por sorpresa. Así, un conjuro de *Alarma* le alerta de que alguien se acerca, momento en el que el mago saldrá y esperará tranquilamente en la puerta de la cabaña. Al llegar los PJ, Elnar les pregunta qué quieren y trata de librarse de ellos con rapidez. Sin embargo, a la menor señal de peligro, lanza un *Reanimar a los muertos* y alza cinco zombis de entre la nieves (son los restos de varios experimentos anteriores). Elnar ataca con sus conjuros mientras los zombis le protegen. Encontrarás las puntuaciones de un zombi en la página 347 del libro básico.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Una vez derroten a Elnar, en el interior de la cabaña encuentran las pruebas que confirman que el elfo mató a la prostituta bárbara, como es el bastón que lleva el mago o ropas de ella que han quedado dentro. Una prueba de Saber (Arcano) CD 10 también indica que realizaba experimentos en esta cabaña. Una vez resuelto el misterio, los PJ pueden regresar a Rocavalle y explicar la verdad.

AVENTURA 35:

EL CUBIL DE LA ARAÑA DE ESCARCHA

Resumen: Una araña de escarcha ataca un pueblo de las montañas. Una vez eliminada, los PJ deben investigar qué ha llevado a esta criatura lejos de su guarida.

Símbolo:

Reto:

EL ATAQUE DE LA ARAÑA DE ESCARCHA

Los PJ se encuentran en el pueblo de Rocavalle (o cualquiera similar en las montañas), cuando un alarido les despierta al amanecer. Al salir, se encuentran con varios aldeanos corriendo entre la bruma matinal. Entonces un estruendo resuena y un hombre cae muerto por una descarga eléctrica. Entonces ven a una gran araña sobre el tejado de una cabaña, desde donde ataca a los aldeanos con sus poderosos rayos.

Aguja Envenenada

Tipo: Estática.

Atención: CD 20.

Desarmar: CD 15.

Activación: Intentar abrir la cerradura sin desactivarla.

Efecto: 1d4 de daño por veneno de Víbora Negra (CD 11 o 1d6 CON/1d6 FUE).

Los PJ deben abatir a la araña, acercándose hasta ella entre las cabañas y los carromatos abandonados en la calle evitando los rayos eléctricos. A continuación, la araña salta sobre ellos y ataca con sus fauces. En función de la evolución de la lucha, varios leñadores se unen a los PJ, algunos para morir de forma horrible y otros para ayudar si la lucha se vuelve demasiado difícil.

Tras matar a la araña, cuando todo parece volver a la normalidad, su barriga se abre y surgen diez crías, una de las cuales salta sobre un leñador. Los PJ deben eliminarlas y por fin vuelve la paz al poblado.

LA PREOCUPACIÓN DE LOS LEÑADORES

Después de la lucha, el alcalde Bornas se muestra muy preocupado por la aparición de la araña, pues no es habitual que estos seres dejen sus cavernas. Una prueba de Saber (Naturaleza) CD 20 permite saber que el monstruo es una araña de escarcha (página 370), seres que habitan en las cavernas de hielo, así que Bornas tiene razón y algo ha impulsado a la araña fuera de su guarida. Además, si examinan el cuerpo del monstruo, descubren una quemadura en el lomo de la araña. Una prueba de Saber (Arcano) CD 15 indica que es una herida por aliento de fuego; si superan en 10 la tirada, sabe que se trata de un dragón.

Hace siglos que no se ha visto un dragón en Valsorth, desde la caída del Rey Dios, así que el descubrimiento de los PJ no acaba de convencer a los leñadores. Sin embargo, Bornas no está tranquilo y pide a los PJ que investiguen las cavernas de Fuente Áurea, al norte del poblado, y de donde seguramente ha salido esta sabandija. Por ello les ofrece una recompensa (10 mp), así como el agradecimiento del pueblo.

EL RETORNO DEL GRAN GUSANO

Por desgracia para Rocavalle, un dragón negro, que había permanecido dormido durante 200 años en las cuevas de hielo, ha despertado ante el inminente regreso del Reino de la Sombra. El dragón escapó de su cubil subterráneo, mató a muchas arañas e hizo huir al resto. Después, alcanzó la superficie donde desplegó sus alas y voló en busca de otro refugio.

Los PJ no se enfrentarán con el dragón en esta aventura (eso llegará en el futuro), pero sí encontrarán numerosos indicios de que algo terrible ha resurgido en esas cavernas, así que no estaría mal si mantienen la tensión durante la expedición.

ACABANDO LA AVENTURA

En el extremo oriental del cubil del dragón hay un nuevo pozo de más de 300 metros de profundidad que se adentra aún más en la Fuente Áurea. Sin embargo, los PJ deben estar más

preocupados por lo que ha salido de aquí al exterior, ya que debe quedarles claro que un dragón o similar anda suelto en la zona, con el peligro que conlleva para el pueblo de Rocavalle. Por otro lado, si no tienen cuerdas o medios de regresar a la superficie, puede que no tengan más remedio que buscar otra salida por esos subterráneos.

De cualquier modo, la aventura finaliza cuando regresen a Rocavalle y expliquen lo que han descubierto a los leñadores. Sin duda, sus problemas no han hecho más que empezar.

EPÍLOGO: EL ATAQUE DEL DRAGÓN

Aunque parece que la aventura termina aquí, en realidad los PJ descubren que sus temores eran fundados. Así, al día siguiente de su regreso, el enorme dragón Herax aparece sobre el cielo y ataca el pueblo. La masacre es total y los PJ deben tener claro que poco pueden hacer contra la bestia, por lo que se han de ver obligados a huir, escapando del pueblo mientras el fuego se alza en negras columnas de humo. En la página 332 escontrarás las puntuaciones del dragón ancestral Herax.

El Templo de Bridan

Entre las paredes de roca de la montaña se alza una fachada excavada en la piedra, con un gran arco sobre el que aún se leen unas antiguas runas. Una prueba de Saber (Religión) CD 20 o *Comprensión idiomática* permite leer la inscripción: «Casa de Bridan, señora de la roca y la piedra».

El templo consta tan solo de un pasillo de entrada, una sala de preparación y la sala de la iglesia al fondo. Los tres malditos están en la iglesia, peleándose por un orko que uno de ellos ha cazado. También entra tras los PJ el bastardo maldito, que les sigue sin ser visto.

1. ENTRADA

Un pasadizo de piedra, con el suelo cubierto de restos de nieve y trozos de osamentas, tanto animales como humanas, se interna en la oscuridad.

Si alguien examina el suelo, una prueba de Supervivencia CD 15 permite descubrir que hay diferentes pisadas, algunas de alguien muy grande y otras de humanos o elfos. Las pisadas son recientes, algunas de hace unos días y otras de apenas unas horas.



2. SALA DE PREPARACIÓN

El pasillo lleva hasta una cámara alargada, con varias columnas a la izquierda, mientras que un enorme grabado adorna la pared de la derecha. Se trata de inscripciones antiguas, adornadas con una serie de imágenes de unos seres que rezan, pero parecen encorvarse y transformarse.

Se trata de un grabado que hicieron los Keraz antes de abandonar el templo y donde narran el descubrimiento de la maldición del lugar, en que se ve cómo algunos enanos sufrieron deformidades después de habitar aquí. Una prueba de Saber (Religión) CD 20 o *Comprensión idiomática* permite leer parte de una inscripción, ya que el resto lo ha borrado el tiempo: «Los dioses no habitan aquí... los hermanos se volvieron malditos... un horror de tres cabezas... la maldición los transformó... no dormir aquí».

Por supuesto, la inscripción explica los horrores en que se convirtieron los monjes que vivieron aquí y que la maldición empieza si alguien duerme en este lugar.

3. LA IGLESIA MALDITA

Un pasillo lleva hasta un arco de entrada que da a una sala de piedra, con varias estatuas totalmente desmoronadas y bancos de madera hechos trizas. Al fondo, tras un altar de mármol blanco, hay una pared y en ella brillan numerosas piezas de oro que adornan la imagen de una diosa de la antigüedad.

Al acercarse, se oyen ruidos y gritos guturales. En el centro de la sala hay un engendro enorme arrodillado mientras devora una pierna de orko. Se trata de un gigante azul, con el rostro deformado y unos brazos de un tamaño descomunal. Tras él, dos malditos más pequeños están enzarzados en una pelea salvaje por otro trozo de carne. Uno es un elfo con garras alargadas y al hombre le han salido dos fauces en las manos, repletas de dientes amarillentos.

Al descubrir a los PJ, los malditos dejan su lucha y se lanzan sobre ellos, pues son un bocado mucho más apetitoso. Para estos monstruos, usa la plantilla genérica de maldito que puedes encontrar en la página 378, aunque con los siguientes valores para cada uno:

Gigante: Ataque +6, Daño 3d4+4, Puntos de Resistencia 80 (Umbral de herida grave 17).

Elfo: Ataque +9, Daño 2d4, Puntos de Resistencia 55 (Umbral de herida grave 12).

Hombre: Ataque +7/+7, Daño 1d6+2, Puntos de Resistencia 58 (Umbral de herida grave 12).

Para completar la situación, durante la lucha aparece el bastardo, que ha seguido a los PJ y ataca a cualquiera que se le ponga delante, aunque si le dejan se va a por el gigante, que fue quien le echó de su hogar.

Al terminar la lucha, examinando los cadáveres, los PJ pueden ver que los engendros parecen seres normales, pero con horribles deformidades. Esto y lo que hayan podido descubrir tendría que servir para convencerles de que el lugar está maldito.

En el altar pueden arrancar las piezas de oro que adornan la piedra y llevarse un buen botín de la aventura (10 mo).

Las Cuevas de Fuente Áurea

Las cuevas que decía Bornas están a un día de marcha hacia el norte. El DJ es libre de poner algún encuentro en su marcha al norte, tales como un tigre de las nieves o similar. Lo que sí que debe suceder es que los PJ, cuando coronan una elevación ya cerca de las cuevas, vislumbran en el horizonte una densa columna de humo negro que se alza en el cielo. Una prueba de Saber (Naturaleza) CD 15 indica que es un gran incendio forestal, algo muy extraño en pleno invierno y con temperaturas tan frías (ha sido el dragón, que ha arrasado un bosque en su frenesí por estar libre otra vez).

Una vez en las cuevas, ven que se trata de una formación rocosa que se alza en las montañas, con una gruta circular que se abre en la nieve como un pozo y por donde cae una cascada de agua que reluce dorada bajo la luz del sol (de ahí el nombre del lugar).

1. POZO DE ENTRADA

Un pozo vertical de quince metros se hunde en las profundidades, cayendo en picado en la oscuridad junto con un torrente de agua que resbala por las paredes rocosas cubiertas de placas de hielo.

Las paredes del pozo, que mide 15 metros de profundidad por 5 de diámetro, están recubiertas de hielo y es una difícil escalada (Atletismo CD 25). Si se usa una cuerda u otro medio, se reduce la dificultad a 10. Un fallo por más de 5 en la prueba, conlleva una caída al lago inferior (y un daño de 2d6 además de quedarse empapado y helado).

2. LOS TÚNELES DE HIELO

El pozo termina en un pequeño lago subterráneo de paredes cubiertas de hielo que reflejan la luz sumiendo el lugar en un tono azulado. Un pasadizo se abre hacia el sudeste, perdiéndose en la oscuridad.

Si alguien examina la nieve del suelo, una prueba de Supervivencia CD 10 indica que hay muchas marcas de patas delgadas de araña gigante.

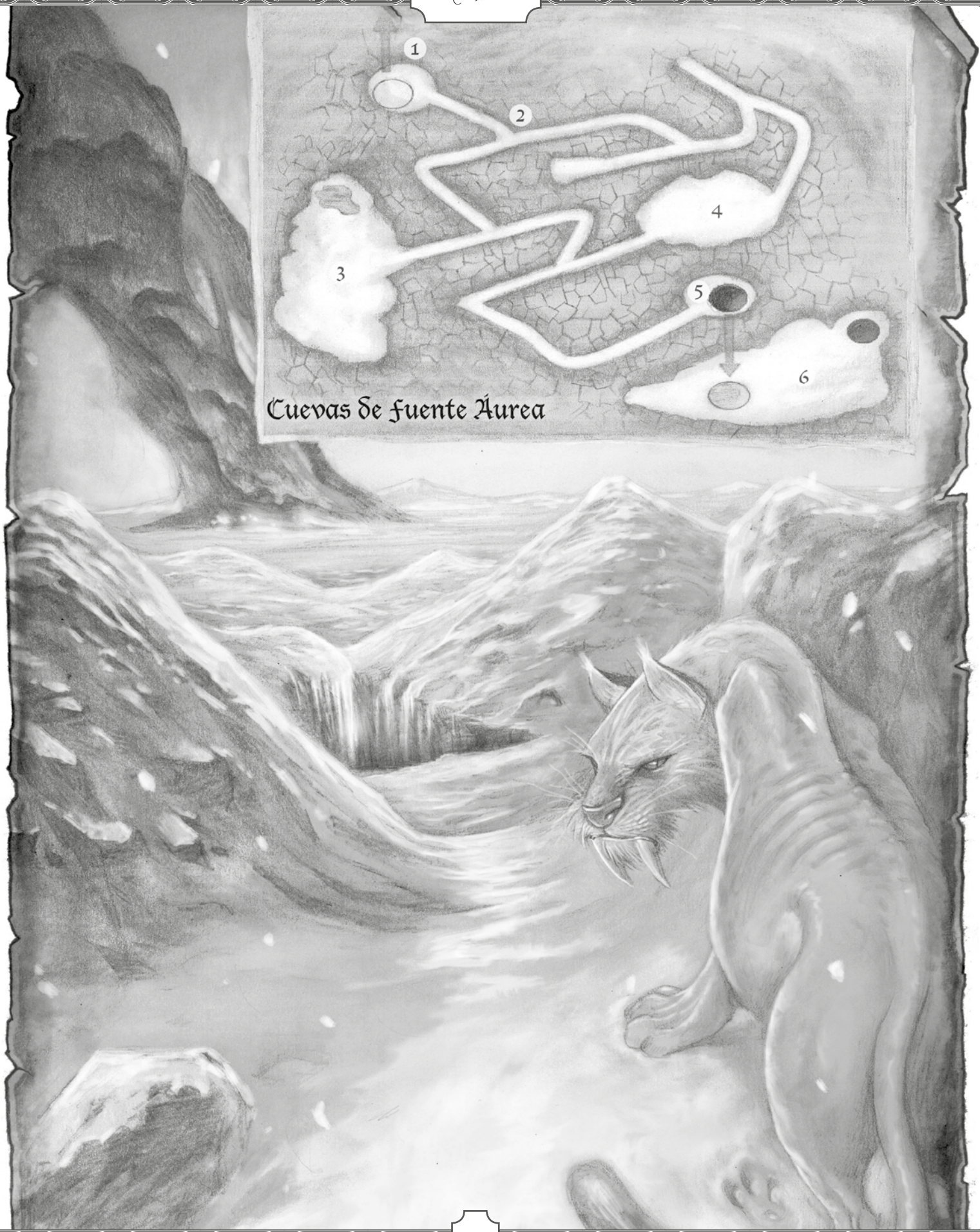
Tras avanzar unos metros, se ven varias muescas en las paredes de hielo. Una prueba de Saber (Arcano) CD 15 indica que es una zarpa muy grande, como podría ser un dragón. A su vez, una prueba de Atención CD 15 alerta de que este pasillo está en muy mal estado y puede derrumbarse en cualquier momento. Si los PJ hacen un gran ruido, luchan o similar, una parte del techo cede y sepulta a quien se encuentre en este tramo de túnel.

3. EL CUBIL DE LAS ARAÑAS

El pasadizo lleva hasta una gran caverna donde reina un olor a quemado. En la penumbra, descubrís lo que parcen ser cuerpos calcinados que yacen esparcidos todo alrededor.

Aquí yacen los restos de las arañas de escarcha que fueron masacradas por el dragón al escapar de las profundidades. Una prueba de Saber (Arcano CD 18 o Naturaleza CD 22) indica que se trata de cuerpos de araña de escarcha que murieron socarradas por una ola de fuego o similar.

Este era el cubil de las arañas y aquí irrumpió el dragón arrasándolo todo con su fuego y dejó muestras por la sala de que


1
2
3
4
5
6
Cuevas de Fuente Áurea

algo terrible causó toda esta destrucción. Al norte hay una montaña de excrementos.

Si alguien realiza una prueba de Buscar (CD 20) aquí, puede encontrar 3 mp y armas de calidad normal entre los restos de orkos y animales.

4. BABOSAS DEL SUBSUELO

El subterráneo lleva hasta otra caverna que parece vacía, a excepción de varias oquedades en las paredes de hielo, como pequeños conductos que parecen perforar la piedra y el hielo.

Una prueba de Atención CD 15 alerta de los agujeros del techo, pues en ellos se ha instalado una colonia de babosas del subsuelo. Son sanguijuelas que aguardan ocultas, hasta que notan una presencia y entonces caen para atacar. Hay infinidad de estas criaturas (entre 20 y 30), así que puede ser que los PJ opten por huir y dejarlas atrás. Encontrarás las puntuaciones de las babosas del subsuelo en la página 336 del libro básico.

5. EL GRAN POZO

Un pasillo termina en una pequeña cámara, en cuyo suelo se abre un nuevo pozo. Se ve que algo abrió este agujero recientemente, pues en el suelo hay multitud de cascotes y placas de hielo rotas.

Por aquí es por donde surgió el dragón al despertar y rompió la placa de hielo que cerraba este paso. Nuevamente, los PJ se encuentran con un difícil descenso por un pozo de 50 metros de profundidad y paredes resbaladizas. Por tanto, deben buscar una forma de alcanzar el fondo sin caerse, pues eso puede significar una muerte segura (20d6 de daño).

6. LA GRAN CAVERNA

El pozo termina más abajo en una impresionante caverna de paredes arcillosas y una quietud y silencio que lo llenan todo.

Esta cueva es el antiguo cubil del dragón ancestral, donde pasó durmiendo los últimos 500 años.

Aquí no hay nada de valor, pero los PJ deben encontrar las pruebas para resolver el misterio que hay tras el ataque de la araña. Por ejemplo, en un rincón de la caverna hay una pila de placas de color rojizo. Una prueba de Saber (Arcano) CD 20 indica que son escamas de dragón, pero de un tipo muy grande. Además, hay múltiples zarpazos en las paredes, algunos muy recientes y muestran cómo una gran bestia se abrió paso entre la roca y la nieve para alcanzar los túneles superiores.

Fuertes Humanos

Las montañas Kehalas fueron el lugar donde se produjeron las mayores luchas en la guerra contra el Rey Dios. A pesar de la victoria de elfos y hombres contra el señor de la sombra, las montañas nunca fueron liberadas de las hordas de orkos, trolls y otros peligros, por lo que fue necesario establecer una serie de fuertes de vigilancia. Con este objetivo se construyeron siete fortalezas, que cruzan de este a oeste la parte más meridional de las montañas y que sirven de vigía sobre el norte para garantizar la seguridad de los reinos. Los Caballeros de Stumlad mantienen estos fuertes, aunque con el paso de los años las defensas se han ido debilitando y actualmente solo dos fuertes se mantienen guarnecidos, mientras que los otros ocho fuertes no son ahora más que ruinas abandonadas. El listado de fuertes, de este a oeste, es el siguiente: Pico Jiria, Terain, Escalera, Valle de Lisen, Kanen, Salto de Águilas y Boscosa, de los cuales solo Fuerte Terain y Salto de Águilas están ocupados por los caballeros. En este manual se describen Pico Jiria y Terain, mientras que el resto se detallarán en el próximo manual de **El Reino de la Sombra**.

Fuerte Terain

Un antiguo castillo de piedra se alza entre las montañas cubiertas de nieve. Se trata de una pequeña fortaleza, con un muro de diez metros de alto que une cuatro torres de vigilancia. La entrada es un puente levadizo que sirve para superar un foso. En el centro de la fortaleza se encuentra el torreón principal, sobre cuya cúspide ondea, bajo el azote del viento, el estandarte de Stumlad: dos torres sobre un sol dorado de fondo.

Fuerte Terain es el único fuerte que continúa habitado en la vertiente oriental de las montañas Kehalas, mientras que Pico Jiria y Escalera están en ruinas. Se trata de la mayor fortaleza de los Caballeros de Stumlad en la región, lo que tampoco es decir mucho, pues es apenas un destacamento donde una compañía mantiene cierto control en la zona.

Aquí permanece un destacamento de un centenar de caballeros, comandados por el Capitán Josel Dobann, cuya misión principal es mantener el orden en la región y evitar el avance de hordas de orkos, goblins y otras criaturas hacia las poblaciones humanas. A su vez, mantienen la vigilancia de las montañas del norte y avisan de cualquier peligro que se dirija hacia los reinos del sur.

El capitán Dobann mantiene la cadena de mando mediante cuatro sargentos, cada uno a cargo de las unidades de cada torre de vigilancia. A su vez, el clérigo Juvin es el líder religioso de la fortaleza y el único sanador que tienen los caballeros.

Por desgracia, durante los últimos meses, el duro clima y las constantes incursiones de orkos en la zona han puesto en evidencia la debilidad de los caballeros, y el desánimo empieza a hacer mella en el valor de estos hombres. A pesar de las dificultades, se mantienen firmes en sus puestos, realizando partidas de exploración en los bosques cercanos y limpiando de enemigos los alrededores. No obstante, la oscuridad parece seguir creciendo a su alrededor y si Stumlad no envía los refuerzos que tanto necesitan, el capitán no sabe cuánto más podrán aguantar.

La Fortaleza

A pesar de la escasa llegada de provisiones, materiales y refuerzos, Fuerte Terain aún mantiene sus capacidades como puesto de vigilancia. Un cierto abandono reina en el fuerte y la falta de un cuidado más exhaustivo hace que haya partes del muro en mal estado, así como puertas que los propios caballeros han reforzado de manera improvisada.

A continuación se describe el fuerte, por donde los caballeros y aliados pueden moverse libremente, a excepción de las plantas superiores del torreón principal, donde solo se puede acceder a petición del capitán Dobann.

1. TORREÓN PRINCIPAL

Se trata de una torre de tres plantas, en cuya cúspide ondea la bandera de Stumlad. La planta baja alberga la Sala de Honor, donde se reúnen los caballeros a la hora de comer o cuando se celebra un banquete, una ceremonia o un juicio. A un lado están las cocinas donde se prepara la comida para todo el destacamento y en cuya despensa se oculta la entrada a las catacumbas de la fortaleza (es una trampilla debajo de una alfombra y se necesita una prueba de Atención CD 35 para percatarse de esta trampilla disimulada con el suelo de madera).

En la planta primera está la Sala del Deber, una ristra de bancos ante un sillón de piedra donde el capitán Dobann convoca a sus hombres o recibe a los visitantes. También hay una sala anexa donde el capitán mantiene las reuniones con sus sargentos y ayudantes. La tercera planta alberga las habitaciones privadas del capitán, con su despacho, dormitorio, así como la habitación donde descansa su guardia personal.

El espectro de la concubina de Viis se ha guarecido en este torreón, instalándose en la sala del Deber de la primera planta. Si algún ser vivo entra en la sala, la mujer aparece en el sillón de piedra, burlándose con voz espectral de los visitantes. Al instante lanza una explosión de hielo y se lanza sobre ellos. Encontrarás las puntuaciones de Elowa la concubina en la página 325.

En lo alto del torreón se encuentra el capitán Dobann, malherido por las continuas torturas del espectro. El hombre requiere de atención médica (mediante una prueba de Medicina CD 15 o *Curar heridas leves*).

2. TORRES DE VIGILANCIA

Son cuatro torres de piedra que se alzan hasta más de veinte metros de altura. En lo alto siempre hay un vigía que otea los alrededores, aunque las frecuentes nieblas y nubarrones dificultan en ocasiones su función. En las dos primeras plantas están los dormitorios de los caballeros, donde duermen una decena de hombres cuando no están de guardia. En la torre que hay al nordeste está también la jaula de los cuervos que usan para enviar mensajes a Eras-Har, Stumlad y otros fuertes humanos.

En lo alto de cada uno de estos torreones hay dos espectros heladores, escondidos entre la nieve y que solo se alzan cuando detectan a un enemigo. En caso de que alguien suba hasta aquí, o si se produce ruido o una lucha en el patio, los ocho espectros descienden de las torres y se lanzan sobre sus enemigos. Encontrarás las puntuaciones de un espectro helador en la página 375.

3. PUENTE LEVADIZO

Un puente de madera con un mecanismo de cadenas para izarlo es la única entrada al fuerte. Normalmente está subido, con dos guardias que vigilan desde la muralla, junto a las palancas que lo activan.

El puente levadizo se encuentra bajado y las cadenas se mecen entre chirridos. No se ve a nadie en la fortaleza, pero el ambiente es oprimente y malsano.

4. ESTABLOS

Se trata de una cuadra para veinte caballos, con forraje y todo el equipo necesario para montarlos.

Los establos están completamente vacíos y los caballos no están, pues huyeron ante la llegada de los no-muertos.

5. ALMACÉN

Aquí se acumulan los víveres y provisiones de que disponen los caballeros para pasar los peores meses del invierno.

En el interior del almacén yace una pila de cadáveres congelados de más de una treintena de caballeros. Si investigan los cuerpos, una prueba de Saber (Arcano) o Medicina CD 20 indica que murieron congelados por un frío sobrenatural, como el que provocan los espectros heladores.

6. PATIO DE ARMAS

Se trata de un patio de suelo de piedra donde la nieve yace apilada a los lados. En este patio los caballeros se entrenan cada mañana en las artes del combate, tanto en la lucha con espada como el tiro con arco.

Una fina capa de hielo y nieve cubre el patio de la fortaleza. Si alguien pasa sobre ella de forma brusca, o no logra superar una prueba de Sigilo 15, sus pasos quiebran el hielo con un chasquido seco. Ese ruido alerta a los espectros que coronan los cuatro torreones de la fortaleza (punto 2) y descienden trepando por las paredes para eliminar a esos seres vivos.

7. SALA DE GUARDIA

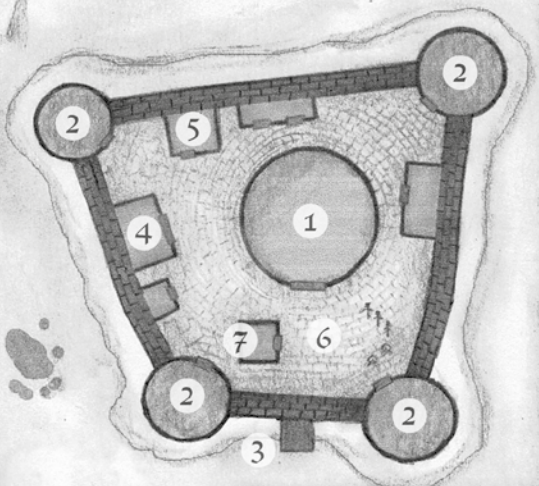
Aquí se mantienen en guardia una decena de caballeros que están alerta para acudir al aviso de cualquier vigía de las torres o del puente levadizo.

8. CATACUMBAS

Bajo la fortaleza hay una red de túneles abandonados que ya no se utilizan y cuya existencia pocos conocen. Solo tienen esta información el capitán Dobann y el clérigo Juvin. Se accede a través de una trampilla oculta bajo el suelo de la cocina de la planta baja del torreón principal. Se trata de las antiguas celdas, en dos pasadizos laterales y cerradas por verjas (Fuerza o Inutilizar mecanismo CD 20 para abrir estas verjas). Sin embargo, estos pasadizos fueron abandonados hace tiempo, cuando sirvieron para que el antiguo clérigo de la fortaleza encerrara a un elemental de fuego. Este elemental sigue encerrado en la cámara más profunda, protegido por un cierre mágico que solo se abre activando simultáneamente dos interrumptores.

a. Escalera: Una escalera de piedra desciende en la oscuridad hasta un pasadizo de paredes de piedra agrietadas por el paso del tiempo y con el suelo cubierto de polvo y grava de siglos.

b. Sala baldosa: Estas dos salas cerradas tienen una gran baldosa de piedra que actúa como mecanismo. Cuando dos personas se ponen a la vez en ambas baldosas, se abren las puertas de piedra que cierran la sala e. En cuanto la persona se aparta de la baldosa, la puerta vuelve a cerrarse, tardando dos asaltos en hacerlo. Se puede mantener activada la baldosa si se ponen 50 o más kilos encima.







Fuente
Terain

c. Celdas: Estos pasadizos tienen cinco celdas cada uno. Se trata de cubículos de un metro cuadrado donde antes se encerraba a los prisioneros. Ahora, solo hay restos de cadáveres en el interior, así como un espectro de corrumpción en cada celda. Las celdas solo se abren mediante un curioso mecanismo, que es una placa metálica que hay en la pared junto a cada verja. Esta placa se activa cuando recibe una fuente de luz (como una antorcha o similar) y abre la verja que tiene al lado. Estas verjas mantienen encerrados a los espectros de corrupción que saldrán en cuanto alguien abra la verja.

d. Puertas de piedra: Estos enormes bloques de piedra impiden el paso. Solo se pueden abrir cuando se accionan simultáneamente las dos baldosas de las sala b.

Ante una de estas puertas yacen los cadáveres de los Caballeros de Stumlad que ayudaron al clérigo y murieron cuando fueron atacados por sorpresa por un espectro de corrupción. Una prueba de Medicina CD 15 indica que murieron por el toque de algo que corrompió su piel, dándole un aspecto oscuro y malsano.

e. Celda del elemental: Esta celda es donde los caballeros encerraron al elemental de fuego y lo abandonaron aquí hace más de cien años. Se trata de una gran sala cuadrada, con el suelo repleto de escombros y grava.

En un rincón de esta sala yace el cadáver del clérigo Juvin, que murió al detener al elemental y evitar que escapara. En el centro de la estancia está el elemental de fuego, que arde como una hoguera, hasta que se abran las puertas de piedra, momento en el que saldrá por una de ellas e intentará iluminar con su resplandor las placas de los pasillos para liberar a los espectros de corrupción. Si logra liberarse, el espectro emprende un ataque contra el fuerte, intentando matar a todo aquello que encuentre, pues desea vengarse después de su largo encierro.

La vida en Fuerte Terain

Las jornadas en Fuerte Terain son frías y grises: los caballeros hacen guardias, envian patrullas de reconocimiento y esperan a que pasen los días. Sin embargo, además de las aventuras que se ofrecen, a continuación se detallan una serie de sucesos y acontecimientos que pueden servir para animar la estancia de los PJ en el fuerte. Según su criterio, el DJ puede introducir alguno de los siguientes sucesos.

Competición de tiro: Aburridos de las guardias, los caballeros que están en el patio se apuestan la cena al tiro con arco. Se trata de obtener el mejor tiro. El que pierde, se queda sin cenar.

Recolectar hierbas: El clérigo Juvin necesita una serie de hierbas para sus pociones curativas. Por ello les pide a los PJ que se acerquen a un bosque cercano a recoger algunas hojas. Claro que la búsqueda de las hierbas, además de superar una prueba de Saber (Naturaleza) CD 20, requiere enfrentarse a un troll que habita en el bosque.

Ayudar a la caravana de suministros: El capitán informa a los PJ de que una caravana llegada desde Eras-Har ha quedado encallada en la nieve. Los PJ deben ir al sur, conseguir que la caravana avance y custodiarla hasta el fuerte, lo cual puede ser problemático cuando una jauría de hambientos hiallus ataque a los hombres.

Intento de violación: El sargento Gornall, después de meses sin ver a una mujer, asalta a uno de los PJ femeninos. El hombre la sorprende en las cuadras y trata de forzarla. Tras este incidente, el capitán Dobann trata de impartir justicia, pero los partidarios del sargento se oponen.

Personalidades de Fuerte Terain

En este apartado se describen las principales personalidades del fuerte. A su vez, puedes encontrar las puntuaciones de un Caballero de Stumlad en la página 348.

Josel Dobann — 65 puntos

Hombre del norte, caballero estandarte

Descripción: Josel es un joven caballero, fuerte, recio y de ojos profundos que parecen poder atravesarte. Tiene el rostro lampiño, cabello corto y rubio, y rasgos que muchos consideran afeminados. Viste siempre la armadura completa, preparado para la lucha o para salir a caballo si es necesario.

Historia: Es hijo de un antiguo capitán de la orden en Stumlad y desde su ingreso en la caballería ha tenido que demostrar su valía, superando las pruebas para acceder a la posición de capitán. Con este objetivo, se presentó voluntario para dirigir el fuerte y a la vez buscar información sobre un objeto mágico que los ejércitos de orkos buscan en las montañas. De momento lleva un año al cargo y ha descubierto que hay mucha actividad enemiga en las minas de Numbar.

Personalidad: Josel es un capitán capaz, inteligente, justo y decidido. Sin embargo, las constantes dudas sobre su carrera militar lo han convertido en alguien distante, algo desconfiado y que prefiere la soledad a la compañía de los otros caballeros. Por ello aceptó la misión en el norte, esperando encontrar el artefacto mágico y regresar al sur como un héroe.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (–1*) Constitución 15 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Atención +5, Atletismo +4*, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +10, Intimidar +6, Montar +7, Oficio (Guardia) +4, Recabar información +7, Saber (Tácticas) +14, Saber (Geografía) +6, Saber (Historia) +6, Trato con animales +3.

Dotes: Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Desafío, Especialidad en ataque (Espadón), Inspirar, Liderazgo, Maestría con armadura (Armadura completa), Posición social 3 (Capitán).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +6, Reflejos –1, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa –1, Velocidad 9 m, Defensa 9* (Desprevenido 8), Completa de placas (RD 8), Ataque desarmado +5

(1d3), Espadón +7 (2d6+3, 19-20), Daga +5 (1d4, 19-20), Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Armadura completa de placas (penalización ya incluida en las puntuaciones), Espadón, Daga, Uniforme de Stumlad.

**Incluye –3 de Penalización por Armadura (–6, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).*

Sargento Gornall — 60 puntos

Caballero, hombre del norte

Descripción: Es un hombre corpulento y fuerte como un toro. Viste la armadura, pero lleva los brazos al descubierto para mostrar los músculos. Tiene la cabeza afeitada y una cicatriz sobre un ojo. A la espalda, lleva colgado un gran espadón que maneja con salvajismo.

Historia: Gornall es hijo de una importante familia de Solak. Entró en la academia militar y se formó como caballero. Sin embargo, en una noche por las tabernas del barrio rojo de la ciudad, acabó violando a una muchacha (que le arañó en la cara y le dejó una cicatriz). Para ocultar el escándalo, su familia le envió a Fuerte Terain.

Personalidad: Acostumbrado a obtener todo lo que quiere, Gornall carece de disciplina o espíritu de sacrificio. Se ha resignado a permanecer en Fuerte Terain por un tiempo, pero no soporta al capitán y su intachable expediente militar.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 12 (+0*) Constitución 18 (+4), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 11 (+0), Carisma 9 (–1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Oficio [Guardia)] y +4 Artesanía [Herrería]), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (Urbano).

Habilidades: Atención +5, Atletismo +8, Averiguar intenciones +6, Engañar +4, Intimidar +8, Montar +7, Oficio (Guardia) +4, Saber (Tácticas) +6, Supervivencia +6.

Dotes: Aguante, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Espadón), Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Contactos, Especialidad en ataque (Espadón), Maestría con armadura, Posición social 3 (Hijo de la familia Ducan de Solak).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +8, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Cota de bandas (RD 6), Golpe +4 (1d3+3), Espadón +6 (1d8+6, 18-20), Daga +4 (1d4+4, 19-20), Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Cota de bandas, Espadón, Daga.

**Penalización de –1 por armadura ya incluida (–6, +4 por fuerza y +1 por maestría).*

Clérigo Juvin — 65 puntos

Hombre del norte, Clérigo

Descripción: Es un anciano que viste el hábito de monje y calza sandalias a pesar del frío. Tiene el rostro apergaminado y el poco cabello que tiene le cae en mechones sobre unos ojos emblanquecidos por el paso de los años.

Historia: Nació en Teshaner, entró en la orden de Korth y fue destinado a Fuerte Terain siendo joven, donde ha servido durante más de cincuenta años.

Personalidad: La edad le ha vuelto un hombre práctico que solo mira que los hombres del fuerte estén bien y que haya medicinas para cuidarlos. A su vez, le desagradan las constantes intrigas políticas y luchas que sacuden el fuerte. Juvin lo que desea es poder seguir estudiando y continuar su búsqueda de conocimiento.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 10 (+0), Constitución 11 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 15 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 Artesanía [Caligrafía], Saber [Historia]), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (Montaña).

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +7, Atención +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +9, Engañar +6, Idiomas (Lirith) 1, Medicina +12, Recabar información +4, Saber (Naturaleza) +8, Saber (Historia) +12, Saber (**Religión:** Korth) +12.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fama, Fe, Intuición, Posición social (Clérigo) 3.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +3, Reflejos +2, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 4, Orar +12, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 10 + Magnitud del milagro; *(Magnitud 0)* Crear agua, Curar heridas menores, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud; *(Magnitud 1)* Arma mágica, Bendecir, Curar heridas leves, *E*scudo de la fe, Quitar el miedo, *(Magnitud 2)* Consagrar, Lentificar veneno.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12/14 con *Escudo de la fe,* Golpe +1 (1d3), Derribar +1, Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

Aventuras en Fuerte Terain

Fuerte Terain es un lugar perfecto para iniciar una serie de aventuras basadas en los Caballeros de Stumlad, ya sea porque los personajes pertenecen a la orden y están destinados aquí, o porque llegan como viajeros y se refugian en el fuerte durante unos días. A continuación se ofrecen dos aventuras que pueden ser el inicio de otras muchas, pues el avance de las fuerzas oscuras que operan en la región es cada vez mayor y los caballeros deben luchar para no ser expulsados.

AVENTURA 36:

BRUJAS DE LAS MONTAÑAS

Resumen: Los PJ deben buscar una patrulla de caballeros que ha desaparecido en las montañas. Esto les lleva hasta la guarida de unas brujas de las nieves, donde los caballeros han sido hechos prisioneros.

Reto: ♘♘

LA PATRULLA PERDIDA

La aventura se inicia cuando los PJ son llamados a una reunión con el capitán. En la sala del Deber, en el torreón principal, Dobann les explica que hace dos días partió una patrulla de exploración al norte, comandada por el sargento Baslek, que tenía por misión reconocer el desfiladero Paso de la Mañana que lleva hasta las ruinas de las minas de Numbar. Sin embargo, no ha vuelto ningún caballero ni han recibido ningún mensaje. Dobann teme que la patrulla se encuentre en problemas y pide a los PJ si pueden seguir su rastro y averiguar dónde se encuentran, a la vez que ofrecerles ayuda en caso de necesitarla.

El capitán les da esta orden, que espera que acaten, bajo el riesgo de ser expulsados de la orden, en caso de ser caballeros, o de tener que dejar el fuerte si son visitantes. A su vez, les ofrece la ayuda de cuatro caballeros para que les acompañen en su misión.

Los temores del capitán están bien fundados, ya que la patrulla del sargento Baslek sufrió un ataque al cruzar el desfiladero. Los caballeros tuvieron la desgracia de ser atacados por un tigre de las nieves que mató a uno de los hombres e hirió gravemente al otro. Cargando con el herido, llegaron hasta el desfiladero, donde la bruja hizo su aparición como una curandera. Utilizando sus poderes mentales, sojuzgó a los hombres y los tiene ahora prisioneros como esclavos en su guarida. Las brujas utilizan a los caballeros como guardias, para satisfacer sus instintos más bajos, y finalmente los devoran cuando ya no les sirven. Por tanto, a no ser que los PJ logren encontrarlos, su destino no es nada halagüeño.

HACIA EL PASO DE LA MAÑANA

El desfiladero se encuentra a unos 20 kilómetros al norte del fuerte, a través de las montañas cubiertas de nieves eternas. Para la jornada de viaje hasta el paso, puedes usar cualquier dificultad de la zona,



para lo que puedes consultar los peligros de viajar por las montañas en la página 303. Además de estas dificultades, el grupo de los PJ se encuentra en algún momento con un cadáver en la nieve.

Cuando avanzan, una prueba de Atención CD 15 permite encontrar un rastro de pisadas en la nieve. Una prueba de Rastrear CD 20 indica que se trata del paso de un grupo de caballeros, aunque hace más de una semana desde que pasaron por aquí. El rastro avanza hacia el este, hasta una pared rocosa donde parece que el grupo buscó refugio (se vieron sorprendidos por una tormenta de nieve y se protegieron aquí). Entre los restos del campamento también hay una simple tumba de piedras y nieve donde está enterrado el caballero que murió bajo los colmillos de un tigre de las nieves.

Desde aquí, un rastro (Rastrear CD 15) lleva hacia el norte, y parece que el grupo cargaba con algún herido, que les lleva hasta el inicio del Paso de la Mañana y hacia un sendero que asciende por su pared oriental.

EL CAMINO HACIA LA GUARIDA

El sendero sube zigzagueante por la escarpada pared hasta un claro, donde las brujas se hicieron construir una gran cabaña de madera (la hicieron unos leñadores a los que capturaron hace meses), donde viven y realizan sus terribles prácticas. Sin embargo, las brujas tienen una serie de protecciones para evitar que las sorprendan aventureros no deseados.

Trampa de frío: En el sendero, poco antes de llegar al claro de la cabaña, han colocado una trampa mágica, una serie de runas escritas bajo la nieve que explotan en una ola de frío helado al paso de enemigos. Se trata de un conjuro de *Glifo custodio* (*Leer magia* y Saber [Arcano] CD 13 para descubrirlo). En caso de que alguien pise en la zona, una explosión de frío causa 2d8+3 de daño a todo el que se encuentre dentro de un radio de tres metros, Fortaleza CD 15 reduce el daño a la mitad).

Vigilantes: Una bruja y cinco caballeros vigilan el sendero un poco más arriba. Si alguien activa la trampa de abajo, se preparan y montan una emboscada: los caballeros se ocultan en los laterales, mientras la bruja se deja caer en el suelo como si fuese una simple muchacha. Cuando se acerquen, los caballeros hechizados por la bruja caen desde los lados, atacando con sus espadas. A su vez, la bruja utiliza sus artes mágicas para dominar a los PJ y a los caballeros que les acompañan mediante *Hechizar persona, Confusión* y demás conjuros. Los caballeros que acompañan a la bruja están sumidos en un conjuro de *Hechizar persona,* por lo que deben superar una prueba de Voluntad CD 16 para librarse del influjo de la bruja.

Si superan a la bruja y logran liberar a alguno de los caballeros, este les explica lo sucedido y cree que el sargento está en la cabaña, junto a otros cinco caballeros, prisioneros de dos brujas.

Encontrarás las puntuaciones de un caballero en la página 348 y las de una bruja de las nieves en la página 371.

LA CABAÑA DE LAS BRUJAS

La cabaña está unos 200 metros más arriba. El viento huracanado hace muy probable que las brujas no oigan nada de la lucha que se produzca en el camino, por lo que el grupo puede llegar sin ser descubierto. La cabaña es una gran construcción de dos plantas, con una puerta principal y otra más pequeña en la parte trasera, además de diversas ventanas en ambos niveles. Una prueba de Saber (Arquitectura) CD 15 indica que se trata de una antigua edificación, pero que fue remodelada hace poco, aunque de manera bastante chapucera. Si superan una prueba de CD 20, descubren que el techo está en muy mal estado y puede colapsar derrumbando todo el edificio.

Dentro de la cabaña están las dos brujas que quedan. La primera se encuentra en la planta baja, junto a tres caballeros que descansan a la espera de órdenes. En la planta de arriba está la bruja que dirige a sus compañeras, que está devorando el cuerpo de un caballero, mientras el sargento Baslek yace desnudo entre las pieles del suelo después de haber satisfecho los instintos de la bruja.

Es decisión de los PJ cómo encarar este enfrentamiento. Si logran acercarse con sigilo, quizás puedan eliminar a alguna de las brujas y liberar a los caballeros. Cuando les descubran, las brujas ordenan a los hombres atacar, a la vez que desatan sus poderes mágicos para controlar a sus enemigos o lanzan contra ellos sus murciélagos o cualquier otro animal que les acompañe.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Los PJ deben acabar con las brujas. En función de si han logrado rescatar con vida a los caballeros, estos les explican la historia de cómo cayeron prisioneros de las brujas. Sin duda, el sargento se mostrará horrorizado por lo que han tenido que hacer. Por suerte, solo uno de los caballeros murió (el que estaba devorando la bruja) y el grupo puede regresar al fuerte y abandonar este lugar de corrupción. De vuelta a Fuerte Terain, reciben las felicitaciones del capitán, que les recompensará con más o menos halagos en función de si sus hombres han vuelto con vida o no de la misión.

AVENTURA 37:

EL FUEGO ENTERRADO

Resumen: El clérigo Juvin desaparece una noche. Los PJ deben descubrir que el religioso bajó a las catacumbas de la fortaleza, donde fue dominado por el elemental de fuego que allí yace encerrado.

Símbolo:

Reto:

LA DESAPARICIÓN DEL PADRE JUVIL

La aventura se inicia cuando una mañana el fuerte despierta con la noticia de que el padre Juvil y dos caballeros han desaparecido. Nadie sabe qué ha pasado, ni donde está el religioso, quien nunca abandona el fuerte sin comunicarlo.

Una investigación rápida puede dar la siguiente información:

- El dormitorio de Juvil está intacto y queda claro que no ha dormido allí esta noche. Si alguien investiga su estudio (Buscar CD 20 para encontrar su diario oculto bajo la mesa), en su diario se puede leer que el clérigo estuvo investigando sobre la historia del fuerte. En concreto, le ha interesado últimamente un suceso que pasó hace más de cien años, cuando los caballeros se vieron obligados a sellar las catacumbas de la fortaleza.

- El capitán Dobann no entiende qué ha podido pasar, pero su opinión es que el clérigo ha debido de marcharse fuera junto a los dos caballeros en alguna de sus búsquedas de la verdad o la iluminación.
- Si preguntan por los dos caballeros desaparecidos, sus compañeros les dicen que tienen sus ropas de abrigo en los dormitorios, por lo que no parece que hayan ido de viaje. Lo que sí que saben es que eran hombres de confianza del clérigo Juvil.

EL PELIGRO DE CAVAR DEMASIADO HONDO

La desaparición del clérigo se debe a sus investigaciones sobre el pasado de la fortaleza. Como explica en su diario, Juvil descubrió que las mazmorras habían sido clausuradas por un problema que tuvieron en la fortaleza hace muchos años, en los que los caballeros se vieron obligados a sellar las puertas para encerrar allí a un mal desconocido. Juvil, pensando que ese mal podía ser el origen de la oscuridad que se cierne sobre el fuerte, decide investigarlo.

Sin embargo, el capitán Dobann no quiere saber nada de esto y le prohibe que siga adelante con esta investigación. Juvil en un principio le hace caso, pero su ansia de conocimiento puede con él, y una noche decide pedir ayuda a dos caballeros de confianza para adentrarse en las catacumbas y descubrir qué se oculta ahí abajo.

Así, usa a los dos caballeros para que se coloquen sobre las baldosas que abren las puertas de piedra y el clérigo entra en la sala principal. Sin embargo, al ver al elemental de fuego comprende su error, aunque ya es demasiado tarde. Al oír sus gritos, los dos caballeros dejaron sus puestos, lo que hizo que las puertas se volvieran a cerrar, y acudieron a la carrera para encontrarse que no podían ayudar al clérigo, que murió entre horribles gritos. Por desgracia para ellos, al llevar una antorcha, su luz abre sin querer alguna de las celdas y dos espectros de corrupción acaban con los caballeros por sorpresa.

ACCEDER A LA CATACUMBAS

Los PJ deben averiguar que el clérigo parecía muy interesado en las catacumbas, aunque todos los caballeros desconocen la existencia de estas. Solo el capitán Dobann conoce el acceso y no está dispuesto a arriesgarse a abrirlo, pues sabe la historia de que fueron cerradas y que algo maligno se oculta allí abajo. Su objetivo es otro, por lo que no quiere arriesgarse a ver qué hay allí abajo.

Por tanto, el capitán no explicará nada de las catacumbas a los PJ y les impedirá que puedan acceder a ellas. Esa misma tarde, dos caballeros aparecen montando guardia en el comedor del torreón principal con la orden de que nadie que no sea el cocinero y sus ayudantes entre en las cocinas.

La única opción para acceder allí es por la noche, librándose de los dos guardias (sin matarlos, a no ser que quieran que se les eche encima a toda la fortaleza) y accediendo a las cocinas. Allí encuentran la trampilla que baja a las catacumbas.

EL ELEMENTAL DE FUEGO

Una vez en las catacumbas, los PJ deben primero resolver el problema de las dos baldosas que se han de accionar a la vez (puntos b) para abrir las puertas de piedra. Una solución es que un personaje se ponga en cada baldosa, pero esto impide que el grupo esté junto para hacer frente al elemental. Otra opción es arrastrar los cadáveres de los caballeros muertos ante las puertas hasta aquí y que hagan de peso sobre las baldosas.

Pero en el momento en que abran las puertas, el elemental se libera de su encierro y sale de la sala en busca de venganza. Mientras avanza por los pasillos, su resplandor irá abriendo las verjas de las celdas y dejando en libertad a los espectros de corrupción que yacen encerrados allí desde hace décadas. Los PJ deben detener al elemental, quizás evitando que abra las celdas, o si no una horda de criaturas se lanzará sobre la fortaleza matando a muchos soldados mientras duermen. Encontrarás las puntuaciones de un elemental de fuego y un espectro de corrupción, en las páginas 335 del libro básico y 374 del libro avanzado, respectivamente.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Los PJ deben destruir o volver a encerrar al elemental. En la sala e también encontrarán el cadáver del clérigo Juvil, muerto por graves quemaduras, y que servirá para poder saber exactamente lo que sucedió. Si logran eliminar al elemental, Dobann les agradece su ayuda y les explica sus temores a liberar ese mal desconocido. Si por el contrario liberan al elemental y los espectros por la fortaleza, el capitán se mostrará muy contrariado y puede que expulse a los PJ de la fortaleza.

AVENTURA 38:

EL GÉLIDO TOQUE DE LA MUERTE

Resumen: Una horda de no-muertos asola Fuerte Terain. Los PJ deben ayudar en la defensa del fuerte durante una larga noche en la que los muertos asaltan la fortaleza.

Reto: 🔥🔥

EL LOCO DE LAS VISIONES

La aventura se inicia con los personajes en Fuerte Terain, ya sea como miembros de la orden de caballeros o simples invitados. Un atardecer, un revuelo se levanta en el fuerte cuando aparece un vagabundo ante el puente levadizo. Es un hombre mayor, con la ropa destrozada por un largo viaje, y suplica ayuda. Al abrirle las puertas, el hombre se derrumba y el capitán Dobann ordena que lo curen. Así, lo acomodan en una cama y tratan de paliar su sufrimiento, aunque el hombre está febril y no para de decir cosas sin sentido.

Por lo que entienden de sus palabras, el hombre es un leñador de un pueblo al este del fuerte. Pero el pueblo fue arrasado por los muertos. Los muertos de ojos azules, repite el hombre sin parar. Después grita, como consumido por el dolor, y añade: «Vienen hacia aquí». El hombre cae inconsciente y deben dejarlo descansar.

El capitán Dobann se muestra preocupado por las palabras del hombre, aunque muchos caballeros hacen bromas y se burlan de los muertos de ojos azules. Aun así, esa noche se ordena redoblar la guardia que vigila el fuerte.

El leñador dijo la verdad en sus delirios, ya que unos espectros heladores se han manifestado en la región y atacaron un pequeño pueblo cercano al fuerte, donde mataron a sus habitantes. Ahora, los no-muertos se dirigen hacia el fuerte, dispuestos a acabar con

Viis, el No-muerto 195 puntos

No-muerto, mago

Descripción: Viis es un espectro que aún conserva rasgos de su forma humana, con el aspecto de un anciano de poco pelo y con numerosas manchas que marcan su cráneo. Sus ojos aparecen hundidos en su rostro alargado y brillan con un fulgor maligno, mientras que un collar de colmillos de gran poder mágico rodea su cuello. Viste una larga túnica negra hecha jirones y sus manos espectrales son huesudas y de afiladas uñas putrefactas.

Historia: El alquimista que sirvió al Rey Dios en el pasado, es ahora un temible espectro que ha regresado para ponerse de nuevo a las órdenes de su amo. En tiempos fue un poderoso hechicero, que experimentó con los gigantes de las montañas, mezclándolos con otras razas para crear a los gigantes azules. Sin embargo, estos se revelaron y mataron a Viis, reduciendo su fortaleza a una ruina. Ahora, doscientos años después, el alquimista es un espectro de gran poder, que gobierna en la región oriental de las montañas Kehalas desde su fortaleza en ruinas de Envor.

Personalidad: Viis es un sabio, con siglos de experiencia en la alquimia, la magia negra y otras artes. Su gran ambición y la búsqueda del poder han sido siempre su mayor problema, pues está dispuesto a cualquier cosa con tal de obtenerlo. Por ello se puso al servició del Rey Dios en el pasado, y no dudará en hacer lo que sea necesario para obtener mayor poder.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza –, Destreza 20 (+5), Constitución –, Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 18 (+4), Carisma 30 (+10).

Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 4, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza) 2, Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidades de muerto viviente (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Presencia temible 2, Resistencia a la expulsión 3, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +15, Diplomacia +14, Engañar +19, Intimidar +17, Saber (Arcano) +18, Saber (Historia) +17, Saber (**Religión:** Rey Dios) +12, Sigilo +14.

Bonificaciones: Ataque +12, Fortaleza –, Reflejos +12, Voluntad +14 (+20 contra expulsión).

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 14, Reserva de esencia 34. **Atributo sobrenatural:** Esencia incrementada 3. **Conjuros:** CD Salvación = 20 + Magnitud del conjuro; *(Magnitud 0)* Atontar, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Escudo, Leer magia, Mano de mago, Sonido fantasma; *(Magnitud 1)* Causar miedo, Círculo de protección menor, Confusión menor, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Orden imperiosa, Rayo de debilitamiento; *(Magnitud 2)* Comandar muertos vivientes, Imagen menor, Invisibilidad, Oscuridad, Resistencia a la energía, Toque de necrófago, Ver lo invisible; *(Magnitud 3)* Círculo de protección mayor, Confusión, Detener muertos vivientes, Disipar magia, Imagen mayor, Toque vampírico; *(Magnitud 4)* Reanimar a los muertos; *(Magnitud 5)*: Plaga de muertos vivientes.

Combate: Iniciativa +12, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 22 (Desprevenido 17), Defensa mágica (RD 8 contra ataques físicos, frío o electricidad), Espada espectral +12 (1d10+8, ignora RD o escudo, y drena 2 puntos de Fuerza, Fortaleza CD 22 niega), Derribar/Presa +10.

Salud: Puntos de Resistencia 80, Umbral de herida grave 18

Equipo: Túnica, Espada espectral (arma intangible que causa un gran daño maligno, atravesando las armaduras como si fuesen papel), Collar huesos de los muertos (collar que otorga RD 8 contra ataques físicos, frío o electricidad).



los seres vivos de sangre caliente que lo habitan. Los espectros vagan por las montañas y alcanzan la fortaleza durante la noche, momento en el que lanzan su silencioso ataque. Lo que nadie sabe es que estos espectros han sido convocados por Viis. El nigromante muerto viviente manifiesta su poder en la región y ha convocado decenas de muertos que se alzan de sus nichos en la nieve y se ponen bajo sus órdenes. Así, la horda de espectros se dirige hacia el fuerte para acabar con la primera defensa de los reinos humanos.

NOCHE DE GUARDIA

Tras la aparición del leñador y sus palabras, el capitán ordena aumentar la vigilancia y a los PJ se les encomienda vigilar el torreón que hay al noreste de la fortaleza. En una noche fría en la que una tormenta de nieve se desata contra el fuerte, los PJ deben permanecer en lo alto del torreón y vigilar los alrededores, haciendo turnos si así lo desean, pues permanecer más de dos horas seguidas a la intemperie puede causar graves daños por frío (prueba de Fortaleza CD 15 cada hora o el PJ pierde un punto temporal de Constitución y queda fatigado).

Durante la noche se produce el ataque. Un vigía que mire los alrededores, si supera una prueba de Atención CD 18, descubre un fulgor azulado entre la niebla y la nieve. Si lo descubre, ve que se trata de una especie de sombra que parece flotar sobre la nieve y alcanza los muros de la fortaleza, por donde empieza a trepar. En este instante, el espectro dedica su mirada al vigía, que debe superar una prueba de Voluntad CD 15 para no quedarse dormido durante cinco minutos. Si se sobrepone, el personaje puede dar la alarma. Encontrarás las puntuaciones de un espectro helador en la página 375.

EL ATAQUE DE LOS ESPECTROS

Una infinidad de espectros heladores atacan la fortaleza, trepando por los muros como sombras y sobrepasando a los defensores. A continuación se listan una serie de encuentros en los que se ven envueltos los PJ para defender el fuerte. Si los PJ lograron dar la alarma, los caballeros al menos tienen tiempo de prepararse y pueden evitar el primer encuentro.

Ataque por sorpresa: Tres espectros heladores coronan la torre donde están los PJ y les atacan por sorpresa, tratando de congelarlos con su contacto. Si logran derrotarlos, comprueban que el fuerte está siendo atacado por decenas de estas criaturas.

Lucha en el patio de armas: Un grupo de diez espectros rodea a cuatro caballeros en el patio de armas. Si los PJ no les ayudan, los caballeros son masacrados.

Defender el torreón principal: Los ataques de los espectros se concentran en el torreón principal, quizás con la intención de matar al capitán. Los espectros derriban las puertas y corren escaleras arriba en busca del capitán. Los PJ deben alcanzarlos y eliminarlos en las estancias del torreón para llegar al dormitorio de la segunda planta, donde el capitán y dos caballeros mantienen a raya a una decena de espectros.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ superan los encuentros, o si el DJ decide que los caballeros se imponen sobre los espectros y logran derrotarlos, el amanecer llega al fuerte y trae con él la calma. Después de la dura lucha, muchos caballeros han muerto a manos de los espectros, que se han desvanecido al ser derrotados. El capitán Dobann se muestra muy preocupado por este ataque y comprende que algo terrible está pasando en las montañas. Entonces decide enviar un mensaje a Eras-Har explicando lo

Elowa, Concubina Espectral 85 puntos

No-muerto

Descripción: Se trata del espectro de una mujer de gran belleza que aún viste las finas telas del harén, pero cuyo rostro es ahora una máscara horrenda. Por tanto, su visión es capaz de hacer huir o dejar estremecidos a aquellos que no se sobreponen de su aspecto.

Historia: Nacida en una familia humilde de las montañas, entró al servicio del alquimista Viis, donde gracias a su belleza llegó a ser su principal concubina. Al igual que su amo, murió durante la destrucción de Envor a manos de los gigantes azules, pero fue alzada como no-muerto de gran poder cuando Viis regresó. Ahora le sirve dirigiendo sus ejércitos para expulsar a los caballeros de las montañas.

Personalidad: A pesar de que antaño fue una mujer humilde y buena, su personalidad se corrompió al lado del alquimista Viis y ahora es un espectro vengativo que añora su belleza y odia todo aquello que se lo recuerde, como la gente viva. Por tanto, Elowa será destruida si alguien le hace ver su propio reflejo y comprueba la abominación en que se ha convertido.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza –, Destreza 20 (+5), Constitución –, Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 21 (+5).

Rasgos raciales: Arma natural (Cono de frío; explosión de 5 metros de radio que causa 2d6 de daño por frío, Fortaleza CD 17 reduce a la mitad), Ausencia de Constitución, Competencia con armas (Sencillas), Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento, frío), No vivo, Presencia temible 5 (Voluntad CD 20 o estremecida o huye si falla por 10), Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +5, Atletismo +3, Buscar +6, Diplomacia +6, Engañar +9, Sigilo +7.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza –, Reflejos +6, Voluntad +2.

Atributo sobrenatural: Dormir (afecta a tantas criaturas como Voluntad +10, que deben superar una prueba de Voluntad CD 15 o quedar dormidos durante cinco minutos).

Combate: Iniciativa 6, Velocidad 9 m, Defensa 16 (Desprevenido 11), Toque helador +7 (1d6; 1d10 adicional por frío en caso de fallar un Fortaleza CD 14), Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 13.

sucedido, a la vez que monta una patrulla de exploradores que vayan al norte e investiguen si hay alguien detrás de este ataque de espectros. Por supuesto, puede que los PJ se encuentren en este grupo de exploradores.

AVENTURA 39:

EL FUERTE DE LOS ESPECTROS

Resumen: Durante la ausencia de los PJ, los espectros se hacen con el control de Fuerte Terain y mantienen al capitán como prisionero. Deben infiltrarse en la fortaleza y rescatar al capitán.

Símbolo:

Reto:

UN REGRESO A CASA

La aventura se inicia cuando los PJ regresan al fuerte después de cumplir alguna misión o cometido (como puede ser alguna de las aventuras anteriores o haber ido en busca de la Gema de las minas de Numbar). Al volver, se encuentran con que el fuerte está rodeado de una bruma fantasmal y que en el torreón principal hay un harapo ondeando al viento donde antes estaba la bandera de Stumlad. Al acercarse, comprueban que el lugar parece deshabitado, como si los caballeros hubiesen desaparecido.

LA CAÍDA DEL FUERTE

Mientras los PJ estaban fuera, los espectros lanzaron un nuevo ataque sobre el fuerte, en el que consiguieron romper las defensas de los caballeros. Así, una oleada de no-muertos se propagó por la fortaleza, matando a la mayoría de los hombres y obligando al resto a huir. De modo que ahora la fortaleza es un lugar siniestro, plagado de horrores no-muertos, en su mayoría espectros heladores y otros espíritus. Pero aún queda un caballero con vida en el interior, ya que el capitán Dobann fue hecho prisionero por la líder de los espectros, que interroga al hombre para informar a Viis de los planes de los caballeros. La espectro que dirige a los no-muertos no es otra que Elowa, la antigua concubina de Viis, y que ahora sirve a su amo incluso muerta.

ASALTAR LA FORTALEZA

Fuerte Terain es ahora un lugar desolado y siniestro, sumido en la niebla y donde el viento aulla en un susurro sepulcral. Para infiltrarse en la fortaleza, los PJ deben superar los diferentes peligros, como se detallan en la descripción de Fuerte Terain en la página 316. Además, para descubrir lo sucedido, los PJ deben alcanzar el dormitorio en lo alto del torreón central, donde está el capitán Dobann prisionero de los espectros. Allí los PJ deben derrotar a la líder de los espectros, una mujer no-muerto de gran poder que antaño fue la amante de Viis.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Si los PJ logran derrotar a la concubina de Viis y rescatan a Dobann, el capitán les explica los últimos días del fuerte, durante los que murieron casi todos los caballeros, y que los espectros lo apresaron para torturarlo. Una vez recuperado, el capitán decide ir al sur, para alertar sobre los ataques de no-muertos, pues ya poco puede hacer aquí. Quizás sea el momento para que los PJ vuelvan a la civilización, o puede que les espere una nueva aventura en el norte, si el capitán les explica la verdadera misión que lo había traído al norte.

Ruinas de Pico Jiria

En lo profundo de las montañas yacen los restos de un antiguo fuerte de los Caballeros de Stumlad, apenas unas ruinas que rodean la entrada a una caverna. Desde hace unos meses, una horda de goblins se ha establecido en las cuevas de la región, después de ser expulsados de las montañas del norte por los ejércitos que se reúnen bajo el mandato del Rey Dios. Sin embargo, un grupo de grandes orkos, liderado por Ogruk, apareció hace unos días y se ha hecho con el gobierno de la horda, obligándoles a atacar en los alrededores. Así es como descubrieron al ermitaño que vive en la región y lo capturaron para llevarlo como prisionero a Ogruk y calmar su furia. La horda consta de unos cincuenta goblins y tres grandes orkos. Ogruk dirige al grupo bajo amenazas y castigos muy severos, llegando incluso a matar a algún goblin ante la menor queja. De momento los goblins se han sometido, pues temen a sus nuevos amos, pero si ven una posibilidad de acabar con ellos, la aprovecharán. Sin duda, la llegada de un grupo de aventureros capaces puede ser la oportunidad que esperaban.

Las Ruinas

Hay una decena de soldados goblin que patrullan las ruinas, vigilando la entrada a las cuevas, mientras que en la red de cuevas están el resto de goblins y orkos. También, en unas celdas en lo más profundo, está el ermitaño Gurnia, al igual que varios goblins que han sido castigados por cuestionar a Ogruk.

El fuerte consta de dos torres, una completamente derruida y otra que aún se mantiene en pie. También hay tres edificios, uno más grande (donde duermen cinco goblins), así como un casetón en la esquina noroeste, totalmente derruido y lleno de vegetación, que alberga la entrada a las cuevas.

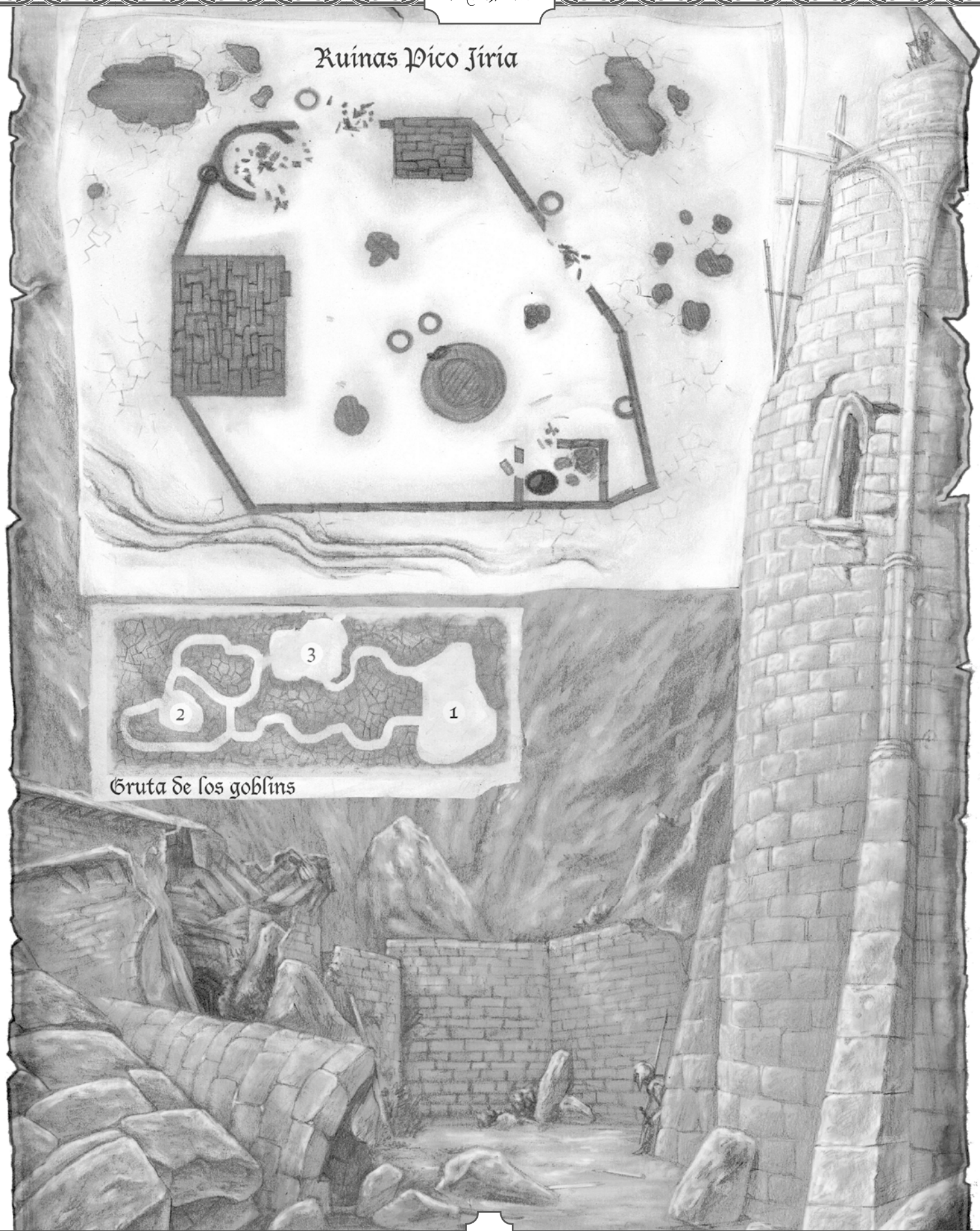
Cuando los PJ lleguen a las ruinas, es probable que la horda de goblins esté descansando (si es de día). Aun así, cinco guerreros vigilan la guarida. Al acercarse al fuerte (Atención CD 15), pueden ver a un guardia sobre el muro. Si los PJ se acercan abiertamente o fallan al aproximarse sin ser vistos (Sigilo contra Atención +2), el guardia da un grito de alarma.

En el mapa se indica dónde están los cinco guardias (círculos blancos) que los PJ deben eliminar si no quieren ser descubiertos. También se indican los cinco goblins que duermen en el edificio más grande, el que está al este, y que saldrán con las armas preparadas si un guardia consigue dar la alarma.

Si los PJ registran los edificios, en el grande hay un baúl cerrado con cerradura (Inutilizar mecanismo CD 15). Dentro hay varias armas y cinco monedas de plata.

Las Grutas de los Goblins

Entre la maleza del edificio derruido los PJ encuentran la entrada a una cueva, donde un rastro de huellas indica que muchos goblins la utilizan. Una prueba de Rastrear CD 15 indica también que hay


Ruinas Pico Jiria
3
2
1
Gruta de los goblins

pisadas de seres más grandes, calzados con botas de hierro (CD 20 para saber que son grandes orkos).

Las cuevas son un entramado de galerías, pasadizos y cavernas. Los puntos principales son los siguientes:

1. Gran cueva: En esta caverna es donde duerme el grueso de los goblins. Durante el día hay unos treinta, aunque por la noche se vacía, ya que salen al exterior.

Desde esta caverna salen dos pasadizos, uno hacia el este que lleva a la mazmorra y uno al oeste que lleva a la sala de los orkos.

Si los PJ desean cruzar en silencio entre los goblins, deben superar una prueba de Sigilo CD 12. Un fallo hace que un goblin se despierte, y deben eliminarlo antes de que alerte al resto. En caso de que fracasen, los goblins se despiertan a razón de 2d4 por asalto, al igual que el ruido de la lucha pone en alerta a los orkos del punto 3.

2. Mazmorra: Esta galería ha sido acondicionada con varias celdas toscas donde están encerrados tres goblins.

En una de las celdas está encerrado el ermitaño Gurnia, que ha sido torturado y se encuentra malherido (Medicina CD 15 para curarlo y que pueda caminar; si no, deben cargar con él).

3. Sala de los orkos: Esta cueva es donde se han instalado Ogruk y los otros dos grandes orkos entre restos de comida y algunos objetos de valor (20 monedas de plata en total). Estos orkos se han hecho con el control de la horda de goblins y mantienen su poder mediante la fuerza y la intimidación. Encontrarás las puntuaciones de un gran orko en la página 345 del libro básico. Entre sus posesiones, no hay nada de excesivo valor, a parte de unas pocas monedas (5 mp) y sus armas.

Minas de Numbar

El risco de una montaña se alza sobre el horizonte de montañas nevadas. Junto a la base, la antigua edificación de piedra de un complejo minero rodea la ladera de la montaña. Se trata de un muro resquebrajado, rodeado de cabañas de madera que parecen de reciente construcción y unos raíles de hierro para vagonetas, mediante los que se sacaba el mineral de la montaña.

Las minas de Numbar son un lugar mítico en la historia de Valsorth, ya que fue aquí donde Korth, el refugiado humano, se liberó de su cautiverio y levantó a los hombres contra la opresión del Rey Dios. Después de la caída del Señor de la Sombra, las minas estuvieron abandonadas durante más de doscientos años, hasta que en los últimos tiempos han vuelto a la actividad.

Actualmente, una horda de grandes orkos, servidores del no-muerto Viis, se han hecho con el poder de la mina y han sojuzgado a los goblins para trabajar en las galerías y seguir la búsqueda que dejaron a medias hace más de dos siglos.

No obstante, no buscan mineral, si no una de las gemas de poder. Ya en los días del cautiverio de Korth era esta la intención del Rey Dios, pero su caída se produjo sin que consiguiese encontrar la gema que se dice alberga la montaña. Es por eso que ahora, siguiendo sus órdenes, Viis ha reemprendido los trabajos y sus orkos buscan con ansia la gema. Sin embargo, todavía no han encontrado nada.

Los Orkos y el Dragón

Ulkag, un gran orko que tiene el favor de Viis, está al cargo de la mina. Bajo su mando tiene a veinte grandes orkos que se encargan de hacer trabajar a un centenar de goblins a los que capturaron y obligaron a trabajar en las minas. Las revueltas y luchas son frecuentes, pero los orkos mantienen el orden matando a unos cuantos goblins y atrapando a otros en las cuevas cercanas.

Ulkag y los suyos ocupan los edificios de piedra del complejo minero, mientras que los esclavos goblins malviven en las chozas de madera.

Sin embargo, Viis no confía en simples orkos para proteger la gema, por lo que el gran dragón ancestral Herax se ha instalado en estos subterráneos. El dragón salió de su sueño de siglos en las montañas y, siguiendo las órdenes de Viis, ha escogido como su cubil una caverna que tiene un pozo que le permite salir al exterior con rapidez, a la vez que está cerca de los túneles y puede vigilar los progresos de la búsqueda de la gema.

Lo que el dragón Herax sabe es que los trabajos pronto darán resultado, ya que los mineros han descubierto una galería que da a un pozo. Se trata de una entrada a un antiguo santuario de los días antiguos, donde permanece la gema de poder desde tiempo inmemorial. En este momento, los orkos tratan de encontrar la manera de abrir la cubierta del pozo, pues está cerrada por un complejo sello mágico. Ulkar no quiere pedir ayudar al dragón, pues espera hacerse con la gema sin que se entere y así poder llevársela a Viis y recibir toda la recompensa.

Las Minas

El complejo minero consta de un fuerte que rodea la montaña, unos pasadizos subterráneos con los raíles para las vagonetas y una serie de galerías donde progresaban los mineros. A su vez, hay unas cuevas que conectan con los túneles y en una de estas cavernas es donde tiene su guarida el gran dragón ancestral. A su vez, hay una serie de pasajes y galerías en lo más profundo de las minas donde hace siglos que nadie se aventura. Se trata de los niveles inferiores que albergan la sala donde los elfos guardaron la Gema de Poder. También hay un acceso de estos túneles a la gran red de cavernas que es la Infraoscuridad, ya que una de las entradas menos conocidas se encuentra en las profundidades de las minas.

Infiltrarse en las galerías superiores puede ser relativamente sencillo si se hace con cuidado, especialmente de día, cuando los mineros goblins duermen y los orkos descansan. Incluso en el caso de que sean descubiertos, los grandes orkos y goblins no serán la mayor preocupación de los personajes. No, el verdadero peligro de las minas es el dragón Herax, que deja su cubil si escucha ruido de batalla o problemas. En ese caso, surge volando por el pozo que da al exterior desde su guarida y sobrevuela la mina, preparado para arrasar a cualquier enemigo. Por fortuna, el dragón no puede adentrarse en las galerías, así que esa puede ser la mejor opción en caso de ser descubiertos.

Por otro lado, además de la entrada principal a las minas, hay una cueva lateral que permite llegar a las galerías. Por desgracia, esos túneles pasan por el cubil del dragón.


Minas de
Numbar 1
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

1. BARRACONES

Estas chabolas y cabañas de madera son los barracones donde duermen los goblins, ya que no hay sitio para ellos en el interior de las minas. Se trata de cabañas donde suele haber 1d10 goblins durmiendo durante el día y están vacías por la noche, momento en que todos trabajan.

Además, hay una gran cabaña donde están los cuatro grandes orkos que vigilan a los goblins y evitan que puedan escapar. En estos edificios no hay nada de valor y los alrededores están plagados de excrementos y despojos, así como el cadáver de algún goblin empalado en una pica como advertencia para el resto.

2. PUERTAS

El muro que rodea el complejo minero es una muralla de piedra de cuatro metros de altura, pero que ha sufrido a causa del paso del tiempo, por lo que ahora está plagada de grietas y salientes (Atletismo CD 10 para trepar). Las puertas de entrada son nuevas, dos recias puertas de madera que están cerradas durante el día pero que se abren por la noche para permitir el ir y venir de orkos y goblins. A su vez, dos grandes orkos montan guardia de manera permanente en el muro sobre las puertas.

3. ALMACÉN

Este gran edificio de piedra es donde acumulan los escombros y el mineral extraído de la mina. Durante las horas de trabajo, este almacén recibe las vagonetas que empujan los goblins, mientras que dos orkos comprueban que no se queden con minerales u oro que hayan encontrado en la mina.

4. EDIFICIO DE ULKAG

Este era el antiguo edificio de los guardias, pero ahora es donde se han instalado Ulkag y cinco de sus orkos de confianza. El líder de los orkos suele pasar aquí el día durmiendo, junto a sus guardias. Pero saldrán armados a la menor señal de peligro. Durante la noche, suele supervisar las galerías y castigar a aquellos goblins que no trabajen con suficiente esmero.

En este edificio Ulkag tiene un cofre (Inutilizar mecanismo CD 15) donde guarda sus objetos de valor, principalmente gemas que se ha quedado de la mina y que valen unas 300 mp.

5. GALERÍA DE CELDAS

Este pasadizo de entrada a las minas tiene a un lado una serie de celdas y calabozos donde se encierra a los goblins que son castigados. Se trata de tres celdas, en las que hay algún pobre goblin. Al final del pasillo, hay una sala donde montan guardia tres grandes orkos que vigilan las celdas.

6. PASADIZOS DE LA MINA

Las galerías principales de la mina son pasadizos de dos metros de ancho y techo bajo por cuyo centro discurren las vías de vagoneta. Los goblins extraen los escombros y las piedras en vagonetas que empujan por las vías hasta el almacén que hay fuera.

Si un grupo avanza por estos pasadizos, entre los peligros y encuentros que pueden tener en estos pasadizos están:

Trabajadores: Al avanzar sobre las vías, se encuentran con dos goblins empujando una vagoneta.

Vagoneta fuera de control: Una vagoneta fuera de control irrumpe por el pasadizo. Reflejos CD 15 para evitar ser atropellados y recibir 2d10 de daño. A continuación, dos goblins aparecen corriendo, seguidos por un gran orko que les fustiga por su incompetencia.

Suelo inestable: El suelo del pasaje no es muy seguro, como delata una prueba de Atención CD 24 o Saber (Arquitectura) CD 16, y puede abrirse bajo los pies, lanzando al personaje a un pozo de varios metros de profundidad (daño 3d6) y donde puede quedar atrapado en caso de romperse algún hueso.

7. EXCAVACIONES

Esta caverna es donde se están realizando los trabajos de excavación. Se trata de una cueva en la que se abren diversas galerías y donde durante la noche hay un gran ajetreo de goblins que cargan sacos de escombros hasta las vías o golpean con sus picos abriendo nuevos pasadizos, bajo los insultos y golpes de cinco grandes orkos que les vigilan.

Por el día, esta sala está vacía, a excepción de un par de orkos que montan guardia.

8. ELEVADOR

El pasadizo lleva hasta una estancia en cuyo centro se abre un pozo de paredes cuadradas. Un ingenio mecánico de madera y cadenas ocupa un lado y hace bajar una plataforma que conecta con un nivel inferior de la mina.

Este elevador es el único acceso al segundo nivel de la mina. Se trata de un conjunto de poleas y contrapesos que, al activar una palanca que hay en la consola de mandos de este piso, hace subir o bajar una plataforma de madera.

En caso de que la presencia de los PJ en las minas haya sido descubierta, cuando los PJ están en la plataforma bajando, un grupo de grandes orkos aparece en la sala superior. Sin dudarlo, dos trolls saltan y caen sobre ellos (Acrobacias CD 15 para no recibir 1d6 de daño y quedar aturdidos) mientras los orkos lanzan desde lo alto piedras y despojos. Por tanto, una caótica batalla se desarrolla en la plataforma, luchando contra los trolls, mientras caen piedras desde lo alto (cada asalto, cada personaje en la plataforma lanza 1d6; en caso de sacar 1 o 2, recibe una piedra, por lo que debe superar una prueba de Reflejos CD 15 para evitarla o recibir 2d10 de daño).

9. ENTRADA DEL ACANTILADO

En la pared del risco, hay una entrada poco conocida a las cuevas y minas (Buscar CD 20 para descubrirla). Se trata de una cueva que se alza a diez metros sobre la base de la montaña y a la que se accede mediante tiradas de Atletismo CD 15 para ascender por los helados riscos. Esta entrada no está vigilada, ya que ni los orkos la conocen, pero el problema es que al adentrarse en las cuevas, se pasa por el cubil del dragón Herax.

10. CAVERNA DE BARRO

La galería lleva a una caverna de forma alargada y techos bajos plagados de estalactitas. El suelo húmedo está cubierto de una capa

de barro ennegrecido y de aspecto malsano, del que sale un hedor a podredumbre.

Esta cueva es el hogar de diez cucarachas monstruosas que habitan en este subterráneo alimentándose de la carroña que desprecia el dragón. Normalmente permanecen ocultas en el barro (Atención contra Sigilo +9 para descubrirlas), hasta que alguien se adentra en su territorio, momento en el que aparecen por todas partes y se lanzan al ataque con sus fauces quitinosas. Encontrarás las puntuaciones de una cucaracha monstruosa en la página 372.

11. CUBIL DEL DRAGÓN

Una gran caverna se abre en la galería. Se trata de una cueva circular, cuyos techos se alzan a lo alto, formando un pozo en cuyo fin se descubre la luz del sol. Entre los pilares naturales se acumulan restos de huesos triturados y piezas de armaduras, al igual que grandes placas de color rojizo.

Esta cueva es el nuevo hogar del dragón Herax, después de que Viis lo despertara de su retiro en las profundidades de las cuevas de Fuente Áurea. El dragón suele refugiarse aquí por las noches, donde duerme estirado entre los restos de sus últimas presas, mientras que durante el día patrulla los alrededores de la mina, vigilando que ninguna fuerza enemiga se acerque.

En caso de que el dragón descubra a intrusos en su guarida, utiliza sus poderes mágicos para controlarlos o simplemente arrasar los pasadizos con su aliento de fuego. En caso de verse superado, el dragón se alza volando y escapa por la chimenea que da al exterior, donde puede recuperarse y esperar la salida de sus enemigos.

Multitud de objetos se amontonan en el suelo de la guarida, la mayoría restos de orkos y otras presas que el dragón ha devorado. Una prueba de Buscar CD 20 permite encontrar 1d10 mp por minuto, hasta un total de 200 mp que hay escondidas. También pueden encontrar armas normales, así como cascos y piezas de armadura, aunque destrozadas por las fauces del dragón.

Segundo Nivel de las Minas

El elevador del punto 8 conduce al segundo nivel de las minas, en el cual los goblins trabajan sin descanso en algunas galerías, buscando la gema que ansía el Rey Dios. Sin embargo, muchos



Dragon Herax

Descripción: Se trata de un dragón rojo de tamaño descomunal, cuerpo voluminoso y grandes alas membranosas. Su cuerpo y rostro están plagados de cicatrices, recuerdos de las innumerables luchas y batallas que el dragón ha librado en su larga historia. A su vez, los ojos ambarinos brillan con una inteligencia de siglos de experiencia.

Historia: Herax fue uno de los dragones llegados a Valsorth desde los otros planos, cuando el Rey Dios abrió la puerta a este mundo. Al servicio de Viis, sembró el terror entre los hombres que trabajaban en las minas. Sin embargo, al morir el mago, el dragón se refugió en unas cuevas en lo profundo de las montañas, donde quedó hibernando hasta hace unos pocos meses, cuando el espectro de Viis acudió a él para despertarlo. El dragón escapó de su prisión de hielo y se puso de nuevo a las órdenes de su antiguo amo.

Personalidad: Herax es un dragón inteligente, calmado y acostumbrado a conseguir sus objetivos, pues durante siglos así ha sido. Sin embargo, si sus planes no se cumplen, la frustración puede hacerle cometer errores o lanzarse de cabeza a un peligro que debería evitar. Bajo el mando de Viis, el dragón está convencido de volver a gobernar en las montañas, así que acepta las órdenes del espectro sin mayores problemas, y luchará para defenderlo, aunque si vienen mal dadas no dudará en retirarse. Al fin y al cabo, uno no vive siglos y siglos si no sabe cuándo retirarse.

Encontrarás las puntuaciones de un dragón ancestral en la página 373 del Bestiario.

otros pasadizos y cavernas están abandonados y en ellos habitan criaturas del subsuelo, como son las babosas fétidas. Los trabajos en la mina han llegado hasta una sala de paredes de piedra (punto 16), donde se han encontrado con una gruesa puerta cerrada que de momento se ha resistido a los esfuerzos de abrirla. Esta puerta es la que lleva a la zona más profunda de las minas, donde se encuentra el acceso al pozo donde se escondió la gema de poder. Esta zona es a su vez la guarida de una mantícora que quedó encerrada aquí hace siglos.

12. ELEVADOR

El pozo termina en una oquedad de completa oscuridad, donde resuena un goteo lejano. Al este, una caverna se abre en la pared, en cuyo suelo hay varios catres y restos de comida.

Aquí es donde deja el elevador del punto 8 del primer nivel. Si los PJ llegan aquí luchando contra algún enemigo o haciendo ruido, es probable que alerten a los cuatro grandes orkos que montan guardia aquí abajo. Se trata de cuatro vigilantes que se encargan de fustigar a los goblins que trabajan en este nivel.

Si los PJ llegan sigilosamente, pueden sorprender a los confiados guardias, que se limitan a dormir y holgazanear la mayor parte del tiempo, eso siempre que no están torturando a los pobres goblins. Encontrarás las puntuaciones de un gran orko en la página 345.

13. GALERÍAS

Este nivel de la mina está compuesto por una red de pasadizos y galerías. Se trata de pasajes reforzados con maderos de tosca factura y con numerosas partes en mal estado.

En estas galerías hay menos actividad de los mineros goblin que en el nivel superior, pero aun así es posible que un grupo que avance por estos pasadizos se encuentre con los siguientes incidentes:

- Dos grandes orkos arrastran por el suelo a un goblin, al que golpean y torturan por haberse quedado dormido en el trabajo.
- Un troll duerme plácidamente en medio de la galería, escapando de sus obligaciones y descansando en los pasajes más profundos de la mina.
- Hongos explosivos crecen en las cavernas abandonadas de este nivel de las minas. Si los PJ los activan y explotan, pueden atraer la atención de los goblins que trabajan o de los orkos y trolls que hacen de carceleros.

14. EL POZO A LA INFRAOSCURIDAD

Una galería abandonada avanza describiendo varios giros, hasta una caverna de paredes recubiertas de moho y de cuyo techo cuelgan hebras de líquenes subterráneos. En el centro de la sala se abre un pozo oscuro, alrededor del cual brillan objetos metálicos enterrados entre el moho y el barro.

Esta caverna es la guarida de diez babosas fétidas que permanecen ocultas entre el moho del suelo y las paredes (Atención CD 20 para descubrirlas). Cuando alguien entra en la sala, las babosas atacan, saliendo de sus escondites o cayendo del techo. Además de sus dientes, las babosas explotan en una nube apestosa, lo que puede dejar indefenso a los PJ ante el resto de enemigos. Tienes las puntuaciones de una babosa fétida en el Bestiario, en la página 370. Una vez finalizada la lucha, si alguien busca entre los objetos, encuentra que no son más que herramientas de minero oxidadas y placas de armadura de algún pobre goblin que fue atrapado por las babosas.

Por otro lado, el pozo central es una sima que se pierde en las profundidades. Tiene más de trescientos metros de profundidad y da acceso a las galerías de la Infraoscuridad. Sin embargo, nadie ha descendido por el pozo y este hecho es desconocido para los seguidores de Viis, aunque esto no quita que a veces los orkos se entretengan arrojando algún goblin al pozo, tratando de descubrir cuánto mide.

Por supuesto, bajar por este pozo no debe resultar una tarea fácil para los PJ, además de que no es necesario para sus aventuras. Para más información sobre la Infraoscuridad, consulta la página 301.

15. DERRUMBE

El pasadizo lleva hasta un punto donde el techo de la galería ha cedido y enormes bloques de piedra y escombros bloquean el paso.

Este camino está cerrado por un antiguo derrumbe, por lo que es imposible avanzar por aquí, a no ser que alguien se dedique a


Minas de Numbar 2
12
13
14
15
16
17
18
Nivel 2
19
20
Nivel 3

quitar las toneladas de piedras, con el ruido consiguiente y con la posibilidad de atraer la atención de un grupo de grandes orkos.

16. SALA ANTIGUA

La galería termina en una estancia que no tiene nada que ver con el resto de la mina. Se trata de una sala de paredes de bloques de piedra granítica que se construyeron en un tiempo lejano, pero que ahora aparecen recubiertas de suciedad y podredumbre. Al sur, un enorme bloque de piedra forma una gran puerta que permanece cerrada y cuya superficie está adornada con runas y grabados.

Esta sala fue construida por los elfos que ocultaron la gema. Las runas de la puerta están escritas en vealar, el elfo antiguo. En ellas pone: «La gran puerta del viaje de Areal. Los caminantes que llevaron al pueblo elfo abren el camino». En la parte baja de la puerta hay grabadas tres figuras de animales, un ciervo, un águila y un oso. Si alguien presiona uno de estos grabados, este se hunde ligeramente, accionando un mecanismo.

Para abrir la puerta, se deben presionar los grabados en el siguiente orden: Águila, Oso y Ciervo. Al hacerlo, la puerta se desplaza con un chirrido y deja el paso libre.

Algunas de las pistas que pueden obtener los PJ para abrir la puerta son:

- Una prueba de Saber (Historia) CD 15 permite saber que un águila guio a Areal y a sus elfos cuando llegaron a Valsorth.
- Si supera una prueba de Saber (Historia) CD 20, sabe que después mataron a un oso con el que obtuvieron comida cuando estaban a punto de desfallecer.
- Si superan una prueba de Saber (Historia) CD 30, sabe que al llegar a los bosques, un ciervo llevó al grupo hasta un río donde pudieron beber.

Si los PJ no saben esto, quizás deban ir apretando al azar los grabados. Por desgracia, si alguien aprieta los grabados en un orden erróneo, se activa la trampa, un frasco cae del techo y explota en una nube tóxica, mientras que varios proyectiles surgen de las paredes.

17. CUBIL DE LA MANTÍCORA

El pasadizo termina en una cueva cuyo suelo aparece repleto de despojos y restos de lo que hace muchos años fueron armaduras y ropas.

Una aberración de los subterráneos ha permanecido encerrada en estas galerías durante decenas de años, sin que nadie sepa cómo llegó a este lugar. Se trata de una mantícora que tiene su cubil en esta caverna, pero que atacará sedienta de sangre en cuanto descubra que hay seres vivos en sus dominios. Encontrarás las puntuaciones de una mantícora en la página 377.

Por lo demás, entre los restos que tiene en su guarida no hay nada de valor más allá de alguna pequeña gema (por valor de 15 mp) y que requiere superar una prueba de Buscar CD 20 para encontrarlas. Pero, entre estas gemas, hay una que llama la atención. Es una piedra de jade verde que tiene grabada una runa en uno de sus lados. Una prueba de Saber (Arcano) CD 15 identifica la runa con el significado «Llave». Esta gema sirve para abrir el sello mágico de la sala 18.

Trampa de los Grabados

Tipo: Estática.

Detectar: CD 25.

Desarmar: CD 25, requiere dos éxitos.

Activación: Activar los grabados de forma errónea.

Efecto: Cae un frasco que explota llenando la sala con una nube tóxica que causa 1d4 de daño por asalto a quien falle una prueba de Fortaleza CD 20 y le deja aturdido un asalto. Además, el que haya apretado recibe ataques de los proyectiles, cada uno de los cuales causa 1d6 de daño por cada punto que fracase en una prueba de Reflejos CD 15.

18. SELLO MÁGICO

La galería que han abierto los mineros goblins lleva hasta una sala de paredes de piedra, en cuyo suelo se adivina un grabado de forma circular, alrededor de una pequeña oquedad donde cabe un objeto o piedra pequeño.

Se trata de un sello mágico, una puerta que mantiene cerrado el paso hacia el nivel inferior del subterráneo. Con una prueba de Saber (Arcano) CD 20 se reconoce el grabado del suelo como un conjuro de sellado que solo puede abrirse mediante una pieza concreta que hace de llave. En este caso, la llave es el jade que tiene la mantícora en su guarida (punto 17 de estas minas). Al colocar el jade en la oquedad, la losa circular de roca se desplaza lentamente y deja el camino libre a un pozo de paredes de piedra que se adentra en las profundidades de la tierra (accediendo al tercer nivel de las minas).

Tercer Nivel de las Minas

Este subterráneo ha permanecido desierto durante milenios, desde que los elfos seguidores de Hibari escondieron aquí la gema de poder. Se trata de una mazmorra que construyeron los ingenieros elfos con el único objetivo de impedir que nadie pudiese hacerse con este objeto.

19. EL POZO SIN FIN

Una vez abierta la puerta mágica, os encontráis ante la abertura de un pozo que cae en la oscuridad. Se trata de un pozo de paredes circulares, de piedra erosionada y agrietada por el tiempo, y en el que sobresalen restos de vigas de madera que penden como dientes mellados.

Los PJ se encuentran ante un inmenso pozo que mide más de 200 metros de profundidad. Es por ello que ni siquiera con un conjuro de *Levitar* se consigue descender todo el pozo, lo que obliga a los PJ a descender utilizando los maderos y travesaños que aún quedan del andamiaje que se utilizó al construir el pozo.

Para bajar por el pozo se puede trepar por la pared (según se explica en la página 48 del libro básico). En general, la dificultad de descender por esta pared es de Atletismo CD 15. Los fracasos por

más de 5 puntos provocan una caída y el personaje debe agarrarse a alguna de las vigas con una prueba de Acrobacias CD 15 o seguir cayendo (y recibiendo 1d6 de daño en el primer fallo, 2d6 en el segundo y así sucesivamente). Para alcanzar el fondo del pozo se deben hacer 10 pruebas de trepar o levitar los 200 metros.

Por si no fuera suficiente la difícil escalada, mientras los PJ están colgados de la pared, aparecen algunos enemigos. En primer lugar, si no eliminaron a la mantícora en el nivel superior, la bestia surge ahora en lo alto del pozo y desciende con sus alas para devorarlos.

Si los PJ eliminaron a este enemigo, entonces aparece un grupo de arpías no-muertas que surgen de las profundidades batiendo sus alas y atacan con sus garras (recuerda que un personaje trepando pierde su Esquiva y si resulta herido debe superar una prueba de Atletismo CD 15 para no caer).

20. LA GEMA DE PODER

Una escalera de piedra, desmoronada por el tiempo, conduce hasta una sala de paredes recubiertas de un polvo inmemorial. En el centro de la estancia se alza una tarima de piedra sobre la que reposa una gran gema de tono carmesí que brilla con un fulgor rojizo a pesar de la oscuridad de este subterráneo.

Aquí es donde los elfos ocultaron la gema de poder. Si los PJ no eliminaron a las arpías no-muertas en el pozo, estas se alzan aquí entre los cascotes y atacan.

Una vez asegurada la sala, los PJ solo tienen que hacerse con la gema y salir de la mina, lo cual puede no resultar fácil, ya que primero deben ascender por el pozo y luego recorrer las galerías hasta el exterior. Esta salida puede ser más o menos sencilla en función de las criaturas y enemigos que hayan dejado vivas a su paso.

Ruinas de Envor

La que fue fortaleza del nigromante Viis es ahora un lugar abandonado en lo más profundo de las montañas Kehalas. Se trata de unas ruinas en un valle boscoso donde, entre grandes árboles y riscos cubiertos de hielo, se alzan aún los restos de varios edificios de piedra. El lugar parece deshabitado, con la nieve acumulándose entre los escombros, sin que parezca que ni los animales u otras criaturas hubiesen osado adentrarse en él.

Historia de la Fortaleza

La construcción de este lugar se remonta a muchos años antes de que el Rey Dios traicionara a los suyos y liberara los dragones en el mundo. Viis, un hechicero llegado de las ciudades humanas, se instaló en estas montañas para estudiar y desarrollar sus experimentos. Usando sus poderes, el mago concibió a los gigantes azules, creando una fuerza de choque terrible para los ejércitos de su señor. A su vez, los gigantes azules construyeron la fortaleza del mago, edificando grandes edificios y torres de piedra. Al manifestarse el Rey Dios en las montañas, Viis supo al momento el poder inmenso al que se enfrentaba y decidió ponerse a su servicio. Durante los años en los que el Reino de la Sombra se extendió por Valsorth, Viis continuó sus experimentos con diferentes razas, con los que siguió creando horrores salidos de la mente de un enfermo, algunos de los cuales acabaron en tremendos fracasos, engendros que encerró en la cripta que había bajo su fortaleza. Sin embargo, el dominio del mago sobre sus creaciones tuvo un brusco final cuando el gigante azul Kurs se rebeló y mató al mago. Liberados, los gigantes azules arrasaron la fortaleza y huyeron al sur. De este modo, las ruinas quedaron abandonadas durante más de doscientos años, durante los que nadie volvió a pisar estos edificios, mientras que los horrores que habitaban los sótanos y habían sobrevivido a la furia de los gigantes permanecieron ocultos a la luz del sol.

Así fue hasta el año 350, cuando el Rey Dios reapareció en el norte. Recordando a aquellos que le habían servido, el Rey Dios devolvió a la vida a Viis, convertido ahora en un espectro. Una vez recuperado su poder, Viis hizo que sus nuevos sirvientes recogieran lo que quedaba de su cuerpo, que había sido destrozado por Kurs, y lo enterraron en el mausoleo del interior de la cripta. Desde allí, el espectro gobierna a los ejércitos de no-muertos que sirven al Rey Dios y que buscan extenderse por todas las montañas, expulsando a los Caballeros de Stumlad y al resto de asentamientos humanos.

Encontrar las Ruinas

Lograr información sobre el lugar donde se encuentran las ruinas no es algo sencillo, pues el conocimiento sobre Viis, su historia y su fortaleza se ha perdido con el paso de los siglos. Por ello, los PJ deben investigar para hallar pistas que les lleven a localizar la fortaleza. A continuación se presentan algunos de los indicios que pueden llevar a los PJ a Envor si investigan o buscan información al respecto.

Mediante la habilidad Saber (Historia) los personajes pueden saber lo siguiente:

CD 10: Hay una antigua fortaleza llamada Envor, en las montañas Kehalas, donde habitaba un mago llamado Viis que sirvió al Rey Dios.

CD 15: Viis fue el creador de los gigantes azules, los cuales se liberaron de su yugo y redujeron a escombros la fortaleza de Envor.

CD 20: Las ruinas de la fortaleza han permanecido abandonadas durante siglos. Según las leyendas, la fortaleza está al norte de la región oriental de las montañas.

CD 25: Se cree que Envor está en un valle cercano al nacimiento del río Jernag, en lo más alto de las montañas.

Las Fortaleza en la Actualidad

Las ruinas de la fortaleza son ahora un lugar maldito, sometido al poder de la magia negra que ha desatado Viis sobre la región. De este modo, el poder del espectro se manifiesta en las calles y edificios de esta fortaleza, en la forma de diferentes maldiciones, que afectan a aquellos seres vivos que las perciben. Las manifestaciones se producen cuando el personaje ve, oye o siente algo a su alrededor, por lo que tomar medidas como vendarse los ojos o limitar los sentidos de otro modo puede ayudar a pasar sin sentir los efectos espectrales.


5
6
3
4
2
1
Valle de Envor

1. PUENTE DE ENTRADA

Los restos de un magnífico puente cruzan las retumbantes aguas del río. Se trata de una construcción de piedra, con un arco caído y convertido en escombros sobre la nieve.

Este puente es la entrada al valle donde se encuentran las ruinas. Antaño fue una construcción elaborada, con dos arcos en cada extremo. En los restos del suelo, entre los escombros, aún se puede ver el símbolo de un rayo que surge de un dedo, el símbolo del mago Viis, como sabrá aquel que supere una prueba de Saber (Arcano) o Historia CD 20.

2. EL VALLE DE LOS AULLIDOS

Un silencio sepulcral parece reinar en el valle, sin que se oiga más que el aullido del viento del norte que silba entre las montañas. Las ruinas de una antigua fortaleza os rodean, con los cascotes y restos de los edificios sepultados bajo la nieve.

Al adentrarse en el valle es cuando empiezan a sufrir los efectos del poder nigromántico de Viis. Cuando los PJ caminan entre la nieve, el silbido del viento empieza a susurrar palabras en sus oídos, sembrando sus pensamientos de imágenes de muerte, desolación y desesperanza.

Maldición: Las voces.

Activación: Un personaje vivo entra en el área y supera una prueba de Atención CD 10.

Salvación: Voluntad CD 20.

Efecto: Aquellos que oyen las voces y no logran sobreponerse, se sienten abrumados por una sensación de desesperación, comprendiendo que la muerte es la única certeza y que nada de lo que hagan puede salvarles. El personaje pierde 1 punto de Sabiduría cada dos horas hasta que logre salir de este valle y deje atrás el recuerdo de las voces.

3. TORREÓN DE LOS ESPECTROS

Al avanzar por el desolado paraje, pasáis junto a los restos de un antiguo torreón, cuya fachada ha caído y muestra el interior. Entonces os parece ver algo que se mueve dentro, pero al momento desaparece.

Aquellos que entran en las ruinas del torreón se encuentran en una amplia estancia circular, cuyo suelo está cubierto de cascotes. En este momento, una bruma parece rodearles y al momento varios espectros les acorralan, pero en realidad no es más que una alucinación, ya que son sus propios compañeros.

Maldición: Rodeado de espectros.

Activación: Un personaje vivo entra en el área y supera una prueba de Atención CD 15.

Salvación: Voluntad CD 25.

Efecto: El personaje empieza a vislumbrar figuras alrededor, seres espectrales que le rodean y se disponen a atacarle. En realidad son sus propios compañeros, así que si ataca a algún espectro, el ataque lo recibe uno de sus compañeros y sufre el daño consecuente. Un personaje maldito puede realizar una salvación de Voluntad CD 20 cada nuevo turno para librarse de las visiones.

Espada Maldita

Se trata de una espada con –1 al Ataque y causa 1d6 de daño. Aquel que la empuñe por primera vez libera la maldición y queda unido a la espada. De este modo, cada vez que entre en combate, la espada aparece en la mano del personaje, impidiéndole usar cualquier otra arma.

Un *Quitar maldición* permite deshacerse de la espada, que quedará maldita, esperando un nuevo blanco.

4. BARRACÓN

Un edificio de piedra aparece a vuestro lado, con la mitad de la fachada derrumbada. Bajo los cascotes, congelados por el hielo y el tiempo, se adivinan los miembros de seres que murieron bajo los escombros.

Este edificio era donde vivían los mercenarios que servían a Viis y que murieron bajo la furia de los gigantes azules. Si alguien registra los restos, puede comprobar que los cadáveres congelados tienen varios siglos de antigüedad. Además de esto, una prueba de Buscar CD 20 entre los escombros permite encontrar diversas armas y objetos de valor. Entre ellos destacan diversas gemas por valor de 30 mp y una espada de filo azulado. Por desgracia, esta espada está maldita y aquel que la blanda queda condenado a empuñarla siempre que entre en combate.

5. PALACIO EN RUINAS

Un gran edificio de dos plantas se alza al este del valle. En él, un pórtico conduce a lo que parece que fue hace tiempo un palacio de gran lujo.

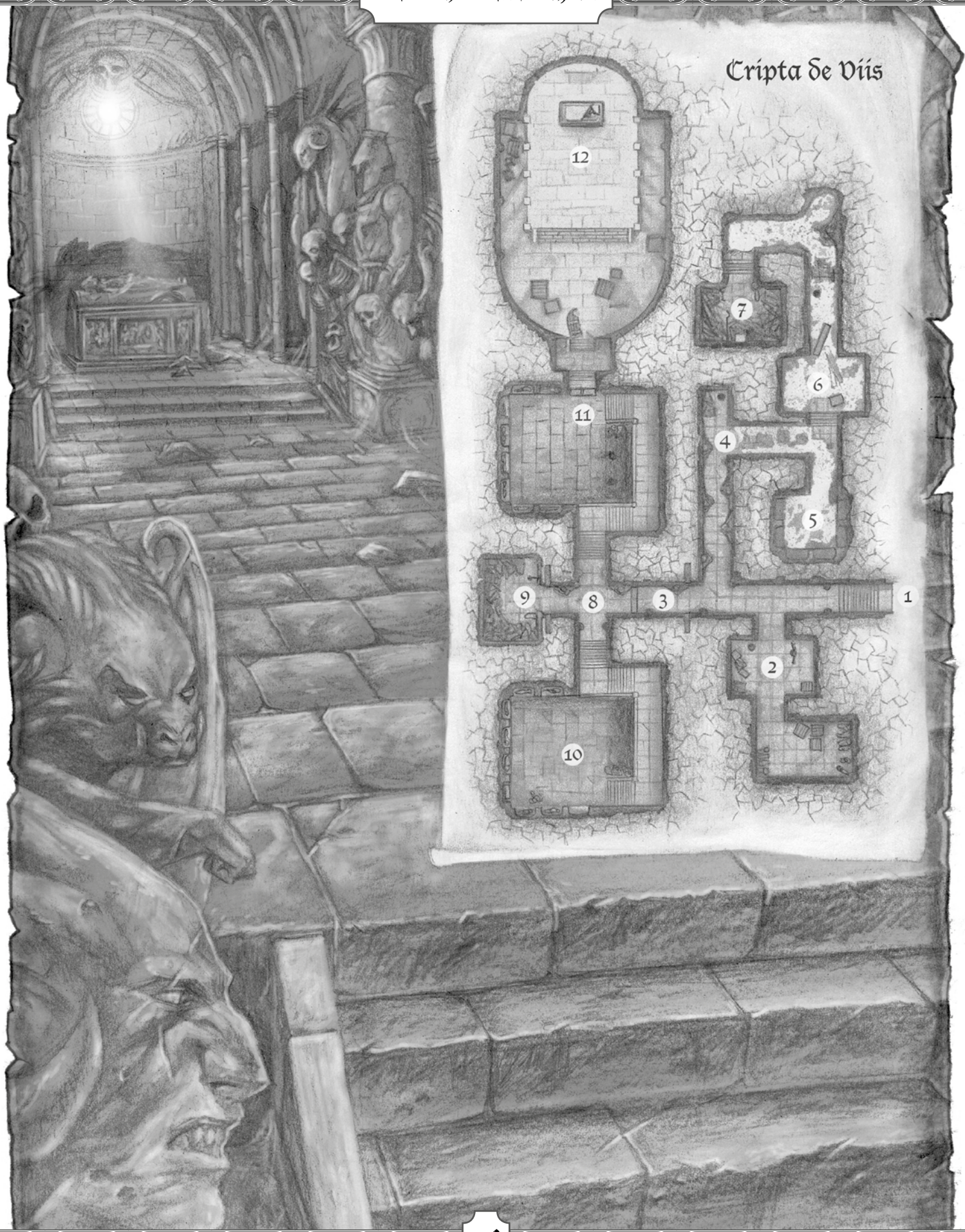
Esta era la residencia de Viis cuando el mago vivía. Al igual que el resto de edificios, fue arrasado por los gigantes, como se ve en las aberturas y destrozos que hicieron en las fachadas. El edificio está tan dañado, que puede derrumbarse en cualquier momento. Sin embargo, el poder del espectro de Viis hace que aquellos que entren en él crean que están en un lugar seguro, se sientan cansados y decidan quedarse a descansar, cuando en realidad el edificio está a punto de derrumbarse sobre ellos. Por el contrario, si pueden analizar el edificio, una prueba de Saber (Ingeniería) CD 10 o Atención CD 20 permite saber la verdad y que deben salir cuanto antes. Si no huyen, el edificio se desmorona y causa 6d6 de daño a todo el que esté en su interior. Una prueba de Reflejos CD 35 permite huir indemne, mientras que una de CD 25 permite recibir la mitad de daño. Aquellos que no lleguen a 25, además quedan sepultados por los escombros y deben ser rescatados.

Maldición: No hay lugar seguro.

Activación: Un personaje vivo entra en el área y supera una prueba de Atención CD 15.

Salvación: Voluntad CD 20.

Efecto: Aquel que observe el edificio y falle la prueba de voluntad, comprueba que este es el mejor edificio en el que han estado, por lo que pueden buscar o incluso descansar y recuperar fuerzas. Al momento, el edificio empieza a crujir y se derrumba sobre ellos.


Cripta de Viis
12
7
6
11
4
5
9
8
3
1
2
10

6. LA CRIPTA

Un edificio de piedra oscura sobresale entre la nieve. Se trata de un arco franqueado por columnas, cuyas puertas han sido destrozadas y abren el paso a unas escaleras que descienden en la oscuridad.

Esta es la cripta que Viis mandó construir a los gigantes como mazmorra para sus experimentos fallidos, así como un lugar donde enterrar a sus sirvientes caídos y a sí mismo cuando muriese. Esta cripta se describe en detalle en el siguiente apartado.

LA CRIPTA DE VIIS

En las profundidades de las ruinas permanece cerrada una antigua cripta donde fueron enterrados los restos del mago, después de que los gigantes azules lo asesinaran. La tumba fue sellada con una puerta de piedra y protegida por una serie de gárgolas que vigilarán este lugar por toda la eternidad.

1. ENTRADA

El acceso a la cripta es una escalera de piedra que desciende en la oscuridad. Se trata de un mausoleo de paredes excavadas en la roca y adornadas con filigranas y estatuas de roca que contemplan impasibles el polvo de siglos que se acumula en el suelo.

Moverse por la cripta no debe ser un problema para aquellos que tengan infravisión o usen algún tipo de luz. Sin embargo, se debe tener en cuenta el largo tiempo que pueden permanecer en este subterráneo, pues las antorchas se agotan, así que puede ser que se queden a oscuras y deban fabricarse sus propias antorchas (Artesanía CD 10).

2. ALMACÉN

El pasadizo da a una pequeña habitación, en la que hay varias cajas y bultos amontonados en las esquinas. Al fondo, la sala lleva a otro almacén donde hay más cajas y mortajas tiradas por el suelo.

Este era el almacén donde se guardaban los utensilios, ropas y herramientas de los servidores de Viis. Sin embargo, después de siglos de abandono, la mayor parte están inservibles, oxidados o podridos. Aun así, aquí se pueden encontrar maderas, telas y objetos metálicos en abundancia.

3. LAS PUERTAS DE PIEDRA

El pasillo termina abruptamente ante dos imponentes bloques de roca sólida que muestran un intrincado grabado. La puerta parece sólida y tan solo se ve un agujero en la pared que parece ser un soporte para un objeto circular.

Esta es la primera barrera que protege la cripta de Viis. Se trata de una puerta sellada mágicamente y que solo se abre colocando en el soporte la runa circular (que se encuentra en el punto 6). Al colocar la runa, un brillo reluce en la puerta y los bloques se abren silenciosamente. A la vez, dos bloques ocultos en la pared a sus espaldas se cierran, sellando una nueva puerta.

De este modo, aquellos que abren la puerta, quedan encerrados en la cripta, sin que se pueda tener las dos puertas abiertas a la vez.

4. LOS PASADIZOS DE LODO

Un pasadizo se abre al este, bajando un par de escalones hasta un punto en el que un lodazal de aspecto verdoso ha inundado por completo el pasadizo. Un profundo hedor surge de la superficie malsana, en la que flotan maderos y otros restos.

Estos pasadizos están inundados por aguas estancadas, que cubren 80 centímetros. Se trata de lodo y agua putrefacta, por lo que aquellos que tengan heridas abiertas o sean heridos en estos pasajes, deben superar una prueba de Fortaleza CD 15 para no caer enfermos y recibir un –1 a las tiradas (hasta que cure la enfermedad).

Por si esto no fuera suficiente, estos pasajes son el hábitat de un grupo de diez hombres de lodo, abominaciones que han crecido en este lugar y que permanecen ocultas entre el lodo, a la espera de comida. Por tanto, en el momento en que los aventureros entablen una lucha, o hagan bastante ruido, los hombres de lodo bucean por las aguas y se cierran sobre ellos.

5. SALA DE LAS SANGUIJUELAS

El pasadizo termina en una pequeña estancia cuadrada, en cuyas paredes se alinean lo que parecen nichos vacíos.

En esta sala viven ocho sanguijuelas de lodo que habitan en los agujeros y oquedades de las paredes. Estas criaturas permanecen en las aguas fétidas, hasta que alguien entra en la sala, momento en que se mueven sobre sus víctimas con la intención de morderlas y dejarlas paralizadas con su veneno. Encontrarás las puntuaciones de una sanguijuela de lodo en la página 381 del Bestiario.

Esta lucha no debería ser un problema para un grupo de PJ poderosos, pero el ruido de la lucha atraerá a los hombres de lodo, que llegan desde el punto 6 y atacan por la retaguardia. En este momento, la parálisis de las sanguijuelas puede ponerles en apuros.

6. SALA DE HOMBRES DE LODO

Un tramo del suelo del pasillo no inundado se alza, subiendo y bajando unas escaleras que vuelven a quedar anegadas por el lodo y que llevan a una pequeña estancia, en cuya pared norte se abre un pasadizo.

Si no han luchado con ellos anteriormente, al entrar en esta sala, los PJ detectan figuras que parecen moverse entre el lodo. Al instante, diez hombres de lodo se alzan a su alrededor y arremeten contra ellos, rodeándoles y atacándoles con sus brazos de barro.

Encontrarás las puntuaciones de un hombre de lodo en la página 377 del Bestiario.

7. LA RUNA DE PIEDRA

El pasadizo inundado acaba en unas escaleras de piedra que suben a una pequeña estancia que parece haber sido arrasada, hay escombros y desechos acumulados en las esquinas. En la pared del fondo hay una piedra circular colocada en un soporte. Se trata de una figura de piedra, con una runa inscrita en su centro.



Esta piedra runa es la llave mágica que abre la puerta que da acceso al interior de la cripta (punto 3). Por desgracia, la runa alberga una trampa mágica, de modo que al intentar sacarla descarga un conjuro de *Trampa de fuego* en una explosión que arrasa la sala, causando 2d6+10 puntos de daño (Reflejos CD 30 permite reducir el daño a la mitad). Una prueba de Saber (Arcano) CD 25 permite encontrar la manera de inutilizar la trampa mágica. Con la runa en su poder, los PJ pueden ahora entrar en las profundidades de la cripta.

8. LOS PASADIZOS INTERIORES

Una vez cruzado el umbral de la puerta de piedra, os encontráis en una encrucijada de la que salen diferentes pasadizos. Un silencio sepulcral reina en el subterráneo, mientras que una ligera brisa parece llegar desde alguna parte.

Un conjuro de *Alarma* está instalado en esta encrucijada, de modo que cuando alguien pasa por aquí, emite una señal silenciosa que activa las gárgolas rúnicas que aguardan en las salas 10 y 11. De este modo, al activar la alarma, se empiezan a oír crujidos al norte y al sur, antes de que 1d4 gárgolas rúnicas aparezcan por los pasadizos. Encontrarás las puntuaciones de una gárgola rúnica en la página 375 del Bestiario.

Puede ser que esta emboscada sea demasiado para los PJ, ya que no pueden huir por donde han venido. Aun así, siempre pueden correr al oeste y encerrarse en la sala 9.

9. SALA CERRADA

El pasadizo termina en un callejón sin salida, una pequeña sala repleta de escombros. Junto a la entrada, una palanca sobresale de la pared.

Esta estancia puede ser el único refugio para los PJ en toda la cripta, pues aquí se pueden encerrar en caso de que los guardianes de Viis los superen. La palanca de la pared, al accionarla, cierra una sólida puerta de piedra que aísla la habitación. Al volver a activarla, la puerta se abre. Por supuesto, si son perseguidos por las gárgolas rúnicas, estas esperan pacientemente en el pasillo y se lanzan al interior en cuanto vuelvan a abrir la puerta. Los PJ deben buscar una forma de eliminar a los monstruos o esta estancia será también su tumba.

10. LOS NICHOS

Una escalera desciende hasta dar a una elegante balconada que se asoma sobre una amplia sala cuadrada. En sus paredes se abren una infinidad de nichos en los que se adivinan las mortajas de aquellos que fueron enterrados aquí. En las paredes, varias estatuas aladas vigilan desde lo alto.

Esta sala es simplemente la cripta donde reposan los restos de los seguidores de Viis, en total unos veinte esqueletos. A pesar de lo que pueda parecer, los muertos no se alzan ni atacan, de modo que los PJ pueden registrar los nichos. Sin embargo, al hacerlo, seis gárgolas rúnicas de las paredes se activan y se lanzan desde sus pedestales sobre ellos. Encontrarás las puntuaciones de una gárgola rúnica en la página 375 del Bestiario.

11. MAUSOLEO INTERIOR

Una amplia sala cuadrada, en cuyas paredes se abren una ristra de nichos en los que reposan los cuerpos de aquellos que fueron

enterrados aquí. Una enorme puerta de piedra cierra el paso hacia el norte y sobre ella hay una serie de runas grabadas.

Aquí hay otros veinte cuerpos de los seguidores de Viis, que permanecen muertos y quietos. La puerta tiene un cierre mágico que impide que sea abierta a no ser que se pronuncien las palabras adecuadas. En las runas que adornan su superficie, una prueba de Saber (Arcano) CD 15 permite leer lo siguiente: «Numbar, el último Hogar del sabio, servidor del Señor de la Sombra. Recita su nombre».

Por supuesto, para abrir la puerta se ha de pronunciar el nombre de Viis. Para ello, pueden haber encontrado notas o indicaciones en otras estancias de la tumba, o también una prueba de Saber (Historia) CD 20 indica que Viis fue un sabio que sirvió al Rey Dios en la guerra. Al pronunciar el nombre, un fulgor azulado ilumina las puertas y se abren a los lados dando paso a la tumba de Viis.

12. LA TUMBA DEL ESPECTRO

Unas escaleras ascienden hasta un arco en cuyo suelo yacen rotas las puertas de madera. Al otro lado, os encontráis con una amplia iglesia con las paredes de piedra adornadas con columnas y minaretes. Al fondo, sobre un estrado, se ve un recargado ataúd de piedra.

Cuando los PJ se adentren en la sala, un alarido sobrenatural recorre la estancia, un momento antes de que Viis aparezca en lo alto del altar. Se trata de un espectro incorpóreo que observa con su rostro cadavérico a los PJ y estalla en una macabra carcajada que parece helar la sangre, todo aquel que lo vea debe superar una prueba de Voluntad CD 25 o se verán forzados a huir a la desesperada. A la vez, los muertos de los mausoleos se alzan y aparecen por las puertas 1d6 espectros por turno (hasta un máximo de 40).

A partir de este momento, Viis empieza a desatar su furia sobre los PJ y trata de eliminarlos por haber asaltado su fortaleza. Encontrarás la descripción completa de Viis en la página 324. Si los PJ logran derrotar a Viis, el resto de espectros se desintegran y se desvanecen en la nada.

Con la victoria sobre Viis, acaban su poder sobre las montañas y las hordas de no-muertos que asolan la región. A su vez, en el sarcófago de piedra, además del esqueleto raquítico de Viis, hay una gran cantidad de gemas, por un valor de 300 mp.

Aventuras en las Montañas Kehalas

Además de las diferentes aventuras que los personajes pueden vivir en las diferentes localizaciones de esta región, en este apartado se dan nuevas ideas y aventuras que pueden suceder durante sus viajes por las montañas Kehalas.

AVENTURA 40:

EL REY DE LOS LOBOS

Resumen: Los PJ están en una región montañosa, donde sufren el ataque de una manada de hiallus y se unen a un grupo de leñadores, sin saber que entre estos hay un nuevo enemigo.

Reto:

ESPECTROS **85 PUNTOS**

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza –, Destreza 16 (+3), Constitución –, Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 15 (+2), Carisma 19 (+4).

Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 2, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza), Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Resistencia a la expulsión 1, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +7, Diplomacia +6, Engañar +6, Intimidar +8, Saber (Arcano) +7, Saber (Historia) +8, Sigilo +9.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza –, Reflejos +7, Voluntad +7 (+9 contra expulsión).

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 17 (Desprevenido 14), Arma espectral +6 (1d6+3, ignora RD o escudo, y drena un punto de Fuerza, Fortaleza CD 17 niega), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 12.

UN CADÁVER EN LA NIEVE

La aventura se inicia cuando los PJ atraviesan una región montañosa y salvaje. Lejos de la civilización, deben avanzar por las frías tierras del norte, entre la nieve, las ventiscas y otros peligros.

Durante el día de viaje, encuentran los restos semienterrados en la nieve de lo que parece el cadáver de un viajero. El cuerpo ha sido totalmente desgarrado y mutilado. Una prueba de Buscar (CD 20) o Saber (Naturaleza) CD 15 permite reconocer que las heridas han sido producidas por un lobo o animal salvaje. Si supera en 5 la prueba, sabe que se trata de hiallus, una especie de lobos grandes y salvajes.

Nada indica quien era el viajero, solo que tuvo una horrible muerte al cruzar en solitario este paso de las montañas. Justo en ese momento, se oye un aullido en las montañas, similar al de un lobo, pero mucho más poderoso. Un minuto después, se escucha otro aullido y luego otro. Una prueba de Atención (CD 20) indica que los aullidos se acercan y que les están rodeando.

En este momento, los PJ pueden intentar huir del paso (no tienen ninguna opción de dejar atrás a los hiallus) o buscar un lugar donde refugiarse o desde donde poder hacerles frente. Una prueba de Supervivencia o Saber (Tácticas) por encima de CD 15 permite encontrar un risco de paredes cortantes que sobresale en la nieve y que puede ser un buen puesto de defensa ante animales que no puedan trepar. Por desgracia, el risco tiene un lateral de pendiente mucho más suave, pero al menos pueden cubrirse la retaguardia y no ser rodeados. En ese momento, un grupo de figuras aparece corriendo por la nieve de forma desesperada.

EL GRUPO DE MONTAÑESES

Se trata de cuatro hombres del norte que se apresuran por la nieve mientras los aullidos resuenan cada vez más cerca. Por su aspecto, cabellos castaños, barbas y ropas de piel, parecen montañeses. Los hombres corren, cuando una decena de hiallus aparece al fondo del paso, en una frenética carrera tras ellos.

Los PJ pueden alertar a los leñadores o, si no, estos los descubrirán y correrán hacia ellos. Por desgracia, durante la carrera, uno de ellos cae y queda a merced de las bestias. Los otros tres leñadores siguen corriendo y es decisión de los PJ cómo enfrentarse a esta situación, aunque el caído será masacrado por los hiallus en cuanto lo alcancen.

Lo más probable (y deseable) es que ayuden a los leñadores y juntos se enfrenten a los hiallus. La lucha es encarnizada, pero las bestias, ahora que han perdido la superioridad y la sorpresa, huyen en cuanto tengan un par de bajas o si el hialna (ver más adelante) piensa que no es el momento de atacar. En ese momento las fieras huyen a la carrera y desaparecen entre la ventisca de las montañas.

Una vez finalizada la lucha, los tres leñadores supervivientes se lamentan por su compañero caído y se presentan como tres viajeros llegados del sur que se unieron en su viaje a Rocavalle. Estas son sus descripciones:

Vinak: Veterano guerrero de escaso cabello gris y barba blanca que porta un hacha que maneja con habilidad. Tras servir en los Yelmos Negros de Eras-Har, regresa a su hogar para retirarse.

Torad: Es un joven explorador, que va a Rocavalle a visitar a su hermana.

Aran: Es un herrero hosco y poco hablador, que sube a Rocavalle para pedir trabajo a un compañero.

El cuarto montañés, que seguramente ha muerto, era un leñador llamado Gunz, amigo de Vinak.

Como Rocavalle se encuentra al final del paso de las montañas, Vinak sugiere que los PJ se unan a ellos en el viaje, pues los caminos ya no son seguros.

Si es así, el grupo tiene por delante dos días de marcha hasta llegar al poblado de leñadores.

HIALNA, EL GRAN HIALLU

Lo que no saben los PJ es que entre sus nuevos compañeros se oculta un peligroso enemigo. El explorador Torad es en realidad un hialna, un gran lobo con la capacidad de adoptar forma humana. El hialna es el líder del grupo de hiallus que persigue a los viajeros, pues se unió a ellos precisamente para llevarles por este camino y atraerlos hacia su manada. Todo iba perfectamente y los montañeses cayeron en la trampa, pero entonces aparecieron los PJ y el hialna decidió que no era el momento de atacar, mantuvo su forma humana y decidió esperar una ocasión mejor.

A partir de este momento, lo que el Hialna buscará será ir diezmando el grupo de viajeros a la vez que los conduce a un desfiladero (Garganta de la Sima) que hay cerca de Rocavalle. Allí dará a sus hiallus la orden de atacar y acabar con estos humanos.

En la forma de Torad, se muestra como un viajero normal, sin embargo, intentará no explicar mucho sobre su vida, pues poco conoce de Rocavalle (pasó un día allí entre los humanos) y no sabe nada de ninguna otra ciudad o historia de lo que pasa al sur de las montañas.

PRIMERA JORNADA

Durante lo que queda de este día, Vinak entierra a su compañero en la nieve y luego el grupo parte hacia el norte. En su camino se pueden encontrar con las siguientes dificultades y obstáculos:

- Un alud ha cubierto de nieve el paso. Una prueba de Buscar o Supervivencia CD 20 permite ver un camino por el lateral del valle, aunque requiere trepar por entre las rocas (Atletismo CD 15) para seguir avanzando. Si tratan de cruzar por el paso anegado por la nieve, deben superar tiradas de Fortaleza (CD 15) y Voluntad (CD 12) para no flaquear y sufrir los rigores del frío (reciben 2d4 de daño y –1 a las tiradas hasta que no acampen y recobren el calor).
- Una densa niebla cubre el paso al llegar el atardecer, de manera que apenas pueden ver a un metro. A no ser que indiquen que van muy juntos, aquel que falle una prueba de Supervivencia CD 10 (si se tiene la dote Orientación perfecta no sucede nada), se pierde entre la ventisca y puede sufrir un accidente, como una caída (daño 1d6). Puede ser incluso peor si el hialna aprovecha que se pierda algún personaje débil, pues bajo la niebla se acercará a él para eliminarlo y después adoptar su forma humana.

Si esto sucede, por supuesto, al encontrar el cadáver pueden plantarse muchas dudas. Sin embargo, ya es de noche y no tienen otra opción más que acampar.

FUEGO DE CAMPAMENTO

Los viajeros harán un fuego para calentarse y comer algo de provisiones. Después de los horrores del día, Vinak explica que nunca había visto hiallus tan salvajes.

—Es como si estuviesen organizados —dice el viejo guerrero—. Siempre han sido peligrosos, pero ahora tengo la sensación de que nos acechan, como si fuésemos sus presas, como si nos estuvieran cazando.

Aran (o el propio Vinak) explica entonces que hay una leyenda sobre un gran lobo que dirige a los hiallus.

—El Rey de los Lobos lo llaman. Es un monstruo mitad lobo mitad hombre que adopta la forma humana para acercarse a sus presas y luego devorarlas.

Por supuesto, los otros viajeros consideran que eso no son más que tonterías, aspecto que aún enfada más al ya hosco Aran, que se echa a dormir.

Es decisión de los PJ cómo montar guardia durante la noche. Si hacen guardias de un solo vigilante, el hialna aprovecha esta ocasión para atacar en su forma monstruosa al personaje más débil y trata de eliminarlo. Si falla, se retira y aparece al instante como Torad para ayudar al grupo.

Si tras este nuevo ataque hay dudas en los PJ sobre sus compañeros, cada uno de ellos se defenderá argumentando que no son más que viajeros. En función de las pesquisas de los PJ, puede ser que descubran al hialna, pero esto no les debe ser nada fácil (al fin y al cabo, tanto Vinak como Aran pueden ser tan sospechosos como él).

LA DECISIÓN DEL CAMINO A SEGUIR

Por la mañana, el grupo se pone de nuevo en movimiento. Si el DJ quiere, pueden sufrir los embates de una ventisca más fuerte que azote el desfiladero y complique aún más el avance. Los PJ deben superar una prueba de Fortaleza CD 15 o sufrir 2d4 de daño por el hielo.

Después, llegan a un punto donde el camino se bifurca. Vinak dice recordar que el camino es hacia el este, pues al norte empiezan las zonas más peligrosas de las montañas. Por el contrario, Torad dice que es al revés y que el camino del este conduce a la Garganta de Sima, un lugar desolado y que puede ser su fin.

Ante esta duda, depende de los PJ decidir el camino. Una prueba de Saber (Geografía) 20 permite saber que es Vinak el que tiene razón. También puede ser, si algún PJ se muestra sospechoso con sus compañeros, que descubra que Torad miente (Averiguar intenciones del PJ contra el Engañar +7), claro que también pueden fallar y pensar que Vinak miente.

LA EMBOSCADA

Sin importar el camino que tomen, el hialna lanzará a sus hiallus contra el grupo. Sin embargo, si logra engañarles y llevarles al norte, al abrupto desfiladero de Garganta de Sima, aquí atacarán el doble

HIALLU — 30 PUNTOS

Tipo de criatura: Animal grande.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).

Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 3, Arma natural (Garras) 1, Armadura natural 1, Competencias limitadas, Correr, Derribo mejorado 1, Desgarramiento, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 1, Mula de carga, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +4, Sigilo +2, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +6, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura (RD 1), Mordisco +5 (1d10+2), Garras +3 (1d6+2), Derribar +10, Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 12.



de hiallus. En el momento propicio, una manada de diez hiallus (20 si les han engañado) aparecen en la ladera y se disponen a atacar. Es en este momento cuando Torad retrocede y aprovecha la primera ocasión para transformarse y atacar por la espalda a los PJ. A la vez, los hiallus se lanzan sobre ellos y se produce la lucha final.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Esta batalla puede acabar con la muerte del hialna, pues el resto de hiallus huye si cae su líder. También puede pasar que el hialna huya si ve que tiene las de perder y deje a los hiallus luchando para que cubran su huída. En caso de ser un enfrentamiento muy duro y de que los PJ no se merezcan un final así, también puede aparecer un grupo de leñadores de Rocavalle que hace huir a los hiallus. Tras la batalla, el grupo de viajeros sigue hacia el este y llega al poblado de Rocavalle.

AVENTURA 41:

LA CARAVANA DEL NECRÓFAGO

Resumen: Los PJ son contratados para custodiar una caravana que ha de atravesar las montañas Kehalas hasta unas ruinas antiguas.

Reto:

EL JOVEN IRIO DE MORDAL

Los PJ están en la ciudad de Eras-Har o cualquier otra población cercana a las montañas Kehalas. Cuando están en la posada o el mercado, un joven de aspecto adinerado se les acerca y les ofrece trabajo como guardias de una caravana que parte al día siguiente hacia las montañas en dirección a Fuerte Terain.

El joven es Irio De Mordal, hijo de una rica familia de la ciudad, famosa por haber hecho una fortuna con el comercio y el aprovisionamiento de las tropas que defienden la región. Irio les explica que deben custodiar el cargamento hasta un mausoleo que hay en las montañas. Por el trabajo, cada PJ recibe dos monedas de plata ahora y diez más cuando hayan completado la misión. Si le preguntan por la carga de la caravana, Irio responde que deben llevar un objeto sagrado al mausoleo, pues esta fue la última voluntad de su padre, recientemente fallecido. Una prueba de Averiguar intenciones (CD 25) indica que Irio está mintiendo, pero si le preguntan al respecto, responde tajante que es mejor que se preparen para el viaje. De este modo, al día siguiente partirán hacia el norte.

Además, si los PJ investigan sobre la familia De Mordal, una prueba de Recabar información (CD 15) permite oír rumores sobre la locura del padre en sus últimos días, en los que se le vio vagando por el cementerio de la ciudad.

EL SEÑOR NECRÓFAGO

Lo que Irio no ha explicado a los PJ es que no llevan ningún objeto sagrado en la caravana, si no el cadáver de su padre, Rould De Mordal. El viejo patriarca murió hace apenas una semana, pero pocos saben que Rould había enloquecido por la muerte de su mujer y acabó por las noches en el cementerio desenterrando cadáveres y devorándolos. Nadie de su familia lo sabía, pero Rould se estaba convirtiendo en un necrófago. Sin embargo, una noche, Irio le siguió y descubrió la horrible verdad. Asqueado, mató a su padre y fingió que había muerto por enfermedad.

Por desgracia, ya era demasiado tarde para Rould y su proceso de convertirse en un necrófago ya se había completado. Sin saber qué hacer, Irio consultó con un sabio local que le explicó que la única manera de evitar que su padre se convierta en un no-muerto era enterrándolo en terreno sagrado. El sabio le indicó que hay una antigua iglesia dedicada a Korth en las montañas, una ruina donde puede enterrar a su padre y evitar que la deshonra caiga sobre su familia.

Así que este es el plan de Irio, que sobre todo quiere evitar que se sepa el horror que ha provocado su padre. Lo que no sabe Irio es que el poder del necrófago es mucho mayor de lo que pensaba y el no-muerto utilizará todas sus artes para evitar que la caravana llegue a su destino, tales como convocar otros muertos o incluso sojuzgar la mente de su hijo para que le libere.

LA CARAVANA

La caravana consta de tres carros. Dos van cargados de provisiones y otros víveres y el carro central, que está cerrado con llave, es donde va el ataúd con el cadáver de Rould. La compañía está formada por Irio, que está al mando, y tres criados que se encargan de conducir los carros y preparar las comidas. Los PJ pueden ir a caballo o montados en alguno de los carros de carga. Irio va sentado junto al conductor del carro central, con la llave que abre la puerta alrededor del cuello y no deja que nadie lo abra. El carro está cerrado con llave (Inutilizar mecanismo CD 30) y además el ataúd tiene un conjuro de *Cerradura arcana* que solo se abre al pronunciar la palabra de mando (Destello de luna). Esta protección la puso el sabio local, sobre todo para evitar que el necrófago escapase antes de llegar a la iglesia de Korth. Si alguno de los PJ trata de abrir el carro, además de tener que enfrentarse a Irio, se encontrará con un necrófago vengativo en el interior. En ese caso, Irio pedirá volver a encerrar a su padre y puede que les explique toda la verdad.

LA NOCHE DE LOS NECRÓFAGOS

La marcha de la caravana es lenta durante el primer día, sin ningún problema destacable, a no ser que el DJ decida añadir alguna

NECRÓFAGO **50 PUNTOS**

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Dureza 15, Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (–1).

Rasgos raciales: Alma maligna, Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Mordisco) 2, Armadura natural 2, Ausencia de Constitución, Enfermedad, Infravisión 2, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Olfato animal 1, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +3, Atletismo +4, Intimidar +4, Supervivencia +3.

Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas).

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +7, Reflejos +4, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 2), Garras +4 (1d4+3), Mordisco +4 (1d6+3; Enfermedad: Fortaleza CD 16, Daño inicial/secundario: 1d3 CON, Efecto adicional: Si la víctima muere se convierte en necrófago), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 45, Umbral de destrucción 15.

complicación como un alud o una manada de lobos. Al caer la noche, la caravana se detiene para acampar. Los PJ deben garantizar la seguridad mientras Irio y sus sirvientes duermen. Durante la noche, se produce el primer ataque, cuando un grupo de seis necrófagos aparece entre la niebla y la nieve atraídos por la llamada de Rould y atacan a los PJ. Los monstruos también intentan llegar hasta el carro principal para abrir el ataúd, aunque *Cerradura arcana* lo impide. Una prueba de Saber (Arcano) CD 20 indica que estas criaturas buscaban acceder al carro, algo muy extraño, pues su única motivación suele ser devorar carne humana. Una vez eliminados los no-muertos, la noche sigue sin mayores incidentes y por la mañana se ponen en marcha.

LOS CAMINOS DE LAS MONTAÑAS

Al mediodía de la segunda jornada de viaje, la caravana asciende por los encrespados senderos de las montañas, donde el avance con los carros se hace más complicado. Irio no está muy seguro de cómo atravesar la región, así que pide a los PJ que guíen la caravana por el camino más seguro. A partir de este momento, los PJ deben indicar el camino más asequible para los carros, a la vez que evitan desprendimientos de nieve o simas ocultas. Para ello se deben superar tres chequeos de Supervivencia CD 20. En caso de fracasar, les sucede alguno de los siguientes inconvenientes:

Embarranca el primer carro: Una de las ruedas se hunde en la nieve y no pueden avanzar. Para liberarlo, una prueba de Saber (Ingeniería) CD 15 permite diseñar una estructura de troncos con los que sacar el carro. También pueden buscar otra alternativa, ya sea mágica o no, pero si no lo logran, deben dejar ese carro en la nieve y seguir adelante.

Ataque de serpiente de escarcha: Cuando están pasando junto a un lago helado, si fallan una prueba de Atención CD 25 o Saber (Naturaleza o Arcano) CD 20, una serpiente de escamas blancassurge de las aguas oscuras y ataca a un PJ o trata de congelar a uno de los criados. Encontrarás las puntuaciones de una serpiente de escarcha en la página 381.

Además de estos problemas, el DJ es libre de complicar aún más la travesía de las montañas, quizás con el problema de una sima que deben superar construyendo un precario puente, una niebla que impide que se orienten o el ataque de criaturas como lobos durante el campamento de la noche.

LA IGLESIA EN RUINAS

Si toda va bien, al atardecer del tercer día la caravana alcanza las ruinas de una iglesia que se alza entre las nevadas montañas como un colmillo de piedra entre la blancura que lo cubre todo.

Al llegar, Irio ordena a sus sirvientes que descarguen el cargamento del carro, mientras les pide a los PJ que aseguren el interior de las ruinas.

La iglesia es un pequeño edificio con una fachada lateral que se ha derrumbado y en cuyo interior el hielo cubre la piedra. Los PJ no han de tener ningún problema en su interior y comprobarán que la iglesia, a pesar de tener el altar destrozado y las cristaleras rotas, aún conserva la figura de madera de Korth presidiendo la estancia.

Cuando los sirvientes entren con el ataúd en la iglesia, Irio no tendrá más remedio que admitir que lleva un cadáver y puede ser que incluso se sincere con los PJ y les explique parte de la historia (dependiendo de la relación que se haya establecido entre ellos). Irio encuentra el lugar donde enterrar el ataúd, justo delante del altar. Cae la noche en la iglesia mientras los sirvientes cavan y es en este momento cuando el señor necrófago lanza su último ataque.

De pronto, cinco necrófagos se abalanzan sobre el grupo, ya sea desde el tejado o surgiendo de la nieve donde habían estado enterrados, y matan a todos los sirvientes que pueden. Mientras los PJ repelen el ataque, Rould utiliza su poder de control mental para dominar a su hijo Irio y le obliga a pronunciar la palabra de mando y usar la llave para abrir la puerta del carro. Al hacerlo, el ataúd se abre y aparece el señor necrófago, un horror de ultratumba que, una vez liberado, se venga de su hijo devorándole el cuello. Los PJ deben enfrentarse al señor necrófago y a sus siervos. Además, si el DJ desea complicar aún más las cosas, puede hacer que tanto Irio como los sirvientes se alcen como nuevos necrófagos.

FINALIZANDO LA AVENTURA

La historia acaba con la destrucción del señor necrófago, que una vez eliminado pierde el poder que atraía a los no-muertos. En función de cómo se haya desarrollado la historia, los PJ pueden volver con la caravana y aquellos que hayan sobrevivido o dejar los carros allí y partir hacia otras aventuras, quizás siguiendo hacia el norte a Fuerte Terain.

Rould De Mordal — 75 puntos

Necrófago

Es una criatura de aspecto putrefacto y de delgada constitución, tiene unos brazos alargados y unas manos garrudas. Mechones de pelo sucio cuelgan de su cabeza, en la que resplandecen unos ojos de brillo helador y unas fauces de afilados colmillos.

Los necrófagos habitan en lugares abandonados, pues son muertos revividos por su hambre de sangre caliente. Su toque es letal para los seres vivos, ya que puede paralizar a su víctima para poder acabar con ella con facilidad. Además, aquel que es herido por un necrófago puede desarrollar fiebres y vómitos para acabar convertido en necrófago.

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 14 (+2), Dureza 18, Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (–1).

Rasgos raciales: Alma maligna, Ausencia de Constitución, Enfermedad 4, Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Olfato animal 1, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +3, Atletismo+6, Intimidar +4, Supervivencia +3.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +9, Reflejos +4, Voluntad +6.

Aptitud sortílega: Dominar persona, Toque de necrófago (puede realizarlo tres veces al día). CD Salvación = 14.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 2), Garras +8 (1d4+5), Mordisco +8 (1d6+5; Enfermedad: Fortaleza CD 16, Daño inicial/secundario: 1d3 CON, Efecto adicional: Si la víctima muere se convierte en necrófago), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 54, Umbral de herida grave 18.

Galería de Personajes Secundarios

En las diferentes ciudades humanas hay una gran cantidad de personajes, profesiones y gentes de lo más diverso. Para ayudar al DJ a darle color a estas ciudades, en este apartado se describen toda una serie de PNJ arquetípicos que es muy probable que los PJ encuentren en sus aventuras.

En este apartado se dan las puntuaciones de diferentes tipos de personaje que pueden aparecer durante la aventura. El DJ puede usar estas plantillas para saber las puntuaciones de los distintos personajes que aparecen en las aventuras, pero que no están descritos de forma detallada. Por supuesto, es conveniente que el DJ modifique ligeramente estos arquetipos, aumentando una puntuación o asignando una dote para hacer que cada personaje sea único, de modo que los PJ no se encuentren siempre con el herrero que es poco diplomático, por ejemplo.

La siguiente galería está centrada en los tipos de personaje que es habitual encontrar en una ciudad o población humana, ya sea Eras-Har, Teshaner o cualquier otra ciudad del norte de Valsorth, así como otras poblaciones fronterizas como los pueblos de las montañas Kehalas.

Abad de Iglesia — 55 puntos

Hombre del norte, Clérigo

Es el líder religioso de una abadía de Korth, siendo una personalidad respetada y que tiene contactos con la gran iglesia de Solak.

Características (9): Fuerza 8 (–1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades (17): Artesanía (Caligrafía) +7, Atención +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +5, Concentración +7, Diplomacia +9, Engañar +5, Idiomas (Lirith) +2, Medicina +10, Recabar información +5, Saber (Geografía) +6, Saber (Historia) +7, Religión (Korth) +13.

Dotes (7): Competencia con armas (Sencillas), Fama, Fe, Intuición, Posición social (Clérigo) 3.

Bonificaciones (8): Ataque +0, Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +8.

Aptitudes sobrenaturales (4): Favor divino (Korth) 2, Orar +13, Milagros libres 2. **Milagros** (5): CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; *(Magnitud 0)* Crear agua, Curar heridas menores, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud; *(Magnitud 1)* Alarma, Bendecir, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Escudo de la fe, Orden imperiosa, Quitar el miedo.

Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 10 (Desprevenido 10), Ataque desarmado +0 (1d3–1), Derribar –1, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

Alquimista — 35 puntos

Hombre del norte

El alquimista es un sabio dedicado a experimentar con todo tipo de pócimas, ungüentos y mezclas, con las que desarrollar pócimas que luego vende en su comercio.

Características (8): Destreza 12 (+1) Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 13 (+1).

Habilidades (10): Artesanía (Alquimia) +8, Atención +5, Buscar +7, Concentración +6, Diplomacia +3, Saber (Arcano) +7, Saber (Naturaleza) +6, Supervivencia +5.

Dotes (3): Calmado bajo presión (Artesanía, Buscar, Medicina, Saber), Competencia armas (Sencillas), Memoria eidética.

Bonificaciones (8): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +4.

Aptitudes sobrenaturales (6): Alquimia arcana 2, Reserva de esencia 4. **Formulas conocidas:** *(Magnitud 0)* Atontar, Resistencia *(Magnitud 1)* Caída de pluma, Compresión idiomática, Niebla de oscurecimiento.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Ataque desarmado +1 (1d3), Daga +1 (1d4, 19-20), Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropas de cuero, Frasco ácido, Pócimas: Llamarada (2), Niebla de oscurecimiento (2).

Aprendiz de Mago — 35 puntos

Hombre del norte

Se trata del pupilo de algún hechicero o estudioso de las artes arcanas que sigue la instrucción pero que apenas ha desarrollado su poder mágico.

Características (6): Destreza 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (12): Artesanía (Alquimia) +6, Artesanía (Caligrafía) +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +3, Engañar +3, Recabar información +3, Saber (Arcano) +7, Saber (Historia) +4, Saber (Local) +4, Saber (Nobleza) +4.

Dotes (4): Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Memoria eidética, Riqueza 1.

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +4.

Aptitudes sobrenaturales (7): Aptitud mágica 2, Reserva de esencia 7. **Conjuros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro; *(Magnitud 0)* Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Sonido fantasma; *(Magnitud 1)* Armadura de mago, Dormir, Proyectil mágico.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura de mago (RD 4), Ataque desarmado +1 (1d3), Bastón +1 (1d6), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Bastón, túnica de hechicero.

Artista — 25 puntos

Hombre del norte

Se trata de los cantantes, actrices y cómicos vagan por los pueblos viviendo gracias a su habilidad para el arte.

Características (6): Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades (10): Acrobacias +4, Artesanía (Cuerdas) +4, Averiguar intenciones +4, Diplomacia +4, Disfrazarse +8, Engañar +4, Idiomas (Propio y otro) +1, Interpretar +6, Juegos de manos +6, Recabar información +3, Saber (Historia) +4, Saber (Geografía) +4.

Dotes (4): Charlatanería, Distraer, Encanto, Fascinar.

Bonificaciones (5): Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14, Puños +0 (1d3), Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Asesino — 40 puntos

Hombre del norte

Este maleante vive de matar por dinero, sin importarle quién sea la víctima y solo preocupado de realizar el cometido y escapar sin ser descubierto.

Características (12): Fuerza 13 (+1), Constitución 12 (+1), Destreza 15 (+2), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (11): Acrobacias +6, Atención +6, Atletismo +5, Disfrazarse +4, Engañar +9, Intimidar +6, Recabar información +4, Sigilo +10.

Dotes (6): Ataque furtivo 1, Bien informado, Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras), Iniciativa mejorada.

Bonificaciones (11): Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 1), Arco +5 (1d8, 19-20), Puñal +5 (1d4+1, 20/x3), Derribar +7, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, puñal, arco y 10 flechas.

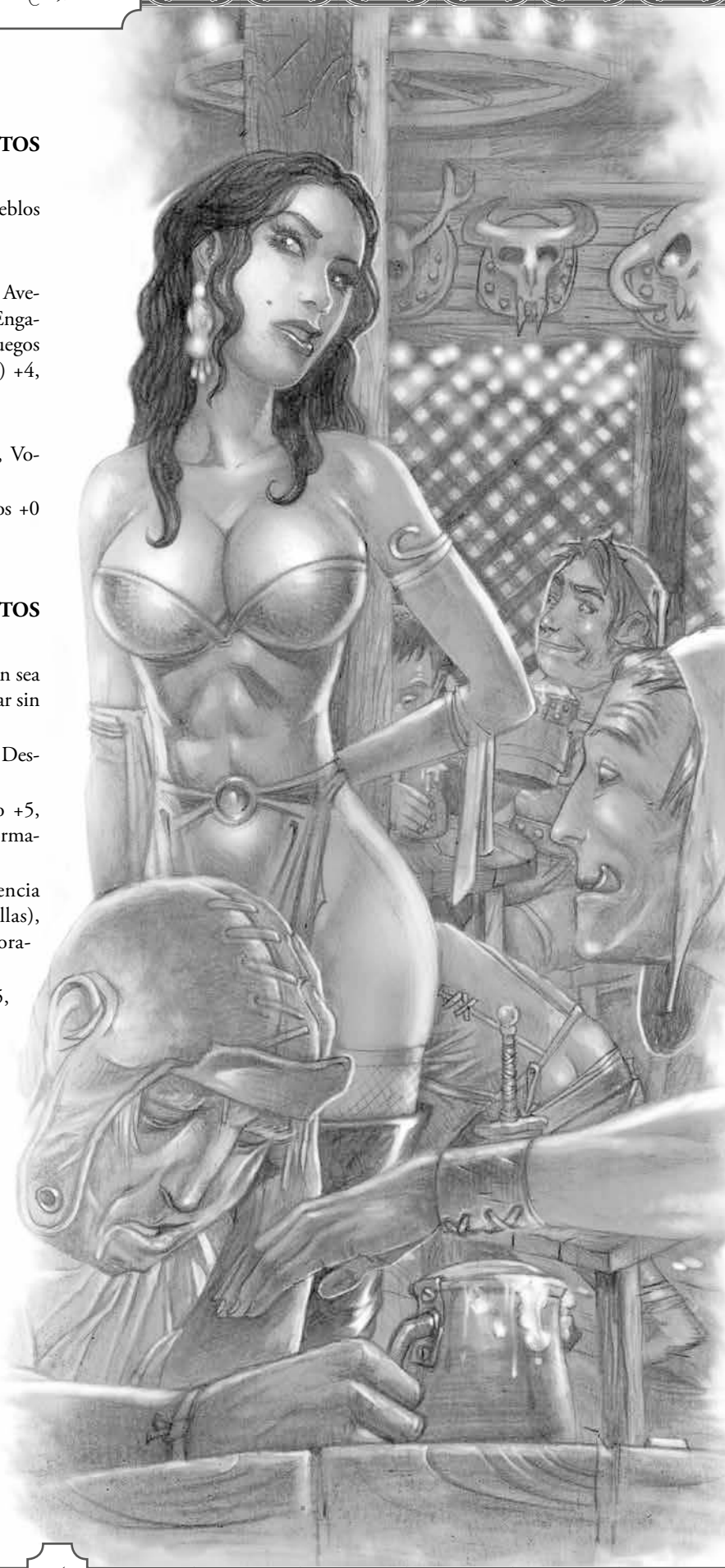
Bandido — 40 puntos

Hombre del norte

Se trata de salteadores de caminos que viven al margen de la ley y la sociedad, ocultos en la espesura. Son chusma que vive atacando a los débiles y los indefensos y rapiñando lo que pueden.

Características (14): Fuerza 14 (+2), Destreza 13 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 11 (0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (12): Atención +8, Atletismo +5, Averiguar intenciones +3, Buscar +4, Engañar +6, Intimidar +6, Montar +6, Oficio (Guardia) +5, Recabar



información +3, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +4, Supervivencia +5.

Dotes (6): Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Distraer (Engañar), Entorno predilecto (Cuevas), Especialidad con espada corta, Rastrear.

Bonificaciones (8): Ataque +6, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura (RD 1), Puños +6 (1d3+1), Espada corta +8 (1d6+1), Puñal +6 (1d4+1, 20/x3), Derribar +8, Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, espada corta, puñal.

Bandido, Líder — 50 puntos

Hombre del norte

Se trata del líder de alguna de las bandas de salteadores que abundan en los caminos de Valsorth.

Características (15): Fuerza 13 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades (17): Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +6, Buscar +4, Diplomacia +8, Engañar +8, Intimidar +8, Montar +8, Oficio (Guardia) +5, Recabar información +6, Saber (Naturaleza) +6, Saber (Local) +6, Supervivencia +9.

Dotes (7): Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Distraer (Engañar), Dureza, Entorno predilecto (Cuevas), Especialidad en ataque (Espada corta), Rastrear.

Bonificaciones (11): Ataque +5, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura (RD 3), Puños +5 (1d3+1), Daga +5 (1d4+2, 19-20), Espada corta +7 (1d6+2, 17-20), Derribar +6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Camisote de mallas, daga, espada.

Borracho — 20 puntos

Hombre del norte

Estos individuos son los lugareños que dan mala fama a los suyos, los típicos delincuentes callejeros, borrachos y buscabroncas.

Características (7): Fuerza 13 (+1), Destreza 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (7): Atención +3, Atletismo +4, Averiguar intenciones +2, Buscar +2, Engañar +5, Intimidar +4, Inutilizar mecanismo +4, Juegos de azar +5, Montar +3, Sigilo +3.

Dotes (3): Bebedor, Competencia con armas (Sencillas), Lucha desde el suelo.

Bonificaciones (3): Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Puños +2 (1d3+1), Cuchillo +2 (1d4+1, 20/x3), Presa +3, Derribar +3.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Caballero de Stumlad — 40 puntos

Hombre del norte, caballero

Se trata de los hombres y mujeres que defienden el reino de Stumlad. Es una orden antigua que valora la tradición y las normas. Visten pesadas corazas de amplias hombreras de hierro, adornadas en su pecho con grabados con el estandarte de Stumlad (las dos torres sobre un sol). Los mandos llevan capas que identifican su rango según su color y usan espadas largas y espadones pesados.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0*), Constitución +12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Habilidades (9): Atención +4, Atletismo +7, Averiguar intenciones +3, Diplomacia +6, Intimidar +5, Montar +7, Saber (Nobleza) +4, Saber (Tácticas) +4.

Dotes (9): Ataque sometedor, Competencia con armaduras (Media), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con escudos, Dureza, Especialidad en ataque (Espada), Maestría con armadura (Coraza), Posición social 1 (Caballero).

Bonificaciones (12): Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m (6 m con armadura), Defensa 13 (Desprevenido 12), Coraza (RD 5, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+2, 19-20), Presa +6, Derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Coraza, espada larga, escudo ligero, uniforme de Stumlad.

** Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).*

Camarera — 20 puntos

Hombre del norte

Las chicas que trabajan en las posadas y tabernas están acostumbradas a servir con rapidez las bebidas mientras esquivan ágilmente las zarpas de los clientes.

Características (6): Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (7): Atención +4, Averiguar intenciones +4, Buscar +2, Diplomacia +6, Engañar +3, Recabar información +4, Saber (Local) +6, Saber (Nobleza) 2.

Dotes (2): Aguante, Empatía.

Bonificaciones (5): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Puños +1 (1d3), Presa +2, Derribar +2.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Vestido, trapo.

Campeón — 30 puntos

Hombre del norte

El campeón es un luchador que se ha ganado una reputación en la ciudad a base de luchar en los circuitos de peleas y lides en tabernas o en los salones de los nobles.

Características (14): Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3).

Habilidades (3): Atención +3, Averiguar intenciones +3, Sigilo +4, Supervivencia +3.

Dotes (5): Competencia con armas (Sencillas), Ataque poderoso, Dureza, Especialidad en ataque (Puños), Permanecer consciente.

Bonificaciones (8): Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Puños +7 (1d3+3), Cuchillo +5 (1d4+3), Presa +7, Derribar +7.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 13.

Equipo: Ropa de cuero, cuchillo.

Carcelero — 35 puntos

Hombre del norte

Son los encargados de regentar la prisión, hombres rudos y crueles obligados a convivir con lo peor de la sociedad y acaban tratando a los encarcelados sin ningún miramiento.

Características (6): Fuerza 14 (+2), Destreza 10 (+1), Constitución 12 (+1).

Habilidades (15): Atención +4, Atletismo +7, Averiguar intenciones +6, Buscar +3, Diplomacia +3, Engañar +5, Intimidar +9, Medicina +2, Montar +3, Oficio (Carcelero) +7, Recabar información +3, Saber (Local) +5, Saber (Nobleza) +3, Sigilo +4.

Dotes (4): Ataque aturdidor, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas exóticas (Látigo).

Bonificaciones (10): Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +4 (1d3+2),



Látigo +4 (1d3+2), Maza ligera +4 (1d6+2), Desarmar (con látigo) +7, Derribar+6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, látigo, llaves de la prisión, maza ligera.

Cazador — 30 puntos

Hombre del norte

Son personas dedicadas a salir a la intemperie para cazar presas y vender sus pieles y carne en el mercado.

Características (12): Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (7): Acrobacias +4, Atención +6, Artesanía (Trampas) +4, Atletismo +5, Buscar +2, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +5, Trato con animales +4.

Dotes (7): Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Duro de pelar, Entorno predilecto (Bosque o montaña), Oponente predilecto (Oso u otro animal), Rastrear.

Bonificaciones (4): Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura de Cuero (RD1), Puños +4 (1d3), Arco largo +4 (1d8, 20x3), Daga +4 (1d4+1; 19-20), Presa +5, Derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Armadura de cuero, Arco largo, Daga.

Clérigo de Korth — 50 puntos

Hombre del norte, Clérigo

Es un religioso que dedica su vida a orar a Korth, de modo que recibe la bendición de su dios en forma de milagros. Suelen servir en la iglesia local, o como vagabundos que llevan la palabra de su dios a zonas remotas.

Características (8): Fuerza 8 (–1), Constitución 8 (–1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 15 (+2).

Habilidades (19): Artesanía (Caligrafía) +7, Atención +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +9, Engañar +4, Idiomas (Lirith) +2, Medicina +10, Recabar información +4, Saber (Geografía) +6, Saber (Historia) +6, Saber (Religión: Korth) +8.

Dotes (8): Competencia con armas (Sencillas), Entorno predilecto (Ciudad), Fama, Fe, Intuición, Posición social (Clérigo) 3.

Bonificaciones (7): Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +0, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales (4): Favor divino (Korth) 2, Orar +8, Milagros libres 2**. Milagros** (4): CD Salvación = 10 + Magnitud del milagro. *(Magnitud 0)* Crear agua, Curar heridas menores, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud. *(Magnitud 1)* Bendecir, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Escudo de la fe, Quitar el miedo.

Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 10 (Desprevenido 10), Ataque desarmado +0 (1d3–1), Derribar +0, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 7.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

Conde — 50 puntos

Hombre del norte

Los condes son regidores en los condados de algunas regiones de Valsorth, como Stumlad, donde gobiernan bajo el mandato del rey.

Características (14): Fuerza 8 (–1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 16 (+3).

Habilidades (18): Atención +9, Averiguar intenciones +11, Buscar +8, Concentración +5, Diplomacia +13, Engañar +13, Intimidar +7, Recabar información +10, Saber (Historia) +7, Saber (Local) +8, Saber (Nobleza) +10.

Dotes (12): Contactos, Fama, Plan maestro, Posición social (Nobleza) 4, Riqueza 5.

Bonificaciones (6): Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +7.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Ataque desarmado +0 (1d3–1), Derribar/Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de noble.

Contable — 40 puntos

Hombre del norte

Estos contables son los maestros de la moneda que llevan las cuentas de los nobles, gobernantes y mercaderes, utilizando sus conocimientos para invertir el dinero o controlar los gastos.

Características (16): Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 15 (+2), Carisma 13 (+1).

Habilidades (11): Atención +6, Averiguar intenciones +7, Buscar +8, Concentración +6, Diplomacia +8, Engañar +6, Recabar información +6, Saber (Local) +10, Saber (Nobleza) +8.

Dotes (7): Bien informado, Contactos, Posición social 2, Riqueza 3.

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Puños +1 (1d3–1), Presa +1, Derribar +1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de noble, libro de cuentas.

Curandero — 25 puntos

Hombre del norte

El médico del pueblo es aquel que cuida de la salud de los ciudadanos, por lo que es respetado y suele ser una de las personalidades de la población.

Características (6): Fuerza 8 (–1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (8): Artesanía (Alquimia) +8, Atención +3, Averiguar intenciones +3, Buscar +6, Diplomacia +4, Medicina +9, Saber (Naturaleza) +9, Saber (Local) +4.

Dotes (5): Bien informado, Calmado bajo presión, Herramientas improvisadas, Posición social 1, Riqueza 1.

Bonificaciones (6): Ataque +0, Fortaleza +0, Reflejos +2, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido12), Puños +0 (1d3–1), Presa –1, Derribar +0.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.

Emisario — 35 puntos

Hombre del norte

Este diplomático es enviado a otros reinos o ciudades para portar un mensaje y muchas veces para negociar un acuerdo o tratado.

Características (8): Constitución 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (14): Artesanía (Caligrafía) +4, Atención +7, Averiguar intenciones +8, Buscar +6, Diplomacia +4, Engañar +6, Idiomas (A elegir), Montar +6, Recabar información +6, Saber (Geografía) +4, Saber (Nobleza) +4, Sigilo +4, Supervivencia +4.

Dotes (2): Competencia con armas (Sencillas), Orientación perfecta.

Bonificaciones (11): Ataque +2, Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Puños +2 (1d3–1), Espada corta +2 (1d6), Presa +2, Derribar +2.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ropa de cuero, espada corta.

Ermitaño — 35 puntos

Hombre del norte

Este sabio se ha retirado a zonas desoladas para seguir con sus estudios o meditación sin la interferencia de otros humanos.

Características (14): Fuerza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 16 (+3), Carisma 8 (–1).

Habilidades (8): Artesanía (A elegir) +6, Atención +6, Averiguar intenciones +3, Buscar +7, Concentración +8, Saber (Historia) +8, Saber (A elegir) +6, Sigilo +4, Supervivencia +6.

Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas), Percepción del entorno, Permanecer consciente.

Bonificaciones (10): Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Puños +2 (1d3), Bastón +2 (1d4+1), Presa +3, Derribar +3.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa hecha jirones, bastón.

Guardaespaldas — 50 puntos

Hombre del norte

Son soldados que sirven a un señor o personalidad, protegiéndole en todo momento y preparados para interponerse si alguien les ataca.

Características (12): Fuerza 15 (+2), Constitución 14 (+2), Carisma 13 (+1).

Habilidades (14): Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +7, Buscar +2, Diplomacia +3, Engañar +3, Intimidar +6, Montar +5, Oficio (Guardia) +7, Recabar información +5, Saber (Local) +4, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +4.

Dotes (10): Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Interponerse, Maestría con armadura (Cota de escamas), Reaccionar primero.

Bonificaciones (14): Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Armadura (RD 4, Penalizador Armadura –1), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+2,19-20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar +6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Cota de escamas, escudo pequeño, espada larga, puñal.

Herbolario — 25 puntos

Hombre del norte

Este comerciante se dedica al estudio de las plantas, recolectándolas en los bosques y vendiéndolas en la ciudad, ya sea como curativos o como plantas para otros efectos.

Características (12): Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 16 (+3).

Habilidades (5): Artesanía (Alquimia) +5, Atención +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +6, Medicina +6, Saber (Naturaleza) +8, Saber (A elegir) +4, Sigilo +4, Supervivencia +4.

Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas), Entorno predilecto (Bosques), Rastrear.

Bonificaciones (5): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Puños +1 (1d3–1), Daga +1 (1d4+1; 19-20), Presa +1, Derribar +1.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de viaje, daga, plantas curativas.

Herrero — 25 puntos

Hombre del norte

El herrero es el artesano que forja armas y armaduras de metal, utilizando la forja y el martillo para moldear el acero.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2).

Habilidades (3): Artesanía (Herrería) +4, Atención +2, Diplomacia +2, Saber (Minería) +4.

Dotes (5): Aguante, Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Especialidad en ataque (Maza pesada), Mula de carga.

Bonificaciones (7): Ataque +2, Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Puños +2 (1d3+1), Maza pesada +4 (1d8+2), Presa +4, Derribar +4.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ropa de trabajo, maza pesada.

Joyero — 30 puntos

Hombre del norte

Este comerciante es un experto en el tallado de joyas, su tasación y todo lo relacionado con piedras preciosas u otras gemas.

Características (10): Destreza 12 (+1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (10): Artesanía (Joyería) +10, Atención +5, Averiguar intenciones +5, Buscar +8, Concentración +5, Diplomacia +7, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Minería) +6.

Dotes (5): Bien informado, Contactos, Fama, Riqueza 2

Bonificaciones (5): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Puños +0 (1d3–1), Presa +0, Derribar +1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de calidad, lente de aumento.

Juglar — 40 puntos

Hombre del norte

El juglar es un músico callejero que ronda por las calles cantando y explicando historias a cambio de unas monedas.

Características (10): Destreza 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades (18): Acrobacias +8, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +9, Disfrazarse +8, Engañar +8, Idiomas (Stumlades y Lirith) +1, Interpretar +12, Juegos de manos +8, Recabar información +6, Saber (Historia) +8, Saber (Geografía) +4, Saber (Local) +8.

Dotes (4): Charlatanería, Encanto, Fama, Fascinar.

Bonificaciones (8): Ataque +4, Fortaleza +1, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Puños +4 (1d3), Presa +4, Derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Ladrón, Asaltacasas — 40 puntos

Hombre del norte

Este ladrón recorre los tejados de la ciudad, para colarse sin ser visto en las casas de los nobles y hacerse con sus objetos de valor.

Características (10): Destreza 16 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (15): Acrobacias +7, Atención +6, Atletismo +4, Averiguar intenciones +4, Buscar +6, Diplomacia +3, Disfrazarse +4, Engañar +5, Inutilizar mecanismo +9, Juegos de manos +4, Recabar información +7, Saber (Local) +6, Sigilo +9.

Dotes (8): Competencia con armas (Sencillas), Distraer (Engañar), Entorno predilecto (Ciudad), Esconderse a plena vista, Esquiva asombrosa 1, Iniciativa mejorada 1, Ocultación mejorada, Poco conocido.

Bonificaciones (7): Ataque +5, Fortaleza +1, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 12), Puños +5 (1d3+1), Puñal +5 (1d4+1, 20/x3), Derribar +8, Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropas de cuero, herramientas de ladrón, puñal.

Ladrón, Callejero — 40 puntos

Hombre del norte

Son los rufianes que viven al margen de la ley en las ciudades, robando o asesinando para conseguir sus objetivos, muchas veces dentro de una cofradía de ladrones.

Características (10): Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (14): Acrobacias +5, Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +4, Diplomacia +3, Disfrazarse +4, Engañar +6, Intimidar +4, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de manos +6, Recabar información +3, Saber (Local) +6, Sigilo +8.

Dotes (8): Ataque furtivo 1, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Distraer (Engañar), Entorno predilecto (Ciudad), Examinar enemigo, Iniciativa mejorada 1, Poco conocido.

Bonificaciones (8): Ataque +5, Fortaleza +1, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +5 (1d3+1), Espada corta +5 (1d6+1), Puñal +5 (1d4+1, 20/x3), Derribar +5, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Armadura de cuero, herramientas de ladrón, maza ligera, puñal.

Ladrón, Carterista — 30 puntos

Hombre del norte

Este ladrón utiliza su habilidad para vaciar los bolsillos de los incautos y huir antes de ser descubierto.

Características (8): Destreza 16 (+3), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (14): Atención +6, Atletismo +6, Buscar +6, Averiguar intenciones +5, Engañar +7, Inutilizar mecanismo +6, Juegos de manos +12, Recabar información +5, Saber (Local) +6, Sigilo +8.

Dotes (5): Competencia con armas (Sencillas), Distraer (Engañar), Entorno predilecto (Ciudad), Esconderse a plena vista, Poco conocido.

Bonificaciones (3): Ataque +3, Fortaleza +1, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 12), Puños +5 (1d3), Puñal +5 (1d4, 20/x3), Presa +3, Derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropas de cuero, herramientas de ladrón, puñal.

Ladrón, Líder — 50 puntos

Hombre del norte

Se trata del líder de alguna de las cofradías y grupos de ladrones que proliferan en las ciudades humanas.

Características (14): Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades (18): Acrobacias +5, Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +6, Buscar +5, Diplomacia +6, Disfrazarse +8, Engañar +8, Inutilizar mecanismo +7, Juegos de manos +5, Montar +4, Recabar información +5, Saber (Local) +7, Saber (Nobleza) +4, Sigilo +7, Supervivencia +3.

Dotes (10): Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Contactos, Crítico mejorado (Estoque), Entorno predilecto (Ciudad), Especialidad en ataque (Estoque), Esquiva, Finta mejorada, Plan maestro.

Bonificaciones (8): Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Daga +4 (1d4+2, 19-20), Estoque +6 (1d6+2, 17-20), Derribar +6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Camisote de mallas, daga, estoque, herramientas de ladrón.

Leñador — 25 puntos

Hombre del norte

Las regiones boscosas y montañosas son el hábitat de estos humanos que se dedican a cortar árboles y vender la madera en las poblaciones.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2).

Habilidades (5): Artesanía (Carpintería) +8, Atención +4, Atletismo +5, Saber (Geografía) +5.

Dotes (3): Competencia con armas (Marciales), Entorno predilecto (Bosques o montañas), Especialidad en ataque (Hacha).

Bonificaciones (7): Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Puños +4 (1d3+2), Hacha de batalla +6 (1d8+3, 20x3), Presa +6, derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ropas de cuero, hacha de batalla.

Maestro de las Armas — 45 puntos

Hombre del norte

Este guerrero es un instructor del arte del combate, ya sea enseñando a los soldados de la milicia o como profesor de algún noble.

Características (13): Fuerza 14 (+2), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Carisma 12 (+1),.

Habilidades (11): Atención +6, Atletismo +6, Buscar +5, Diplomacia +4, Intimidar +5, Montar +6, Oficio (Maestro) +6, Saber (Tácticas) +7, Saber (Local) +5.

Dotes (7): Atrapar arma, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espadón), Maestría con armadura.

Bonificaciones (14): Ataque +6, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +6.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 11), Cota de mallas (RD 5), Espadón +8 (2d6+3, 19-20), Puños +6 (1d3+2), Presa +8, Derribar +8.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Cota de mallas, Espadón.

Mago Local — 55 puntos

Hombre del norte, Mago,

Suelen ser sabios o estudiosos que han desarrollado poderes arcanos, lo que muchas veces puede convertirlos en una celebridad. Otros, por el contrario, prefieren pasar desapercibidos.

Características (7): Fuerza 8 (–1), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (14): Artesanía (Alquimia) +7, Averiguar intenciones +3, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +8, Engañar +7, Idiomas (Lirith, Siss) +2, Intimidar +6, Recabar información +5, Saber (Arcano) +8, Saber (Historia) +6, Saber (Local) +6, Saber (Nobleza) +6.

Dotes (6): Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Fama, Favores, Memoria eidética, Riqueza 1.

Bonificaciones (10): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales (8): Aptitud mágica 4, Reserva de esencia 13. **Atributos sobrenaturales** (4): Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Esencia incrementada, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento). Conjuros (6): CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro. *(Magnitud 0)* Detectar auras mágicas, Invocar utensilio, Leer magia, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, *(Magnitud 1)* Alarma, Armadura de mago, Imagen silenciosa, Disfrazarse, Escudo, Hechizar persona, Proyectil mágico. *(Magnitud 2)* Imagen menor.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 12), Armadura de mago (RD 4), Ataque desarmado +1 (1d3–1), Bastón +1 (1d6–1), Derribar +1, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Bastón, libro de magia, llaves de la torre, túnica celeste.

Marinero — 35 puntos

Hombre del norte

Los marineros pasan largas temporadas en el mar, pero abundan en las ciudades costeras, gastándose su sueldo en vino, mujeres y juego.

Características (8): Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (11): Acrobacias +6, Artesanía (Naval) +7, Atención +6, Atletismo +6, Buscar +4, Idiomas (A elegir) +1, Oficio (Marino) +5, Saber (Geografía) +4, Saber (Marino) +7, Supervivencia +4.

Dotes (7): Competencia armas (Sencillas), Competencia armas (Marciales), Competencia armaduras (Ligeras), Entorno predilecto (Barco), Orientación perfecta, Percepción del entorno (Mar), Resistencia a las enfermedades.

Bonificaciones (9): Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Puños +2 (1d3), Espada +2 (1d6+1), Presa +3, Derribar +3.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa de marino, espada corta.

Marinero, Capitán — 45 puntos

Hombre del norte

El capitán marino es el líder de su tripulación. Tiene grandes conocimientos de su oficio y dirige a los suyos por sus conocimientos y su liderazgo.

Características (12): Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Habilidades (14): Artesanía (Naval) +5, Atención +6, Atletismo +4, Buscar +4, Diplomacia +5, Idiomas (A elegir) +2, Intimidar +5, Oficio (Marino) +8, Recabar información +6, Saber (Geografía) +9, Saber (Marino) +10, Supervivencia +6.

Dotes (9): Competencia armas (Sencillas), Competencia armas (Marciales), Entorno predilecto (Barco), Especialidad en ataque (Estoque), Inspirar, Plan maestro, Orientación perfecta, Percepción del entorno (Mar), Resistencia a las enfermedades.

Bonificaciones (10): Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Puños +4 (1d3–1), Estoque +6 (1d6, 18-20), Presa +4, Derribo +5.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa de noble, estoque.

Matón — 25 puntos

Hombre del norte

Este personaje forma parte de la chusma local. Son bravucones que intimidan a los débiles, trabajando como guardias en tabernas o tugurios de mala muerte.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2).

Habilidades (6): Atención +4, Averiguar intenciones +2, Buscar +4, Diplomacia +3, Intimidar +4, Recabar información +4, Saber (Local) +3.

Dotes (3): Competencia con armas (Marciales), Dureza, Firme.

Bonificaciones (6): Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +2, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Puños +4 (1d3+2), Espada corta +4 (1d6+2), Presa +6, Derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Ropa de cuero, espada corta.

Mercader — 35 puntos

Hombre del norte

Se trata de los comerciantes que compran y venden productos a lo largo de Valsorth, ganando cuantiosas comisiones en el proceso.

Características (8): Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades (13): Atención +6, Averiguar intenciones +6, Concentración +4, Diplomacia +7, Engañar +4, Intimidar +5, Oficio (Comerciante) +9, Recabar información +7, Saber (Geografía) +7, Saber (Local) +7, Saber (Marino) +5.

Dotes (8): Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Contactos, Entorno predilecto (Llanuras o Mar), Fama, Ocultar información, Riqueza 2.

Bonificaciones (6): Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Ataque desarmado +2 (1d3), Derribar +2, Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Documentos mercantiles, ropa de artesano.

Mercenario — 45 puntos

Hombre del norte, guerrero

Los mercenarios son espadas a sueldo que suelen concentrarse en las ciudades en guerra, luchando por dinero y gastándoselo en borracheras y burdeles.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Habilidades (11): Atención +4, Atletismo +5, Averiguar intenciones +3, Buscar +2, Diplomacia +3, Engañar +3, Intimidar +6, Montar +5, Oficio (Guardia) +5, Recabar información +3, Saber (Local) +3, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +4.

Dotes (10): Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Interponerse, Maestría con armadura (Coraza), Reaccionar primero.

Bonificaciones (14): Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Armadura (RD 5, Penalización por armadura –1), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+2,19-20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar +6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Coraza, escudo ligero, espada larga, puñal.

Mercenario Elfo — 55 puntos

Elfo del bosque, Guerrero

Es un guerrero que vaga por los reinos humanos vendiendo su espada al mejor postor, siendo muy apreciados por su habilidad con el arco.

Características (19): Fuerza 15 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 15 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 13 (+1).

Rasgos raciales (7): Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades (11): Atención +7, Atletismo +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +6, Intimidar +4, Montar +7, Oficio (Guardia) +4, Saber (Local) +4, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +7.

Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Dureza, Especialidad en ataque (Arco largo), Lanzamiento defensivo.

Bonificaciones (13): Ataque +6, Fortaleza +4, Reflejos +7, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 8 m (con armadura), Defensa 17 (Desprevenido 14), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +6 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+2, 20), Puñal +6 (1d4+2), Arco largo +8 (1d8, 20/x3), Derribar +9, Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 12

Equipo: Espada larga, arco largo (20 flechas), camisote de mallas (RD3), puñal y sobretodo verde pardo.

Miliciano — 45 puntos

Hombre del norte

Se trata de los soldados que entran a formar parte del ejército o milicia de una ciudad o reino. Son guerreros poco cualificados que sirven de tropa de choque.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Habilidades (14): Atención +4, Atletismo +5, Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +4, Engañar +4, Intimidar +5, Montar +6, Oficio (Miliciano) +7, Recabar información +5, Saber (Local) +5, Saber (Tácticas) +3, Sigilo +4.

Dotes (9): Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Maestría con armadura (Cota de escamas), Maniobra cooperativa.

Bonificaciones (12): Ataque +3*, Fortaleza +4, Reflejos +3*, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Armadura (RD 4, Penalizador de armadura –1), Ataque desarmado +3 (1d3+2), Ballesta ligera +3 (1d8, 19-20), Espada larga +5 (1d8+2,19-20), Derribar +5, Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), cota de escamas (RD4, Penalizador -1), escudo ligero, espada larga, uniforme.

Miliciano Capitán — 55 puntos

Hombre del norte

Es el mando del ejército regular de la ciudad o la región. Acostumbra a ser una personalidad y su voz es respetada por los dirigentes.

Características (10): Fuerza 15 (+2), Constitución 13 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (18): Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +4, Buscar +2, Diplomacia +6, Engañar +6, Intimidar +8, Montar +4, Oficio (Guardia) +8, Recabar información +6, Saber (Local) +7, Saber (Nobleza) +5, Saber (Tácticas) +5, Sigilo +2.

Dotes (10): Bien informado, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Favores, Maestría con armadura (Cota de escamas), Posición social (Militar) 2.

Bonificaciones (17): Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 15), Armadura (RD 4, Penalización armadura –1), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+2, 19-20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar+6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Cota de escamas, escudo pesado, espada larga, puñal, uniforme de la guardia.

Noble — 45 puntos

Hombre del norte

Son los privilegiados que han nacido en una buena familia y viven más pendientes de la política o los negocios, con el fin de ascender en la escala de poder de la ciudad.

Características (10): Fuerza 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Habilidades (13): Atención +4, Atletismo +3, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +8, Engañar +7, Interpretar (A elegir) +5, Intimidar +5, Montar +4, Recabar información +6, Saber (Historia) +4, Saber (Local) +6, Saber (Nobleza) +7.

Dotes (10): Competencia con armas (Marciales), Contactos, Entorno predilecto (Ciudad), Fama, Favores, Mofarse, Posición social (Nobleza) 2, Riqueza 2.

Bonificaciones (12): Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Puños +2 (1d3+1), Estoque +2 (1d6+1, 18-20), Derribar +3, Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Estoque, ropa de noble.

Pescador — 30 puntos

Hombre del norte

Los pescadores salen en sus botes cada mañana en busca del mejor pescado, ya sea navegando en botes pequeños o utilizando cañas y redes.

Características (10): Fuerza 13 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).

Habilidades (8): Artesanía (redes) +6, Atención +4, Atletismo +4, Buscar +5, Saber (Marino) +6, Saber (Geografía) +5, Supervivencia +6.

Dotes (6): Competencia con armas (Sencillas), Entorno predilecto (Embarcación), Herramientas improvisadas, Orientación perfecta, Percepción del entorno (Mar, río o lago), Resistencia a las enfermedades.

Bonificaciones (6): Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 10), Puños +2 (1d3), Puñal +2 (1d4+1), Presa +3, Derribar +4.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa de abrigo, cuerda de pescar, puñal.

Pirata — 40 puntos

Hombre del norte

Este marinero ha optado por la vía rápida para conseguir oro y riquezas, mediante el asalto y pillaje de las rutas de barcos comerciales.

Características (6): Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Sabiduría 12 (+1).

Habilidades (12): Acrobacias +5, Artesanía (Naval) +7, Atención +6, Atletismo +5, Buscar +4, Idiomas (A elegir) +2, Oficio (Marino) +5, Saber (Geografía) +6, Saber (Marino) +8, Supervivencia +5.

Dotes (12): Ataque furtivo 1, Charlatanería, Competencia armas (Sencillas), Competencia con armas (Marciales), Competencia armaduras (Ligeras), Contactos, Entorno predilecto (Barco), Hombre para todo, Mofarse, Orientación perfecta, Percepción del entorno (Mar), Resistencia a las enfermedades,

Bonificaciones (10): Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Puños +3 (1d3–1), Sable +3 (1d6), Presa +3, Derribar +4.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, sable, cuerda.

Preso — 20 puntos

Hombre del norte

Estos son los prisioneros que llevan años encerrados en la prisión y que han aprendido a sobrevivir allí, entre peleas a cuchillo y engaños.

Características (4): Fuerza 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Habilidades (8): Atención +2, Atletismo +3, Averiguar intenciones +2, Buscar +2, Engañar +5, Intimidar +4, Inutilizar mecanismo +2, Juegos de Manos +4, Recabar información +3, Saber (Local) +4, Sigilo +2, Supervivencia +3.

Dotes (3): Bebedor 1, Competencia con armas (Sencillas), Especialidad en ataque (Daga).

Bonificaciones (5): Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Puños +2 (1d3+1), Punzón +4 (1d4+1), Presa +3, Derribar +3.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Prestamista — 25 puntos

Hombre del norte

Estos contables trabajan manejando el dinero de los demás y piensan que eso los convierte en alguien importante. Son personajes habituados a vivir en la seguridad de los libros y las cifras y confían en la fuerza del orden para protegerles.

Características (6): Constitución 8 (–1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2).

Habilidades (10): Atención +5, Averiguar intenciones +5, Buscar +7, Diplomacia +8, Engañar +8, Idiomas (propio y otro) +1, Oficio (Contable) +6, Saber (Local) +8, Saber (Historia) +3, Saber (Nobleza) +4.

Dotes (5): Beneficio (Acceso a fondos económicos), Contactos, Ocultar información, Posición social 1, Riqueza 2.

Bonificaciones (4): Ataque +0, Fortaleza 0, Reflejos +1, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Puños +0 (1d3), Presa +0, Derribar +0.

Salud: Puntos de Resistencia 18, Umbral de herida grave 7.

Prostituta — 30 puntos

Hombre del norte

Las chicas de compañía abundan en las ciudades y pueblos, ya sean mujeres de bajo nivel o cortesanas que viven con todo tipo de lujos.

Características (7): Constitución 12 (+1), Carisma 15(+2).

Habilidades (12): Atención +4, Atletismo +2, Averiguar intenciones +5, Buscar +6, Montar +2, Engañar +8, Juegos de manos +5, Recabar información +8, Saber (Local) +6, Saber (A elegir) +4, Supervivencia +2.

Dotes (3): Bien informado, Empatía, Encanto.

Bonificaciones (8): Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Puños +1 (1d3), Presa +1, Derribar +1.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Sabio — 25 puntos

Hombre del norte

Los eruditos, sabios y estudiosos son habituales en las ciudades, ya sea en bibliotecas, templos o centros dedicados al estudio.

Características (12): Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 14 (+2).

Habilidades (9): Artesanía (Caligrafía) +8, Averiguar intenciones +9, Buscar +8, Concentración +10, Idioma (A elegir) +6, Medicina +5, Saber (A elegir) +7, Saber (A elegir) +7.

Dotes (1): Memoria eidética.

Bonificaciones (3): Ataque +1, Fortaleza +0, Reflejos +0, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 10, Puños +1 (1d3–1), Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Túnica, libro de notas.

Salteador — 25 puntos

Hombre del norte

Estos son bandidos de caminos que operan en los territorios desprotegidos, asaltando a los viajeros solitarios.

Características (4): Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Habilidades (9): Acrobacias +2, Atención +4, Atletismo +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +2, Engañar +4, Inutilizar mecanismo +4, Juegos de manos +3, Montar +4, Sigilo +5, Supervivencia +5.

Dotes (5): Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras), Distraer, Especialidad con arco.

Bonificaciones (7): Ataque +4, Fortaleza +0, Reflejos +4, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura de cuero (RD 1), Puños +4 (1d3+1), Arco largo +6 (1d8), Espada corta +4 (1d6+1), Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.

Soldado — 45 puntos

Hombre del norte

Se trata de soldados que trabajan como guardias o soldados, ya sea vigilando una ciudad como la milicia local o en el ejército de un territorio.

Características (10): Fuerza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Habilidades (12): Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +5, Buscar +2, Diplomacia +3, Engañar +3, Intimidar +6, Montar +5, Oficio (Guardia) +5, Recabar información +3, Saber (Local) +3, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +4.

Dotes (10): Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Interponerse, Maestría con armadura (Cuero tachonado), Reaccionar primero.

Bonificaciones (13): Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Cuero tachonado (RD 3), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Ballesta ligera +4 (1d8, 19-20), Espada larga +6 (1d8+2,19-20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar +6, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ballesta (20 virotes), cuero tachonado, escudo ligero, espada larga, puñal, uniforme de guardia.

Tendero — 20 puntos

Hombre del norte

Se trata de los tenderos, carniceros y en general cualquiera que regente un negocio de pequeño tamaño.

Características (2): Carisma 12 (+1).

Habilidades (11): Artesanía (A elegir) +6, Atención +2, Atletismo +2, Averiguar intenciones +5, Buscar +2, Diplomacia +6, Engañar +6, Idiomas (A elegir) +1, Juegos de manos +2, Montar +2, Saber (Local) +4, Saber (A elegir) +3.

Dotes (1): Bien informado.

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +1, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Puños +1 (1d3), Presa +1, Derribar +1.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.

Trampero — 40 puntos

Hombre del norte

Este es un tipo de cazador que vaga por las zonas salvajes utilizando su habilidad con las trampas para capturar a sus presas en emboscadas.

Características (12): Destreza 13 (+1), Constitución 15 (+2), Sabiduría 14 (+2).

Habilidades (14): Artesanía (Trampería) +10, Atletismo +6, Buscar +8, Inutilizar mecanismo +6, Saber (Naturaleza) +8, Saber (Geografía) +7, Sigilo +7, Supervivencia +9.

Dotes (5): Aguante, Competencia con armas (Marciales), Esconderse a plena vista, Especialidad en ataque (Arco largo), Herramientas improvisadas.

Bonificaciones (9): Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Arco largo +7 (1d8, 20x3), Cuchillo +5 (1d4), Presa +5, Derribar +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ropa de cuero, arco largo, puñal.

Verdugo — 30 puntos

Hombre del norte

El ejecutor del noble o gobernante local es un especialista en el arte de acabar con los condenados, matando sin dudar, ya sea mediante el hacha o utilizando la horca.

Características (14): Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3).

Habilidades (4): Atención +3, Buscar +4, Intimidar +6, Sigilo +4.

Dotes (3): Ataque poderoso, Competencia con armas (Marciales), Especialidad en hacha.

Bonificaciones (9): Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Hacha de batalla +7 (1d8+4, 20x3), Presa +8, Derribar +8.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 11.

Equipo: Ropa negras, hacha de batalla.

Vidente — 35 puntos

Hombre del norte

Los adivinos y magos que dicen ver el futuro abundan en las ciudades, vendiendo destellos del destino por unas pocas monedas.

Características (10): Constitución 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 12 (+1).

Habilidades (8): Artesanía (Alquimia) +6, Averiguar intenciones +6, Concentración +5, Diplomacia +5, Engañar +7, Intimidar +3, Recabar información +7, Saber (Arcano) +6.

Dotes (4): Bien informado, Fama, Intuición, Memoria eidética.

Bonificaciones (7): Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales (4): Aptitud Mágica 2. Reserva de esencia 8. **Conjuros** (2): *(Magnitud 0)* Conocer dirección, Detectar aura mágica, Detectar veneno, Leer magia, *(Magnitud 1)* Comprensión idiomática, Hipnotismo.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12, Bastón +2 (1d4), Presa +2, Derribar +2.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Túnica, Amuleto de huesos.



CAPÍTULO VIII
CAMPAÑAS

Dicen que lo más importante de vivir aventuras es poder contarlas. Pero eso no es así, viajero. Lo más importante de vivir aventuras es formar parte de una historia más grande que uno mismo, es ganarse el derecho a que tu nombre aparezca entre los de los grandes héroes y que de ti, dentro de muchos años, se cuenten leyendas junto a las hogueras sobre cómo salvaste a Walsorth del Reino de la Sombra.

Las Gemas de Poder

Además de la descripción de los lugares, ciudades y ruinas abandonadas que abundan en las regiones centrales de Valsorth, así como aventuras, peligros y guerras que puedes encontrar en el **Capítulo 7: Aventuras en Valsorth,** en este libro te ofrecemos tres campañas preparadas para que uses toda la información anterior y la englobes dentro de una historia mayor. Estas campañas pueden ayudarte como hilo conductor de tus aventuras en Valsorth, de manera que no sean una serie de hechos inconexos, sino que formen una historia completa que conduzca a un desenlace épico y memorable.

Cada campaña se inicia con un resumen de la trama general para, a continuación, describir los capítulos que componen la historia. En cada campaña se describen los acontecimientos generales, siendo el DJ quien les da forma empleando la información, descripciones de lugares, aventuras y personajes incluidos en el capítulo anterior. Si bien pueden jugarse de forma independiente, las tres campañas forman una gran historia que, jugadas en orden, pueden llevar a los PJ a iniciarse como luchadores contra el aciago destino y a acabar derrotando al temible espectro Viis que comanda las huestes de no-muertos que asolan las montañas del norte, debilitando al Rey Dios y decantando la guerra hacia el lado de los hombres y los elfos.

Historia de las Gemas de Poder

Tal y como se presentaba en el primer volumen de **El Reino de la Sombra,** las Gemas de Poder se perdieron en el olvido hace siglos, enterradas en ruinas o subterráneos. Se trata de los tres artefactos mágicos más poderosos de Valsorth, cuya búsqueda ha llevado al Rey Dios a desatar la guerra sobre todo el continente con el único fin de encontrar estas piedras. Si lo consigue, la barrera formada por los Doce Arcanos cederá por completo y por fin podrá regresar al mundo y sojuzgarlo para siempre bajo su dominio.

El Viaje de Hirael

Sin embargo, la historia de las Gemas de Poder se remonta a muchos siglos antes de la aparición del Rey Dios, a los primeros días de la historia escrita de Valsorth. Hirael, uno de los primeros reyes elfos en caminar sobre Valsorth, llevó a su pueblo a través del continente hasta los bosques de Shalanest. Hirael aparece en los libros de historia como el fundador de la ciudad de Litdanast, pero pocos saben lo que sucedió antes de que su pueblo alcanzara los bosques de Shalanest.

En el año 3211 ARD, el Rey Hirael guiaba a los suyos por los desiertos parajes que más tarde serían conocidos como las Llanuras Grises. Después de días de marcha por las llanuras, la comitiva acampó junto a unas grandes ruinas que surgían de la tierra. Era una ciudadela de torreones y edificios de extraña construcción, pero no muy diferentes a otros restos que habían encontrado en su viaje. Durante la noche, el rey tuvo un sueño muy vívido en el que se le aparecieron unas figuras que realizaban un rito en un altar de piedra en el centro de la ciudadela. Como respuesta a los cánticos de los encapuchados, varios rayos cayeron del cielo y arrasaron a los monjes, calcinándolos por completo y dejando tan solo tres objetos sobre el altar.

Hirael despertó al amanecer y, siguiendo su instinto, partió al frente de un pequeño grupo al interior de las ruinas. Los exploradores elfos alcanzaron el centro de la ciudad, donde el rey reconoció el altar que había visto en el sueño, aunque era apenas un cúmulo de piedras destrozado. Entonces mandó a sus soldados excavar entre los escombros, hasta que encontraron tres gemas de perfecta factura y un intenso color magenta.

Nada más tocar una de las gemas, Hirael supo que albergaban un gran poder, aunque a su vez contenían una terrible amenaza. Abrumado por el poder que ahora recaía sobre sus hombros, tomó las tres gemas y partió de nuevo hacia el este.

Al llegar a los bosques de Shalanest, los elfos empezaron la edificación de la ciudad de Litdanast. Hirael, que había mantenido en secreto la existencia de las gemas, usó su poder mágico durante la creación de la ciudad. Con ellas erigió, por ejemplo, las enormes estatuas de las sacerdotisas.

La Maldición de las Gemas

La paz reinó entre los elfos durante siglos, hasta que algo terrible sucedió. Una noche, Hibenral, segundo hijo del rey, fue llamado en sueños hacia las salas privadas de su padre. El príncipe, que apenas era un niño, abrió el baúl donde el rey guardaba en secreto las gemas. Sin saber por qué, el niño las dispuso en forma de triángulo y empezó a recitar un canto en un idioma desconocido. Como respuesta a este ritual, una terrible sacudida hizo temblar todo el bosque y el niño empezó a gritar, víctima de un increíble dolor. Así es como lo encontró su padre, arrodillado ante las gemas y sufriendo un martirio indecible. Hirael apartó al niño de las gemas y al momento el pequeño se desplomó inconsciente en sus brazos. Cuando por fin recuperó la consciencia, la mente del niño había sido aniquilada, no siendo más que un cascarón vacío.

Hirael, a pesar del poder de las gemas, supo que debía librarse de ellas, ya que albergaban a su vez una maldad que debía ser desterrada. Por ello, le entregó una gema a cada uno de sus tres guardias de confianza, para que partiesen en tres direcciones diferentes y ocultasen las piedras en los lugares más recónditos, de manera que nunca jamás nadie pudiese de nuevo reunirlas y desatar su poder.

Los tres exploradores partieron al amanecer. El primero de ellos llegó a unas cuevas al norte de los bosques de Shalanest, en el territorio donde más adelante se alzaría la ciudad humana de Teshaner, y se internó hasta lo más profundo de las catacumbas para ocultar la gema, donde la encerró tras un sello mágico. El segundo viajó al noreste, atravesó las llanuras hasta una región pantanosa y deshabitada, donde halló un templo semienterrado en el lodo. En

los subterráneos de este lugar ocultó la segunda gema. El tercer elfo atravesó el continente hasta el extremo norte y encontró un lugar donde guardar la gema, en lo más profundo de las montañas Kehalas. Allí, en la red de cuevas que después sería la red de galerías de las minas de Numbar, ocultó la gema tras varias barreras y protecciones mágicas.

El Ritual

Más de 3000 años han pasado desde entonces y solo las viejas leyendas recuerdan la historia de las gemas. Los Doce Arcanos investigaron sobre las gemas durante la guerra del Rey Dios y descubrieron cuál era la finalidad del nigromante al buscarlas. Para evitar que se hiciera con esos objetos de gran poder, se sacrificaron para encerrar al Señor de la Sombra en un círculo de piedra. Sin embargo, no todo el conocimiento sobre las gemas se ha perdido, ya que la información sobre las Gemas de Poder está fragmentada en muchos casos perdidos entre libros polvorientos, viejos escritos y leyendas populares, pero aún es posible reunir las piezas y desentrañar la historia y el paradero de cada una de las gemas. Lo que muy pocos saben es que las gemas no son una fuerza mágica que se pueda utilizar para derrotar al Rey Dios, sino más bien todo lo contrario, ya que en su interior almacenan un mal de la antigüedad.

A este respecto, y aunque ya nadie en Valsorth recuerda el origen de las gemas, su creación se produjo mucho antes de la aparición de los elfos. Miles de años atrás, un ritual dirigido por varios clérigos encerró en el interior de las gemas toda la energía vital del planeta, así como a sus pobladores, criaturas y monstruos. Ese ritual, que el Rey Hirael vio en sueños, aniquiló a todo ser vivo del continente, eliminando a las razas que lo habían poblado hasta entonces. Encerró a los karaz en las profundidades de la tierra y sumió a Valsorth en varios milenios de soledad y muerte.

Por ello, un odio y un poder sin precedentes están encerrados en las gemas, esperando que alguien sea tan estúpido como para creerse capaz de dominarlo, reunir las piedras y desatar su poder. Aquel que realice el ritual con las tres gemas desencadenará una tormenta sin precedentes sobre Valsorth que cambiará de nuevo el mundo para sumirlo para siempre en el caos, el frío y la noche.

La Guerra contra el Rey Dios

El regreso del Reino de la Sombra es ya una realidad. Después de la aparición de los dragones, seres malvados que habían sido desterrados de Valsorth, y la destrucción de la ciudad humana de Teshaner, los rumores sobre la aparición del Rey Dios se multiplican por los reinos. La guerra se extiende en todos los territorios, desde las colinas donde los bárbaros resisten apenas el ataque de hordas de orkos hasta los bosques élficos que se vieron sitiados por un ejército de dragones negros. Nadie está a salvo de la cólera del Rey Dios, el nigromante elfo cuyo único objetivo es sojuzgar el mundo y esclavizar a sus habitantes. Pero la esperanza de que un grupo de aventureros encuentre una de las gemas todavía ilumina a elfos y hombres, pues dice la leyenda que el poder de las gemas milenarias puede volver a encerrar al Rey Dios y expulsarlo para siempre de este mundo.

Guerra en el Norte

Tal y como se relata en el libro básico de El Reino de la Sombra, la aparición de la primera Gema de Poder significó un punto de inflexión en la lucha contra el Rey Dios. En un momento en que los ejércitos de orkos asolan el norte, a punto de arrasar la ciudad de Eras-Har, y mientras huestes de no-muertos se alzan en las montañas y atacan los puestos fronterizos, ya nadie duda de que la amenaza del regreso del señor de la sombra es una realidad. Por ello, la batalla se recrudece y la guerra se desata en tres frentes.

Por un lado está la lucha en el norte, donde las huestes de orkos y titanes dirigidas por el titán Grunt tratan de destruir las ciudades humanas, principalmente Eras-Har. Por otro lado, la elfa oscura Essir se ha infiltrado en Stumlad para sembrar el caos en el reino humano. Por último, el nigromante Viis prepara en las montañas Kehalas el resurgir de una horda de seres de ultratumba con la que invadir las ciudades humanas.

Ante este clima de guerra y peligro, las naciones élficas y los reinos humanos luchan por sobrevivir. Tras la batalla de Litdanast, los elfos se han agrupado bajo el mando del Príncipe Araanel y parten hacia el norte a la guerra. Por su parte, los Caballeros de Stumlad tratan de mantener a salvo sus reinos, defendiendo las fortalezas de las montañas Kehalas ante un enemigo cada vez más superior. Mientras, otras regiones parecen ajenas a la guerra, como las Llanuras Grises, donde los elfos grises siguen inmersos en sus luchas internas por el territorio.

La Búsqueda de las Gemas

Actualmente en Valsorth reina un clima de guerra, con ciudades arrasadas, caravanas de refugiados y ejércitos que cruzan las praderas. Pero el descubrimiento de las Gemas de Poder puede significar un cambio, un poder antiguo que puede hacer frente a las huestes de dragones del Rey Dios. Este conocimiento llega a la ciudad de Eras-Har cuando el grupo de aventureros que encontraron la primera gema la traen a la ciudad. Allí se diseña el plan para resistir al avance de la sombra, que pasa por hacerse con las otras dos gemas, ya que con ellas confían en poder derrotar a los ejércitos del Rey Dios. Diversos grupos de héroes recorren Valsorth y encuentran las otras Gemas de Poder, algunos por pura casualidad, mientras que otros son enviados ex profeso para hacerse con ellas. Una vez las gemas estén en manos de los pueblos libres, se convocará en Eras-Har un concilio entre los reyes humanos y los elfos con el fin de decidir cómo enfrentarse al nigromante. Lo que nadie sabe, sin embargo, es que la que parece ser la mayor esperanza de los pueblos libres puede ser a su vez su mayor amenaza.

Los Lugartenientes

Al igual que en el libro básico de **El Reino de la Sombra** se presentaba a la renegada Seela, en este libro se ofrece la descripción detallada de otros dos lugartenientes del Rey Dios. Se trata del titán Grunt y del nigromante muerto viviente Viis, cuyas historias se entrecruzan de manera decisiva en las campañas que aquí se relatan. Encontrarás las fichas de personaje de Grunt y de Viis, así como sus historias personales o sus motivaciones, en las páginas 254 y 324, respectivamente.

En el libro experto, el próximo volumen de **El Reino de la Sombra,** encontrarás las fichas de personaje de la elfa oscura Esshir y del propio Rey Dios.

La Gema de la Ciénaga

Esta campaña narra las aventuras de un grupo de aventureros que atraviesan las Llanuras Grises, donde se ven inmersos en las luchas internas entre los diferentes clanes de elfos grises. Tras ayudar a la princesa Hiona a recuperar su tribu, las noticias sobre un templo abandonado en las ciénagas les llevan hasta lo más profundo de las llanuras, donde deben enfrentarse al wyvern que domina esta región. Sin embargo, en los subterráneos del templo encuentran un objeto de gran valor: una Gema de Poder que cambiará su destino para siempre.

Personajes

Esta primera campaña está pensada para personajes de poder bajo, unos 50 puntos de personaje. La premisa es que sea un grupo de personajes heterogéneos, o al menos que no sean elfos grises, y que se vean envueltos en las luchas y conflictos de esta raza a la que desconocen. Otra de las premisas con las que se cuenta es que deben estar viajando hacia la pequeña ciudad humana de Ergadum o viviendo en ella, pues es donde empieza la primera de las aventuras.

Parte I. Princesa de las Llanuras

La historia se inicia cuando los personajes están en la corrupta ciudad estado de Ergadum, al norte de las Llanuras Grises. Ya sea que se encuentren de viaje o sean lugareños de la región, la campaña tiene como punto de inicio el momento en que la milicia de la ciudad los hace prisioneros. Aun así, quizás el DJ decida que los PJ tienen unos días para moverse por la ciudad y tener alguna pequeña aventura antes de iniciar el grueso de la campaña (en la página 211 se dan ideas de pequeñas aventuras que se pueden añadir en los poblados humanos de las llanuras).

Rescatar a la Prisionera

La **Aventura 5: El guardián del calabozo** (página 209) es un magnífico principio para la campaña. En ella, los PJ son encerrados en las mazmorras de la ciudad, donde se encuentran con Hiona, princesa de la tribu de elfos grises del Puño Rojo. Junto a la princesa, los PJ deben escapar de las mazmorras matando al guardián y huir a las llanuras.

Sin embargo, al llegar al hogar de la princesa, comprueban que sus problemas no han hecho más que empezar, pues deben ayudar a Hiona a recuperar el poder que le han intentado arrebatar durante su ausencia. Para recuperar su liderazgo, Hiona pide a los PJ que la ayuden a superar la prueba que le impone su pueblo en la **Aventura 6: La prueba de Ergalam** (página 214). Para ello, los PJ deben enfrentarse a otro grupo en las ruinas de la ciudad de Ergalam y regresar con la princesa. Si consiguen triunfar, Hiona se hace de nuevo con el mando de la tribu y los PJ son aceptados como miembros de la misma.

Viviendo con los Elfos Grises

Durante las siguientes semanas, Hiona cuenta con los PJ para resolver los numerosos problemas que acechan a la tribu de elfos grises. Entre ellos puede estar la aparición de unos cazadores furtivos, en la **Aventura 7: Cazadores de Buletes** (página 218), o la traición de una de los suyos, la elfa Jiora que desea hacerse con el título de helasta. Así, les tiende una trampa para que sean capturados por la tribu de la Cólera en la **Aventura 8: El gran gusano** (página 221). En manos de sus enemigos, Hiona y los PJ son ofrecidos en sacrificio a un gran devoraroca, del que deben huir a través de la árida región. Si logran escapar de la bestia, la princesa descubre la traición y regresa a la tribu del Puño Rojo para vengarse de Jiora. Sin embargo, la traidora ha huido, refugiándose en la ciudad de Ergadun junto al caudillo Rey Kazdan. Los PJ deben ajusticiar a la traidora en la **Aventura 9: El castigo de los traidores** (página 224), así como acabar con el corrupto gobernante de la ciudad para evitar que siga atacando a la tribu del Puño Rojo. Para eliminar al Rey Kazdan se tendrán que infiltrar en su mansión y vencer al brujo que le sirve, en la **Aventura 10: La hora del caudillo** (página 224). Con la muerte del caudillo, la tribu del Puño Rojo se libra de un gran enemigo y puede disfrutar de un corto período de paz.

La Guerra entre Tribus

Sin embargo, la lucha contra la tribu de la Cólera aún está por decidir. Después de que Hiona y los PJ escapen al sacrificio, los elfos grises de la Cólera tratan de acabar lo que el gran gusano no pudo hacer. Para ello, desatan una guerra entre ambas tribus, lanzando ataques y emboscadas sobre su asentamiento. Los PJ deben ayudar a Hiona y a los suyos a resistir estos ataques. A pesar de que no hay ninguna aventura diseñada específicamente para esta parte de la campaña, en la descripción de las tribus de elfos grises (página 212) se dan infinidad de ideas y motivaciones para dirigir estas aventuras.

Esta parte de la historia concluye cuando los PJ guían una partida de elfos grises para atacar el asentamiento de la Cólera. Al derrotar a la helasta rival, la mujer suplica piedad y ofrece explicar la localización de un objeto de gran valor que hay oculto en un lugar de las llanuras. La mujer se refiere a la Gema de Poder, de la que ha oído hablar mediante leyendas. Solo sabe que ese objeto de gran poder fue escondido en las llanuras. Nadie sabe dónde fue enterrado, pero sus antepasados le explicaron que esa información puede encontrarse en los antiguos libros de los elfos, en la ciudad en ruinas de Dalannast.

Parte II. En Busca de la Gema

La información que les ha dado la helasta debe sembrar las dudas en los PJ sobre qué hacer, ya que un objeto de semejante poder debería atraer su atención. Si no es así, Hiona puede pedirles que investiguen esa leyenda, ya que ella también cree que un objeto así podría ser muy útil en los tiempos aciagos que se acercan.

Es de esperar que, para conocer dónde está la gema, los PJ se despidan de los elfos grises y partan en busca de la antigua biblioteca

que hay bajo las ruinas de Dalannast. Sin embargo, esta búsqueda no será sencilla, ya que el antiguo reino élfico se encuentra sumido en una antigua maldición, por lo que para poder escapar de su maleficio deben poner fin al poder corrupto que opera en la zona.

Hacia los Bosques Élficos

Los bosques élficos están en el extremo sur de las Llanuras Grises. Por tanto, para llegar hasta allí, el grupo de PJ debe atravesar los territorios de varias tribus de elfos enemigas, así como otros asentamientos peligrosos, como el cañón de Pokharhum. Según la capacidad para moverse por territorio enemigo del grupo, su avance será más o menos sencillo, aunque siempre deben encontrar dificultades para alcanzar su destino. Durante este viaje se pueden intercalar pequeñas aventuras, como puede ser seguir a un ladrón a las cuevas de Pokharhum, en la **Aventura 11: El ladrón de huesos** (página 226), o enfrentarse a partidas de caza de elfos grises.

El Bosque Maldito

Una vez alcancen el límite meridional de las llanuras, el bosque de Shalanest se abre ante ellos. En la página 182 encontrarás una detallada descripción del bosque y de los peligros que lo acechan, por lo que el DJ solo tiene que seguir estas indicaciones para hacer que adentrarse entre los árboles en busca de la ciudad perdida sea toda una aventura. A su vez, puede hacer que los PJ se las tengan que ver con espíritus malignos, en especial con la dama de la esfera negra, o tengan que luchar con un árbol tirano (página 185).

Sea como fuere, el viaje a través del bosque debe ser agobiante, los PJ deben estar sumidos en un ambiente malsano para que les quede claro que la maldición que anida en este reino no les dejará escapar.

El Reino Subterráneo

Tras alcanzar el centro del bosque y las ruinas de la mítica ciudad de Dalannast, los PJ deben enfrentarse a dos grandes retos. Por un lado deben encontrar la biblioteca subterránea de la ciudad y buscar allí la información sobre dónde fue escondida la Gema de Poder (la biblioteca se describe en la página 194). En este punto es recomendable que los PJ encuentren más información sobre las Gemas de Poder, de manera que comprendan la magnitud del objeto que buscan y las implicaciones que puede tener en caso de encontrarlo. En definitiva, deben saber que su búsqueda puede ser una gran ayuda en la lucha que se está librando en el norte contra las invasiones de orkos y dragones.

Por otro lado, y para poder escapar de la maldición del bosque, los PJ deben llegar hasta la mismísima cripta del Rey Ahe y allí acabar con el poder de la diadema demonio que sojuzga el espíritu del antiguo monarca, tal y como se describe en la **Aventura 3: La maldición del Rey Ahe** (página 199). Una vez eliminada la maldición, el bosque pierde su poder maléfico y el grupo de PJ puede salir y regresar a las llanuras.

Parte III.
Las ciénagas del Wyvern

Una vez descubierta la localización donde fue escondida la Gema de Poder, los PJ deben cruzar de nuevo las llanuras hasta las ciénagas de Hianta y buscar en las ruinas el poderoso artefacto. Para ello deberán enfrentarse a grandes peligros, el mayor de los cuales puede ser el enorme wyvern que gobierna las ruinas.

A Través de las Llanuras

Esta vez, en esta nueva travesía de las Llanuras Grises, los personajes pueden encontrarse con una caravana de comerciantes humanos que cruzan la calzada sur hacia las ciudades del lago. Junto a ellos se ven ahora como blanco de los ataques de las tribus de elfos grises de la Serpiente y los Huesos, por lo que deberán luchar junto a los humanos para proteger la caravana. Una vez alcancen las cercanías de las ciénagas, el grupo se desvía al norte y deja a sus compañeros, si es que han llegado sanos y salvos hasta aquí.

Los Pantanos de Hianta

Las ciénagas de Hianta son un laberinto de traicioneros pasos, arenas movedizas y encuentros con hombres sapo y otros horrores (tal y como se describe en la página 238). Los PJ deben explorar este territorio y pueden encontrarse con aventuras paralelas, como acompañar al cazador Onalar en las ruinas de Gran Serpiente, en la **Aventura 14: La gran hidra** (página 254), o verse incluso envueltos en algún altercado con los piratas que navegan los ríos. De cualquier modo, explorar las ciénagas es un trabajo duro, con multitud de trampas y peligros, que acabará cuando por fin encuentren el sendero que gira al oeste y lleva al claro central donde se alzan las ruinas del templo de la antigüedad.

El Templo y el Wyvern

Una vez alcancen las ruinas, los PJ deben tener un primer enfrentamiento con el wyvern. En este punto deberían no ser lo suficientemente poderosos como para hacerle frente y verse obligados a refugiarse en el interior del templo. Una vez a salvo, es decisión de los PJ cómo enfrentarse a la bestia, ya sea tendiéndole alguna trampa o con alguna otra estrategia. También es posible que decidan olvidarse del wyvern y busquen la gema en las profundidades de la ruina.

Los Subterráneos

La exploración de las ruinas del templo debe llevar a los PJ a los niveles inferiores, primero a los pasadizos donde habita el scork (el primer subterráneo del templo se describe en la página 241) y llegar hasta la puerta mágica de piedra. Aquí deben usar el conocimiento adquirido en la ciudad de Dalannast y pronunciar el nombre del Príncipe Hirael para abrir la puerta. Esto les lleva a un nuevo subterráneo, construido por los elfos para ocultar la gema (el segundo subterráneo del templo se describe en la página 243). Aquí deben solucionar el acertijo que permite abrir la última puerta mágica o enfrentarse a los guardianes elfos que custodian este nivel. Cuando logren abrir la puerta, alcanzarán por fin la Gema de Poder.

Epílogo

Una vez tengan la gema, los PJ deben plantearse qué hacer. Sin duda deben saber que tienen un objeto de gran poder y que deben buscar ayuda sobre qué hacer con él. En este punto, quizás se enteren de que en Eras-Har se están reuniendo las fuerzas que se oponen a los ejércitos de dragones y que allí pueden encontrar información. Claro que, para poder escapar de las ruinas y ponerse rumbo al norte hasta Eras-Har, deben enfrentarse al wyvern y derrotarlo si aún no lo han hecho.

La Defensa de Eras-Har

Un grupo de aventureros llega a Eras-Har en busca de dinero, fama o por cualquier otra motivación (como puede ser obtener información sobre una Gema de Poder que encontraron). Por desgracia, la ciudad se encuentra en guerra y deben ayudar a defenderla ante el ataque de los orkos. En sus aventuras se verán envueltos en las luchas internas entre los asesinos de la Daga o podrán ser enviados a las ruinas de Agna-Anor para ayudar a los caballeros allí reunidos. Por último, tras ayudar en la batalla que se desata a las puertas de la ciudad, los aventureros deben eliminar al lugarteniente del Rey Dios que comanda sus tropas.

Personajes

Esta campaña se puede jugar con personajes de lo más variado, aunque sería recomendable que sean de razas no enemistadas con los humanos, ya que se desarrolla en gran parte en la ciudad de Eras-Har. El nivel de los personajes debe ser medio, entre 50 y 60 puntos, de manera que estén sobre los 60-70 puntos cuando lleguen los grandes enfrentamientos en las ruinas de Agna-Anor.

Parte I. La ciudad en Guerra

La campaña se inicia con la llegada de los personajes a Eras-Har, encontrándose con una ciudad sumida en la guerra, repleta de mercenarios y problemas. Tras servir en la milicia de la ciudad, los PJ entran a formar parte de la hermandad de la Daga, pensando que son servidores de Korth, pero descubriendo después que son una secta fanática. Tras escapar de las garras de la hermandad, los PJ deben enfrentarse al líder de la Daga y poner fin a esta organización criminal.

La Ciudad en Guerra

Los PJ llegan a la ciudad por primera vez, seguramente con problemas de dinero, por lo que sus primeras aventuras son simples encargos y trabajos con los que ganar monedas para subsistir. Estas historias han de servir para presentar la ciudad y sus lugares, así como las principales personalidades. Los PJ tienen muchas opciones de trabajo, que dependen de sus capacidades y sus intereses, como puede ser entrar a formar parte de los Yelmos Negros que dirige el Capitán Orlant y colaborar en la defensa de la ciudad. Aquí pueden correr numerosas aventuras sirviendo a los caballeros y luchando contra las invasiones de orkos, como en las **Aventura 16: Batalla en los campos** (página 259) y la **Aventura 17: Sargento corrupto** (página 260). También, durante sus días de descanso, los PJ pueden verse involucrados en otras aventuras y conflictos, ya sea sirviendo a la Mariscala en su Palacio, en la **Aventura 15: Guardias contra asesinos** (página 252), o simplemente viéndose envueltos en alguno de los conflictos que se suceden cada día en la ciudad, como ser guardaespaldas de algún noble, en la **Aventura 25: Los adoradores oscuros** (página 276), que les lleve a enfrentarse por primera vez con los fanáticos que rinden culto al Rey Dios.

Asesinos de Korth

Ya sea por sus servicios en los Yelmos Negros o por ser clérigos de Korth, el abad Auril se pone en contacto con los PJ para solicitar su ayuda. La abadía de Sant Foint requiere de los servicios de aventureros para lograr sus fines y puede encargar a los PJ alguna misión, como recuperar las Tablas de Rezos, en la **Aventura 18: Las tablas de rezos** (página 265). Si los PJ cumplen con su encargo y se muestran seguidores de Korth, el abad puede considerar a los PJ como posibles miembros de su organización secreta de asesinos, la hermandad de la Daga. A pesar de ser unos fanáticos religiosos, al principio a los PJ debe parecerles que esta organización busca el bien de la ciudad y eliminar aquellas manifestaciones del mal y el Rey Dios que se presenten. En este tiempo, los PJ reciben numerosos encargos y misiones que deben realizar para no perder el favor del abad en las **Aventuras 19, 20, 21** y **22** (página 267 y en adelante).

Nadie Deja la Hermandad

A medida que los PJ vayan ascendiendo en la organización de la Daga, empiezan a comprender que el abad Auril dirige la hermandad con fanatismo y que sus decisiones empiezan a ser contrarias a las motivaciones de los PJ. Por ejemplo, puede ser que la Mariscala ponga en aprietos a la hermandad y que el abad encargue a los PJ su asesinato. Esto debe crear un conflicto moral a los personajes y puede que se nieguen a hacerlo. Si es así, los miembros de la Daga se convierten en sus enemigos y los PJ deben escapar de la abadía, así como repeler los ataques de los asesinos en la ciudad. El abad Auril está decidido a acabar con los PJ por traicionarle, así que la única opción para acabar con estos ataques es infiltrarse en las catacumbas de la abadía y llegar hasta el abad. Si logran acabar con él, ponen fin a la organización de fanáticos y se libran de su persecución. Si eliminan al abad, la Mariscala les recompensa por haber librado a la ciudad de este hombre enloquecido y puede ser que los PJ se conviertan en héroes en la ciudad.

Parte II. Las Ruinas de Agna-Anor

Tras ayudar a la ciudad a librarse de los fanáticos religiosos, los PJ ganan prestigio y fama en la ciudad en la que empiezan a ser considerados como héroes. Sin embargo, la guerra no avanza bien para las tropas de Eras-Har y pronto se les requiere para ayudar a dar la vuelta al curso de los acontecimientos.

El Destacamento de Caballeros

Tras salvar a la ciudad de Eras-Har de los peligrosos asesinos de la Daga, el capitán de los Yelmos Negros les encomienda una nueva misión. En las ruinas de Agna-Anor es donde se producen

los combates más cruentos entre las tropas de Caballeros de Stumlad y los ejércitos orkos. Un destacamento de Caballeros de Stumlad defiende las ruinas, pero necesitan refuerzos, y un grupo de héroes como los PJ pueden serles de gran ayuda.

El viaje hasta las ruinas de la antigua ciudad de Agna-Anor puede ser complicado, ya que deben atravesar las tierras de nadie donde vagan grupos de orkos, merodeadores y otras tropas. Una vez los PJ alcancen las ruinas, entran en contacto con el destacamento de caballeros que se encuentra fortificado en la antigua plaza del mercado, bajo el mando del capitán Caust.

Una vez junto a los caballeros, los PJ se ven envueltos en la guerra contra las tropas de orkos del titán Grunt y reciben misiones que deben realizar, en las **Aventuras 26, 27** y **28** (página 291 y en adelante), que les llevan a defender las posiciones ante el ataque enemigo, buscar viejos planos en la antigua biblioteca de la ciudad o incluso eliminar al capitán que dirige las hordas de orkos.

La Caída de los Hombres

Por desgracia, a pesar de los esfuerzos de los PJ, el destino de los caballeros queda sellado el día en que los elfos oscuros se alían con el titán Grunt y se unen contra ellos. Así, los elfos se infiltran en el campamento de los caballeros y tratan de asesinar al capitán Caust (tal y como se explica en la página 297). Tras este ataque por sorpresa, las hordas de orkos, trolls y titanes asaltan la fortaleza, masacrando a muchos caballeros y obligando al resto a huir. Los PJ se ven envueltos en esta batalla y luchan por sus vidas, huyendo al final de la ciudad, que pasa a estar dominada por completo por los ejércitos del Rey Dios. Perseguidos por las partidas de orkos, los PJ se dirigen de regreso a Eras-Har para alertar de la derrota y preparar a la ciudad para la llegada del enemigo.

Parte III.
La Batalla por el Mañana

Tras huir de la caída de Agna-Anor, los PJ regresan a Eras-Har, donde deben ayudar en la defensa de la ciudad y luchar en la gran batalla contra los ejércitos del Rey Dios. Tras derrotar al enemigo, se dirigen a Agna-Anor para acabar con el titán Grunt que dirige a los ejércitos del Rey Dios.

El Asedio de la Ciudad

Una vez que Agna-Anor ha caído, nada se interpone entre los ejércitos enemigos y Eras-Har, así que pronto se cierra un asedio sobre la ciudad. Además de los ataques contra las murallas, una traición está a punto de acabar con las defensas de los hombres cuando uno de los nobles, Mirlan Nervara, sirve en secreto al enemigo, acaparando alimentos y presionando a la Mariscala a través de su hija. Los PJ deben ayudar en la defensa de la ciudad, a la vez que desenmascaran la traición del noble Nervara. Todos estos acontecimientos se detallan en la descripción de la guerra en Eras-Har en la página 278, así como en la **Aventura 23: La hija de la Mariscala** (página 275).

La Batalla de Eras-Har

Tras el largo asedio, y a pesar de los esfuerzos de los PJ, las tropas enemigas van ganando terreno poco a poco. La derrota parece inminente, hasta que un día aparecen los ejércitos elfos comandados por el Príncipe Araanel. La lucha se desarrolla entonces tanto en las puertas de la ciudad como en los campos, en una batalla épica que llega a su clímax con la llegada del capitán Pendrais al mando del ejército de Stumlad y la aparición de los dragones negros dirigidos por el príncipe traidor Gornahel. Toda esta batalla, así como las aventuras que pueden correr los PJ, se describen con mayor detalle en la página 278 (al igual que en **Aliados y enemigos,** el cuarto libro de **Leyenda Élfica,** para el que tenga curiosidad por saber más). Gracias a la valentía de hombres y elfos, los ejércitos enemigos son derrotados y la victoria se celebra en Eras-Har. Parece que, por un tiempo, los ejércitos del Rey Dios han sido detenidos.

La Incursión en Agna-Anor

Tras la derrota de los ejércitos enemigos, se convoca un concilio en la ciudad de Eras-Har para decidir el futuro de elfos y humanos. Mientras los dignatarios y reyes llegan a la ciudad, la Mariscala y el Capitán Orlant temen que pierdan la oportunidad de acabar con el líder que dirige los ejércitos de orkos. A pesar de la derrota en los campos de Eras-Har, el titán Grunt aún domina con sus tropas las ruinas de Agna-Anor. No obstante, está debilitado, por lo que ahora es el momento de acabar con él.

Los PJ han demostrado en numerosas ocasiones su valor, así que son ellos los que reciben la misión de adentrarse en la ciudad en ruinas, ahora dominada por completo por los orkos, y eliminar al lugarteniente del Rey Dios. Así, los PJ deben volver a viajar a las ruinas, pero esta vez se enfrentan a una ciudad plagada de enemigos donde no tienen ninguna ayuda. A través de las alcantarillas, deben abrirse paso hasta el torreón que sirve de fortaleza a Grunt, donde se enfrentan a él para eliminarlo (encontrarás la descripción del titán Grunt en la página 254).

Al morir el lugarteniente del Rey Dios, el poder que mantenía unidos a titanes, orkos y trolls se deshace y las luchas internas desmiembran el ejército. Divididos en diversas facciones que luchan entre ellas, las hordas de monstruos se eliminan entre ellas y la llegada de los caballeros acaba con los pocos que quedan. Nuevamente, los PJ han demostrado su valía al servicio de Eras-Har.

Epílogo

Tras la derrota de los ejércitos del titán Grunt, la ciudad de Eras-Har consigue un tiempo de paz, libre de los asedios y ataques de las hordas de orkos. Aun así, la guerra contra el Rey Dios no ha hecho más que empezar y ahora todas las fuerzas de hombres y elfos se concentran en el norte, donde el regreso del señor de la sombra es más patente. La ciudad ha convocado un concilio y pronto se reunirán allí los dirigentes de los pueblos libres. Por tanto, un grupo de héroes como los PJ seguro que encuentra un nuevo cometido que quizás les lleve a las montañas Kehalas en una nueva y peligrosa misión.

Las Montañas de los Muertos

Un grupo de aventureros llega al pueblo de leñadores de Rocavalle, donde los ataques de orkos y otros horrores son cada vez más frecuentes. Con su ayuda, el pueblo resiste, hasta que un dragón ancestral reaparece en las montañas y arrasa a los leñadores. Huyendo de la matanza, los aventureros acuden a la guarnición de Caballeros de Stumlad que protege la zona. Allí deben arrimar el hombro para detener el avance de las tropas de no-muertos que se dirigen al sur, a la vez que descubren que una fuerza mayor les dirige desde lo profundo de las montañas. Durante sus aventuras dan con una de las Gemas de Poder oculta en las minas de Numbar. Asimismo, descubren la existencia de las ruinas de un antiguo alquimista donde se ha concentrado el poder maléfico de la región. Para acabar con esta maldición, los aventureros deben atravesar las peligrosas montañas y llegar hasta la mismísima tumba del alquimista y acabar allí con él.

Personajes

Esta tercera campaña está pensada para jugarse con personajes de bajo poder (50 puntos) que llegan como aventureros vagabundos al pueblo de Rocavalle. Pero también puede ser una continuación de la anterior campaña y que los PJ lleguen al pueblo después de haber liberado Eras-Har del ataque de los ejércitos del titán Grunt. En este caso, las primeras aventuras no supondrán ningún reto para los PJ, por lo que el DJ debe aumentar la dificultad de los encuentros, añadiendo más peligros y haciendo más poderosos a los monstruos. En cualquiera de los dos casos, el grupo de PJ puede ser de cualquier raza, aunque al empezar ayudando a los leñadores humanos de Rocavalle es recomendable que sean aliados de los hombres.

Parte I. El Pueblo de Rocavalle

El duro invierno azota la parte oriental de las montañas Kehalas y los diversos asentamientos humanos que viven bajo la sombra de las montañas. Los PJ llegan a uno de estos poblados de leñadores en busca de trabajo o aventuras. Los aventureros pronto se ven envueltos en los quehaceres diarios de estos hombres, a la vez que les ayudan a sobrevivir ante los cada vez más frecuentes ataques de orkos y otras criaturas.

El Pueblo de Leñadores

El grupo de aventureros llega al pueblo de Rocavalle. Esta población, compuesta de rudos leñadores y un clan de bárbaros, no se muestra hostil con los visitantes, pero los PJ tendrán que ganarse el favor de los lugareños, a la vez que interceden en los habituales conflictos raciales entre leñadores y bárbaros. Durante su estancia en Rocavalle, los PJ pueden ayudar a los habitantes en numerosas aventuras, como liberar al pueblo de la maldición de un templo cercano en la **Aventura 32: El templo de los malditos** (página 308) o de una horda de goblins que se han instalado en unas cuevas cercanas, en la **Aventura 33: Las ruinas de Pico Jiria** (página 309). Además, pueden resolver misterios y problemas que acontecen en el pueblo, como en la **Aventura 34: Una muerte sin importancia** (página 310).

Este período de aventuras en Rocavalle se puede alargar tanto como crea necesario el DJ, pero lo que los PJ deben presentir es que algo está sucediendo en las montañas y que cada vez hay más peligros y criaturas que descienden de las cumbres. Esta sucesión de aventuras concluye cuando una araña gigante ataca el pueblo, en la **Aventura 35: El cubil de la araña de escarcha** (página 312). Tras eliminar a la alimaña, la investigación de las cuevas de Fuente Áurea lleva a los PJ a descubrir que algo ha escapado de esa cueva… y parece que se trata de un dragón.

El Ataque del Dragón

El descubrimiento de que un dragón ha aparecido en las montañas puede no tener mucha credibilidad entre los habitantes de Rocavalle, al fin y al cabo, esas criaturas fueron expulsadas hace siglos de Valsorth. El cometido entonces de los PJ es intentar convencer a las autoridades de Rocavalle de que un gran peligro se cierne sobre el pueblo y de que deben prepararse para lo peor. Esto lleva a los PJ a enfrentarse quizás con el alcalde o con el líder de los bárbaros. Si son capaces de convencerles del peligro, quizás las mujeres y niños se refugien en los pueblos del sur, pero los hombres se niegan a abandonar su pueblo.

Por desgracia para Rocavalle, los peores presagios se cumplen y una mañana el dragón ancestral Herax irrumpe en el pueblo, arrasando a todos sus habitantes y prendiendo fuego a las casas. Este enemigo es demasiado poderoso para los PJ, que deben huir y buscar ayuda. Lejos de las grandes ciudades humanas, la mejor opción es ir a Fuerte Terain, la fortaleza donde se acantona un destacamento de Caballeros de Stumlad.

Cruzando las Montañas

Huir del dragón Herax a través de las montañas no es fácil para los PJ, que deben ocultarse en la niebla y evitar al dragón que de tanto en tanto aparece sobrevolando los cielos de la región. Sin embargo, el dragón no tiene ningún interés en un grupo de vagabundos como los PJ, así que los dejará tranquilos si no le incordian. Además, los PJ tienen ante sí un peligroso viaje a través de las montañas hasta Fuerte Terain. En este viaje deben vencer diferentes peligros, como sobrevivir a un hialna, un gran hiallu que se ha infiltrado en un grupo de leñadores, en la **Aventura 40: El rey de los lobos** (página 341), además de hacer frente a los peligros habituales de las montañas (que se describen en la página 303). Tras superar estas adversidades, los PJ llegan al fuerte humano y una nueva fase de la aventura empieza.

Parte II. El Fuerte de los Caballeros

La segunda parte de la campaña discurre en Fuerte Terain, la única fortaleza de los Caballeros de Stumlad que queda en la parte oriental de las montañas. Al llegar los PJ, se encuentran con una

compañía de caballeros debilitada y que apenas puede mantenerse firme ante las acometidas cada vez más numerosas de orkos y otras criaturas que llegan del norte. Además, los rumores sobre muertos vivientes y espectros pueblan las conversaciones de los caballeros y el temor crece en los corazones de los hombres a la vez que los días se hacen más cortos y arrecia el invierno. La llegada de los PJ y su historia sobre un gran dragón que arrasa pueblos humanos no ayuda a calmar los ánimos, aunque algunos de los caballeros no acaban de creerse tales historias.

Viviendo con los Caballeros

Los PJ serán bien recibidos como ayuda en el fuerte, pues las fuerzas escasean y unas manos hábiles siempre son bienvenidas. A las órdenes del capitán Josel Hulan, los PJ se incorporan a la rutina diaria del fuerte, haciendo las rondas de vigilancia, saliendo a cazar para conseguir sustento o entrenando con el resto de caballeros en el patio de armas. Además de esto, su capitán les asigna alguna misión especial, como puede ser ir en busca de una patrulla desaparecida en las Kehalas, en la **Aventura 36: Brujas de las montañas** (página 321), o también pueden ayudar a la caravana de un noble que va al norte y la cual deben proteger, sin saber que su cargamento es un peligroso muerto viviente, en la **Aventura 41: La caravana del necrófago** (página 344) e incluso investigar la misteriosa desaparición del clérigo Juvil en la **Aventura 37: El fuego enterrado** (página 322).

La estancia de los PJ en el fuerte es más o menos tranquila, pero los rumores sobre cosas terribles que habitan al norte se hacen cada vez más frecuentes, aunque el joven capitán Hulan se niega a creer tales historias.

La Defensa de Fuerte Terain

Sin embargo, una noche se produce un ataque al fuerte, en el que espectros salidos de los hielos matan a muchos de los caballeros, tal y como se relata en la **Aventura 38: Gélido toque de la muerte** (página 323) y el capitán no tiene más que admitir que se enfrentan a poderes oscuros y que la sombra ha renacido en el norte. A partir de este momento, los caballeros de Fuerte Terain se ven sometidos al asedio de fuerzas oscuras, entre espectros y otros muertos vivientes que parecen desplazarse hacia el sur desde las cumbres nevadas del norte. Los PJ deben ayudar en la defensa del fuerte, aconsejando al capitán cómo hacer frente a esta marea de seres de ultratumba. Entonces el capitán les explica que no pueden seguir resistiendo mucho más y que pronto se verán obligados a abandonar el fuerte. Antes de hacerlo, sin embargo, deben cumplir la misión para la que fue enviado a este lugar. Según los sabios de Solak, la capital de Stumlad, en esas montañas se encuentra un poderoso objeto mágico de la época de la guerra contra el Rey Dios. Se trata de una gema que no debe caer en manos del enemigo. Según los informes de una patrulla de exploradores, al norte están las antiguas minas de Numbar y el capitán cree que esa gema puede estar enterrada allí, ya que descubrieron mucha actividad enemiga. Parece ser que orkos y goblins excavan las minas sin descanso en busca de algún tipo de mineral u objeto. El capitán teme que sea la gema que Stumlad desea que no caiga en manos del enemigo.

Las Minas del Dragón

De este modo, los PJ reciben el encargo de realizar una peligrosa misión en la que deben ir al norte a través del desfiladero del Paso de la Mañana, infiltrarse en las minas de Numbar y encontrar la Gema de Poder que se oculta en lo más profundo de sus galerías. Por supuesto, esto no será nada fácil, ya que pronto los PJ descubren que en efecto hay una horda de orkos que sojuzga a los goblins para trabajar en las minas sin parar de sacar mineral, pero parece que buscan algo más en la roca. Por si esto no fuera suficiente, el dragón Herax ha establecido su guarida aquí, donde sirve al nigromante Viis vigilando que los trabajos en la mina avancen correctamente.

Los PJ deben, por tanto, adentrarse en las minas, evitar al dragón y alcanzar el tercer subterráneo, donde, tras varias puertas cerradas mágicamente, se encuentra la Gema de Poder de la que les había hablado el capitán Hulan. Toda la descripción de las minas, el dragón y la gema se encuentran a partir de la página 328. Por supuesto, para poder huir de las minas, deben enfrentarse al dragón Herax, que les persigue al sur para recuperar el objeto. Antes o después, los PJ son arrinconados por el dragón y deben enfrentarse a él, por lo que deben derrotarlo, ya sea mediante la fuerza o el ingenio. Antes de morir, el dragón murmura que ha fallado a su señor, pero que los PJ no escaparán. Es entonces cuando pronuncia el nombre de Viis y les maldice, esperando que su amo acabe con ellos. Después el dragón muere.

Parte III.
El Señor de los Muertos

Las últimas palabras del dragón deben crear una gran congoja en los PJ, pues seguramente alguno de ellos conoce la historia del nigromante Viis, que sirvió al Rey Dios y murió a manos de los gigantes azules. Los PJ huyen con la gema al sur, hacia Fuerte Terain, pero al llegar a la fortaleza descubren que esta ha sido abandonada y no hay rastro de los caballeros del capitán Hulan.

El Fuerte de los Espectros

Mientras los PJ estaban en las minas, las defensas de los caballeros fallaron y los espectros heladores comandados por la antigua concubina de Viis, un espectro llamado Elowa, lograron derrotar a los hombres, matando a la mayoría y obligando al resto a huir. De modo que ahora la fortaleza es un lugar siniestro, plagado de horrores no-muertos, en su mayoría espectros heladores y otros espíritus, tal y como se describe en la **Aventura 39: El fuerte de los espectros** (página 326). Para descubrir lo sucedido, los PJ deben alcanzar el dormitorio en lo alto del torreón central, donde está el capitán Hulan, prisionero de los espectros. Si logran rescatarle, el hombre narra los últimos días del fuerte, en los que murieron casi todos los caballeros y que los espectros lo apresaron para torturarle. Una vez recuperado, el capitán les explica que ha podido descubrir que una fuerza oscura opera en el norte, parece que desde las viejas ruinas de Envor, la antigua fortaleza del alquimista Viis. De alguna manera, los muertos vuelven a caminar y hordas de estas criaturas se dirigen hacia el sur. La única esperanza es investigar qué sucede en

esas ruinas y encontrar la manera de poner fin a esta maldición que trae de vuelta a estos espectros.

Si los PJ encontraron la Gema de Poder en las minas, Hulan se muestra asombrado de su valor y cree que solo ellos pueden evitar el desastre. Les pide que intenten destruir el mal que opera en el norte, pues está claro que solo ellos pueden lograrlo. Mientras tanto, él volverá a Eras-Har con la gema para ponerla a buen recaudo, a la vez que organiza un batallón que acuda para frenar la invasión de muertos vivientes.

Caminos en la Niebla

Es de esperar que los PJ acaten la petición del capitán y partan hacia el norte con la intención de detener la mano que impulsa los no-muertos contra las ciudades humanas. Si es así, se encuentran con un viaje de más de una semana por las montañas en el que tendrán que superar muchas dificultades, pues la mano del nigromante Viis se hace notar cada vez más. Además, encontrar las ruinas de Envor no es tan sencillo, ya que han estado abandonadas durante siglos. Por ello, los PJ deben investigar o buscar información sobre su localización (tal y como se indica en la página 335).

Una vez sepan aproximadamente dónde se encuentra el valle secreto del alquimista, los PJ se enfrentan a una larga travesía entre la bruma y una oscuridad permanente que cubre el cielo, mientras que la aparición de espectros y hordas de muertos vivientes es cada vez más frecuente. Los ejércitos se dirigen al sur en un silencio sepulcral en el que solo resuena el tintineo de sus armas. Los PJ deben evitar enfrentarse a estas tropas, avanzar sin ser descubiertos y seguir ascendiendo por las montañas hasta el valle en las cumbres donde se encuentran las ruinas de Envor.

La Guarida del Nigromante

Una vez en el valle de Envor, los PJ deben superar las maldiciones que pueblan las diferentes ruinas (tal y como se explica en la página 337) y alcanzar la cripta que los gigantes construyeron para Viis. Una vez en el interior, los PJ se enfrentan a los peligros de la misma (encontrarás la descripción de la cripta en la página 339), hasta alcanzar el mausoleo donde yacen los restos del alquimista. Aquí es donde está el espectro de Viis, con el que deben enfrentarse en una lucha desesperada (encontrarás las puntuaciones y la historia de Viis en la página 324). Si los PJ logran destruir al lugarteniente del Rey Dios, su poder sobre las hordas de no-muertos que asolan la región se acaba, lo cual significa que los ejércitos de muertos vivientes que se dirigían al sur se desvanecen.

Epílogo

Con la victoria de los PJ sobre el tercer lugarteniente del Rey Dios (después de las derrotas de Seela y del titán Grunt), el poder de este se ve claramente mermado. A su vez, ya sea por medio de los PJ o por otros grupos de aventureros, las tres Gemas de Poder han sido encontradas y llevadas a Eras-Har, donde hombres y elfos se reúnen en un concilio en el que decidir el camino a seguir. Sin duda han asestado un terrible golpe al señor de la sombra y es el momento de usar el poder de las gemas contra él. Pero esta es una historia que se explica en el libro experto de **El Reino de la Sombra.**





CAPÍTULO IX
BESTIARIO

En los bosques más espesos, en las ruinas más profundas y en los rincones más oscuros acechan todo tipo de criaturas. Algunas son horrores indescriptibles, otros poderosos dracos que te pueden fulminar solo con su aliento. Muchos de ellos los conocemos gracias a aventureros que han logrado sobrevivir a sus garras, pero no dudes, viajero, de que otros muchos permanecen ocultos en los confines del mundo.

Valsorth es un mundo de regiones abandonadas, ruinas y pantanos donde habitan seres que los elfos y los hombres ya han olvidado. Se trata de horrores surgidos de la oscuridad, que defienden su hábitat o buscan presas con las que alimentarse.

En el libro básico de **El Reino de la Sombra** se ofrece una cantidad considerable de criaturas, pero en este bestiario se añaden más de una cincuentena de nuevos enemigos para poner a prueba a la partida más dura de aventureros.

Nombre	Tipo criatura	Puntos
Araña de escarcha	Sabandija grande	70
Araña horrenda	Sabandija enorme	75
Arpía	Humanoide monstruoso mediano	35
Babosa fétida	Sabandija mediana	25
Buitre gigante	Animal grande	30
Bruja de los pantanos	Humanoide mediano	50
Bruja de las nieves	Humanoide mediano	60
Bulete	Sabandija grande	60
Cadárbol	Planta muerto viviente mediana	55
Orbe tirano	Aberración grande	105
Cucaracha monstruosa	Sabandija pequeña	15
Cuervo común	Animal menudo	10
Demonio de los huesos	Constructo muerto viviente grande	70
Dragón ancestral	Bestia monstruosa gigantesca	170
Elemental de piedra	Elemental grande	45
Enredadera del sueño	Planta grande	45
Escork	Aberración grande	40
Espectro de corrupción	Muerto viviente mediano	45
Espectro del bosque	Muerto viviente mediano	85
Espectro helador	Muerto viviente mediano	65
Gárgola rúnica	Constructo mediano	65
Goblin	Humanoide pequeño	20
Hialna, gran hiallu	Humanoide monstruoso grande	55
Hidra de tres cabezas	Animal monstruoso enorme	75
Hombre escorpión	Humanoide mediano	35
Hombre lagarto	Humanoide mediano	35
Hombre de lodo	Humanoide mediano	70
Hongos explosivos	Planta pequeña	10
Kangrar	Bestia monstruosa enorme	60
Mantícora	Bestia monstruosa grande	70
Maldito	Humanoide monstruoso grande	45
Naga de tierra	Aberración grande	70
Ogro	Humanoide monstruoso Grande	45
Ogro de las profundidades	Humanoide monstruoso enorme	65
Pantera sombra	Animal grande	45
Perro salvaje	Animal mediano	15
Rata común	Animal diminuto	10
Rata, plaga	Enjambre animales	30
Saadlar	Ajeno humanoide grande	40
Salamandra de fuego	Ajeno monstruoso grande	90
Salamandra de los bosques	Ajeno monstruoso grande	80
Sanguijuela de lodo	Sabandija pequeña	15
Serpiente de escarcha	Animal grande	60
Serpiente roja	Animal pequeño	40
Simio antropófago	Animal grande	45
Titán	Ajeno humanoide enorme	80
Troglodita	Humanoide mediano	30
Trasgo	Humanoide pequeño	15
Wyvern	Animal enorme	80
Xiernar	Ajeno mediano	40

Araña de Escarcha — 70 puntos

Se trata de un monstruo que solo habita en los parajes helados del norte de Valsorth, donde teje sus telarañas de escarcha. Es una araña gigante de aspecto horripilante, cuerpo bulboso y vello cubierto de puntas de hielo. Está dotada de unas fauces fuertes como tenazas y sus ojos de ébano buscan con ansia a los seres de sangre caliente. Además de las peligrosas fauces, cuyo mordisco congela los miembros, estas arañas tienen la capacidad de lanzar una descarga eléctrica con su aguijón posterior. Lo que pocos saben es que incluso muerta, esta criatura sigue siendo peligrosa, pues con su último estertor, se abre su estómago y de él brotan una decena de crías de araña, escurridizas y letales, que pueden acabar con algún confiado aventurero (como el rasgo racial Detonar a nivel 1, pág 353 de El Reino de la Sombra).

Tipo de criatura: Sabandija grande.
Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 17 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Rayo eléctrico) 3, Ataque de área (Línea) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 3, Competencias limitadas, Daño elemental (Congelación), Especialidad en ataque (Mordisco), Sentido excepcional (Infravisión) 2, Inmunidad (Efectos enajenadores, ataques de frío, electricidad o parálisis), Miembro adicional (8 patas en total) 4, Movimiento especial (Trepar) 2, Piel hiriente 2 (Puntas de hielo), Telaraña (de hielo) 3, Toque congelador 3.
Habilidades: Atención +9, Atletismo +10, Intimidar +6*, Sigilo +7*, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +4*, Fortaleza +8, Reflejos +6, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y trepando), Defensa 15 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 3) con piel hiriente (daño 1d6), Rayo eléctrico +4 (1d8+4; Fortaleza CD 14 o ensordecido), Mordisco +6 (2d6+4; Congelación: Fortaleza CD 14 o paralizado 1d4 turnos), Derribar +12, Presa +12 (2d6+4).
Salud: Puntos de Resistencia 58, Umbral herida grave 12.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Araña Horrenda — 75 puntos

Se trata de arañas de un tamaño descomunal con cuerpos hinchados y ponzoñosos. Viven en las profundidades del Bosque de la Araña, al que dan nombre. Son criaturas malignas que han sumido en sombras este lugar durante siglos, pues se ocultan entre las copas de los árboles y se dejan caer con un filamento sobre sus presas, atrapándolas e izándose de nuevo para desaparecer en lo alto para devorarlas. Además, el poderoso veneno de la araña horrenda provoca alucinaciones o hace perder la razón, por lo que aquellos que sobreviven a su ataque cuentan historias aterradoras sobre estos monstruos.

Tipo de criatura: Sabandija enorme.
Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 22 (+6), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 4, Camuflaje natural, Competencias limitadas, Dureza, Entorno predilecto (Bosque), Especialidad en ataque (Mordisco), Sentido excepcional (Infravisión) 2, Inmunidad (Efectos enajenadores, ataques de frío, electricidad y parálisis), Miembro adicional (8 patas en total) 4, Movimiento especial (Trepar) 3, Telaraña 3, Veneno 5.
Habilidades: Atención +7, Atletismo +9, Intimidar +8*, Sigilo +4*, Supervivencia +5.
Bonificaciones: Ataque +3*, Fortaleza +10, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m (Terrestre y trepando), Defensa 12 (Desprevenido 10), Armadura natural (RD 4), Mordisco +5 (2d6+6; veneno CD 20 o 1d3 daño a Inteligencia), Derribar 17, Presa +16 (2d6+4).
Salud: Puntos de Resistencia 72, Umbral herida grave 18.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Arpía — 35 puntos

Las arpías son criaturas carroñeras con aspecto de mujer y enormes alas de buitre que crecen en su espalda. Tienen rostros pálidos y cadavéricos, largos cabellos negros y unas fauces llenas de colmillos. Durante el día se refugian en cuevas o grutas para, al llegar la noche, salir en busca de viajeros perdidos en las tierras desoladas. Las arpías vuelan en círculos antes de caer entre chillidos sobre sus presas y tratar de despedazarlas con sus extremidades acabadas en garras. También pueden usar arcos para disparar en pleno vuelo sobre sus objetivos.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 7 (-2), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Ataque al vuelo, Infravisión 2, Competencia armas (Marciales), Arma natural (Garras) 1, Resistencia al daño 3, Velocidad reducida 1, Volar 3.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +4, Buscar +7, Sigilo +4, Supervivencia +2.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +2, Reflejos +6, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 6 m (suelo) o 24 m (volando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Piel dura (RD 3), Garras +7 (1d4), Arco compuesto +7(1d8), Derribar +9, Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Arco compuesto, flechas 10.

Babosa Fétida — 25 puntos

Estas criaturas crecen en los subterráneos húmedos y hediondos. Son babosas de gran tamaño con un cuerpo de color verde, bulboso e hinchado, y tienen unas fauces repletas de colmillos con los que devoran carroña. Además del contacto corrosivo de sus fauces, estas babosas, cuando reciben daño masivo, mueren en una explosión de gases fétidos que dejan nauseados a quien haya alrededor.

Tipo de criatura: Sabandija mediana.
Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 10 (+0), Constitución 14 (+2), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 3, Competencias limitadas, Detonar 2 (al morir por daño masivo, explota en una nube apestosa de 3 metros de radio que deja nauseado 1d4 asaltos a quien falle un Fortaleza CD 15), Sentido excepcional (Infravisión) 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Olfato animal 1, Velocidad reducida 1.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +4, Sigilo +5, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Mordisco +5 (2d4+4, corrosión ignora reducción de daño), Derribar +9, Presa +9.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Buitre Gigante — 30 puntos

Estos carroñeros de las grandes llanuras son buitres de un tamaño mucho mayor que el común. Volando en círculos sobre sus presas, se precipitan sobre ellas para atraparlas entre sus garras y llevárselas volando o dejarlas caer hacia una muerte segura.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 15 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 3 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 3, Arma natural (Pico) 2, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Pico), Velocidad reducida 2, Vista de águila, Volar 3.
Habilidades: Atención +5, Buscar +6, Intimidar +6*, Sigilo +5*, Supervivencia +8.
Bonificaciones: Ataque +2*, Fortaleza +5, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 3 m (Terrestre) y 18 m (Volando), Defensa 12 (Desprevenido 10), Garras +2 (1d8+2), Pico +4 (1d10+2), Derribar +3, Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 56, Umbral de herida grave 13.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Bruja de los Pantanos — 50 puntos

Se trata de mujeres que han perdido parte de su humanidad debido a sus tratos con las artes oscuras, lo que las ha desfigurado y dado una apariencia decrépita. Son viejas de pelo mustio y rostros arrugados y deformados por la locura. Viven en zonas desoladas, preparando ungüentos malolientes y realizando rituales de magia negra en busca de nuevos conocimientos, poderes y presas. Las brujas de los pantanos son enemigos temibles por sus poderes arcanos, así como por las serpientes venenosas y otros reptiles que les suelen acompañar.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 13 (+1) Constitución 10 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Entorno Predilecto (Pantanos), Asustar, Compañero 4, Competencia armas (Sencillas), Desmoralizar mejorado, Empatía animal, Especialidad en ataque (Vara), Resistencia a las enfermedades.
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +5, Atención +5, Averiguar intenciones +6, Concentración +3, Diplomacia +2, Engañar +4, Saber (Arcano)+6, Supervivencia +3.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Pacto mágico con la naturaleza 4, Reserva de esencia 9, Arma natural (Garras), Camuflaje natural.
Aptitudes sortílegas: *(Magnitud 0)* Conocer la dirección, Crear agua, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Leer magia, Unirse con la tierra. *(Magnitud 1)* Detectar animales o plantas, Enfurecer animal, Enmarañar, Garras de bestia, Pasar sin dejar rastro, Zancada prodigiosa.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Golpe +2 (1d3+1), Vara +4 (1d4+2, 19-20), Derribar +3, Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Túnica de cuero, Vara corta. Compañero: 2 Serpiente venenosa (10 puntos).

Bruja de las Nieves — 60 puntos

De todas las brujas que habitan en Valsorth, las más temidas son sin duda las brujas que se ocultan en los parajes más helados de las montañas. Son mujeres solitarias, totalmente enajenadas por la locura, que se dedican a capturar a los viajeros que caen en sus garras, a los que sojuzgan con sus poderes mentales, utilizándolos como esclavos para los más depravados fines. Las brujas de las nieves son frágiles de constitución, con brazos alargados, rostros pálidos y ojos hundidos. Al contrario que otras brujas, no tienen su horrible aspecto, lo que les facilita seducir y controlar a los demás. Por otro lado, tienen una gran agilidad y capacidades mágicas para volverse invisibles, trepar por las paredes para huir o dominar a sus enemigos con su fuerza de voluntad. Una bruja de las nieves suele ir acompañada de animales que la ayudan, como pueden ser murciélagos, arañas o incluso ratas.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 10 (+0) Constitución 8 (–1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 15 (+2), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Entorno Predilecto (Montañas), Asustar, Compañero 2, Desmoralizar mejorado, Encanto, Infravisión 2, Resistencia a las enfermedades.
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +5, Atención +6, Atletismo +7, Averiguar intenciones +4, Concentración +6, Diplomacia +4, Engañar +8, Saber (Arcano) +9, Supervivencia +6.
Dotes: Especialidad en ataque (Garras).
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Pacto mágico con la naturaleza 3, Reserva de esencia 8, Arma natural (Garras), Camuflaje natural.
Aptitudes sortílegas: *(Magnitud 0)* Conocer la dirección, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Leer magia, Rayo de escarcha, Sonido fantasma. *(Magnitud 1)* Comprensión idiomática, Disfrazarse, Enfurecer animal, Garras de bestia, Hipnotismo, Orden imperiosa, Pasar sin dejar rastro, Soportar los elementos, Toque gélido.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Garras +4 (1d6+2), Derribar +2, Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 7.
Equipo: Ropas hechas jirones, collares de huesos. Compañero: 1 rata gigante (25 puntos).

Bulete — 60 puntos

Estos temibles tiburones de tierra, como se les conoce en las tierras centrales, se mueven bajo las rocas en grupos y atacan a las caravanas de comerciantes atraídos por el ruido. Se trata de depredadores que devoran a sus presas y luego se refugian en sus guaridas bajo tierra. Los buletes abundan en la región sur de las

llanuras, siendo odiados por los elfos grises, aunque cada vez se acercan más a los poblados humanos del norte.

Tipo de criatura: Sabandija grande.
Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 14 (+2), Constitución 22 (+6), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Abalanzarse, Alcance adicional 1 (Aliento de polvo), Arma natural (Aliento de polvo) con Efecto de área, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 5, Carga poderosa 4, Dureza, Efecto adicional 3 (Aliento de polvo) cegado, Inmunidad parcial (Daño perforante), Movimiento especial (Excavar) 1.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +8, Buscar +4, Intimidar +3*, Sigilo +2*.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +8, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m (Terrestre) y 1,5 m (Excavando), Defensa 12 (Desprevenido 10), Piel dura (RD 5, inmunidad parcial a daño perforante), Mordisco +5 (1d10+7), Aliento polvo (Reflejos CD 15 o daño 1d6, Efecto adicional: Fortaleza CD 16 o cegado), Arrollar +5 (1d6+12), Derribo +16, Presa +16.
Salud: Puntos de Resistencia 68, Umbral de herida grave 17.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Cadárbol — 55 puntos

Estos árboles muertos vivientes salpican la parte central de las Llanuras Grises, donde aparecen como un oasis en el desolador paraje y son un peligro para el viajero que se acerca buscando el refugio del sol bajo sus ramas. Se trata de un árbol de aspecto raquítico, pero en su tronco brilla algo metálico. Esto no es más que una trampa, pues, cuando alguien se acerca, las ramas del árbol se cierran como tenazas y aplastan hasta la muerte a su presa.

Tipo de criatura: Planta muerto viviente mediana.
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 15 (+2), Dureza 16, Constitución -, Inteligencia -, Sabiduría 15 (+2), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Atado (no puede moverse), Arma natural (Ramas) 3, Armadura natural 2, Ausencia de inteligencia, Ausencia de constitución, Competencias limitadas, Desgarramiento (ataque gratuito con 3 ramas si inmoviliza a un oponente), Inmunidad (aturdimiento, inmunidades de muerto viviente), Vista ciega, No vivo, Vulnerable al daño sagrado.
Habilidades: Atención +8, Sigilo +4, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 0 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Corteza dura (RD 2), Ramas (3) +6 (1d6+5), Presa +11.
Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de destrucción 16.

Orbe tirano — 105 puntos

Un orbe tirano es una figura circular, un gran orbe de oscura carne bulbosa que se desplaza levitando a un metro del suelo. El orbe tiene un enorme ojo sin párpado, su esclerótica está salpicada de venas enrojecidas y mira con odio mientras unas fauces se abren bajo él mostrando una ristra de afilados colmillos que franquean una lengua verdosa. A su alrededor hay una miríada de apéndices terminados en pequeños ojos, cada uno de los cuales puede ejecutar diferentes ataques mágicos, aunque sin duda el más peligroso es el gran ojo central, capaz de desintegrar a sus enemigos con una simple mirada.

Tipo de criatura: Aberración grande
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 22 (+6), Inteligencia 17 (+3), Sabiduría 15 (+2), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Ataque al vuelo, Arma natural (Fauces) 4, Arma natural (Ojo central desintegrar) 1, Arma natural (Ojo cono antimagia) 1, Arma natural (Ojo cono de frío) 1, Levitador, Infravisión 2, miembros adicionales (Ojos) 3.
Habilidades: Atención +8, Atletismo +3, Buscar +8, Intimidar 7*, Saber (Arcano) +5, Sigilo +2*.
Bonificaciones: Ataque +8*, Fortaleza +9, Reflejos +5, Voluntad +11.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 6 m (Levitando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Mordisco +8 (3d8), Ojo rayo desintegrador +8 (4d6, Fortaleza CD 20 o desintegrado), Ojo cono de frío (cono de 10 metros, 5d6+10, Reflejos CD 16 reduce a la mitad), Ojo cono antimagia (cono de 10 metros, que inutiliza toda la magia), Derribar 1+14, Presa +12.
Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 15.
Especial: Solo puede emplear uno de los ojos en cada turno, siendo su uso una acción estándar.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Cucaracha Monstruosa — 15 puntos

Estas criaturas crecen en la podredumbre y en ambientes malsanos como lodazales, subterráneos o vertederos. Son cucarachas del tamaño de un perro, de caparazón quitinoso y mandíbulas que chascan con fuerza y que pueden transmitir todo tipo de enfermedades. Se mueven con rapidez sobre sus patas para atacar en grupo sobre sus víctimas.

Tipo de criatura: Sabandija pequeña.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 2, Armadura natural 1, Competencias limitadas, Enfermedad 1, Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +5, Sigilo +6*, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +7*, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m (Terrestre y nadando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 1), Mordisco +7 (1d4+1), enfermedad Fortaleza CD 14, Daño inicial/secundario: 1d2 Constitución, Derribar +5, Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 21, Umbral de herida grave 7.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Cuervo — 10 puntos

Esta ave, considerada de mal agüero por muchos pueblos, es un pájaro de alas negras y pico afilado, que suele alimentarse de carroña, pero que puede atacar en gran número a viajeros perdidos o indefensos.

Tipo de criatura: Animal menudo.
Características: Fuerza 6 (–2), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 15 (+2), Carisma 6 (–2).

Rasgos raciales: Arma natural (Pico) 3, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Pico), Infravisión 1, Velocidad reducida 2, Vista de águila, Volar 3.
Habilidades: Atención +6, Intimidar –4*, Sigilo +12*, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +4,* Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 3 m (Terrestre) y 18 m (Volando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Pico +6 (1d3), Derribar –3, Presa –7.
Salud: Puntos de Resistencia 14, Umbral de herida grave 6.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Demonio de los Huesos 65 puntos

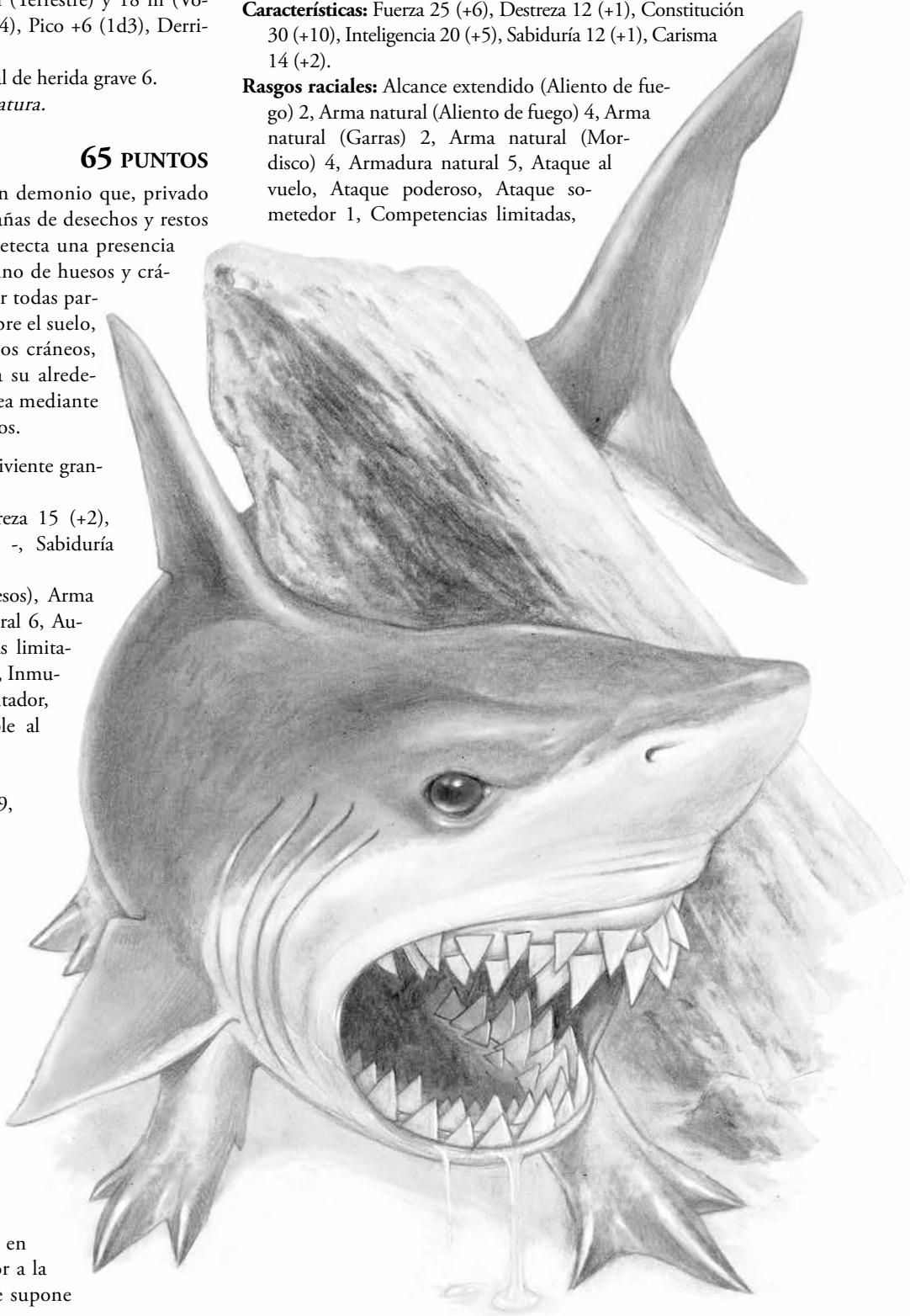
Este ser no-muerto es el espíritu de un demonio que, privado de su forma física, se refugia en montañas de desechos y restos de humanos, elfos u orkos. Cuando detecta una presencia viva, el demonio se alza en un torbellino de huesos y cráneos mientras sus alaridos resuenan por todas partes. El demonio de los huesos levita sobre el suelo, persiguiendo a las víctimas mientras los cráneos, tibias y restos forman un torbellino a su alrededor y salen disparados para atacar, ya sea mediante mordiscos o desgarrando a sus enemigos.

Tipo de criatura: Constructo muerto viviente grande.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 15 (+2), Constitución 20 (+5), Inteligencia -, Sabiduría 10 (0), Carisma 8 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural 5 (Huesos), Arma natural 3 (Cráneos), Armadura natural 6, Ausencia de Inteligencia, Competencias limitadas, Inmunidades de muerto viviente, Inmunidad parcial (Daño perforante), Levitador, No vivo, Piel hiriente 1, Vulnerable al daño sagrado.
Habilidades: Ninguna.
Bonificaciones: Ataque +6*, Fortaleza +9, Reflejos +6, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Levitando) Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 6), Golpe de huesos (4) +6 (2d6+5, 19-20), Cráneo volador +6 (1d8+5, distancia 10 m), Derribar +15, Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 58, Umbral de herida grave 14.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Dragón Ancestral 170 puntos

Se trata de los dragones que habitaron en el mundo antiguo, en la época anterior a la llegada de los elfos. A pesar de que se supone que se extinguieron hace eones, hay leyendas que hablan de la existencia de estas criaturas en lugares desolados, donde aún gobiernan sobre el resto de las especies. Son dragones mucho más grandes que sus otros hermanos y poseen unos poderes mágicos con los que alteran su entorno a voluntad.

Tipo de criatura: Bestia monstruosa gigantesca (20 metros y 30 toneladas).
Características: Fuerza 25 (+6), Destreza 12 (+1), Constitución 30 (+10), Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Alcance extendido (Aliento de fuego) 2, Arma natural (Aliento de fuego) 4, Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 5, Ataque al vuelo, Ataque poderoso, Ataque sometedor 1, Competencias limitadas,



Desesperación 5 (Voluntad CD 17), Infravisión 2, Memoria eidética, Miembro adicional (Cola) 1, Presencia temible 5 (Voluntad CD 17 o estremecida), Volar 6.

Habilidades: Atención +9, Atletismo +15, Averiguar intenciones +12, Engañar +9, Intimidar +14*, Saber (Arcano) +10, Sigilo -9*, Supervivencia +9.

Bonificaciones: Ataque +4*, Fortaleza +14, Reflejos +8, Voluntad +12.

Combate: Iniciativa +8, Velocidad 9 m (Terrestre) y 36 m (Volando), Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 5), Aliento de fuego (3d8 en un cono de 12 m, con Reflejos CD 17 mitad daño), Garras +4/+4 (1d12+8), Mordisco +6 (4d4+8), Derribar +24, Presa +24.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 24. **Atributo sobrenatural:** Esencia incrementada 1. **Conjuros:** CD Salvación = 15 + Magnitud del conjuro; *(Magnitud 0)* Atontar, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Sonido fantasma; *(Magnitud 1)* Causar miedo, Círculo de protección menor, Confusión menor, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Orden imperiosa, Rayo de debilitamiento. *(Magnitud 2)* Comandar muertos vivientes, Imagen menor, Invisibilidad, Oscuridad, Resistencia a la energía, Ver lo invisible. *(Magnitud 4)* Escudriñamiento, Localizar criatura, Terreno alucinatorio.

Salud: Puntos de Resistencia 108, Umbral de herida grave 22.

**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Elemental de Piedra — 45 puntos

En las tundras desoladas, entre rocas, grava y polvo, habitan espíritus que una vez fueron humanos, pero que fueron maldecidos a quedar para siempre atados a un lugar. Se trata de seres de piedra y roca que forman una figura que recuerda vagamente a un ser humano de rasgos horrendos y formas grotescas. El elemental apenas recuerda su antigua existencia y reacciona tratando de aplastar a aquellos seres vivos que entran en su territorio, pues su presencia le recuerda su propia desgracia. A estos elementales se les pueden derrotar despedazando sus rocas, aunque el espíritu seguirá presente en la zona y lentamente reconstruirá su cuerpo, quizás tardando horas o días en volver a formarse. Solo una expiación o similar liberará al espíritu y acabará con el elemental.

Tipo de criatura: Elemental grande.

Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 12 (+1), Constitución 19 (+4), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural (Puños de roca) 4, Arma natural (Explosión de piedras) 4, Armadura natural 4, Dureza, Inmune (Aturdimiento y veneno), Vinculado.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +8, Intimidar 4*, Sigilo -2*.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +8, Reflejos +2, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 10), Armadura (RD 4), Puños de roca +4 (1d10+6), Explosión de piedras (2d4 en 5 metros de radio, Reflejos CD 15 niega), Derribar +13, Presa +13.

Salud: Puntos de Resistencia 62, Umbral de herida grave 13.

**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Enredadera del Sueño — 45 puntos

Se trata de una planta nudosa y de hojas negras que crece alrededor de árboles más gruesos, pero que deja caer sus filamentos sobre sus presas, a las que sojuzga con su contacto. Sus hojas exudan una sustancia que adormece, de manera que la presa queda indefensa para que sus hojas se hundan en la piel y se alimenten de sus líquidos corporales.

Tipo de criatura: Planta grande.

Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 15 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia – (0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).

Rasgos de especie: Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (Bosque), Competencias limitadas, Drenar 2 (Fuerza), Inmunidades de planta, Miembros adicionales (Ramas) 3, Presa mejorada, Veneno 2 (Somnolencia), Vista ciega.

Habilidades: Sigilo +14*.

Bonificaciones: Ataque +3*, Fortaleza +5, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Defensa 12, (Desprevenido 10), Rama +3 (1d6+4; Fortaleza CD 14 o dormido), Derribo +9, Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 11.

**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Escork — 40 puntos

Este habitante de las profundidades es un arácnido de gran tamaño, semejante a un escorpión gigante, pero su cuerpo es alargado y está recubierto de escamas plateadas. Tiene tres colas que se alzan enroscadas, cada una con un afilado aguijón en su punta. Además, el escork tiene unas tenazas anteriores con las que aprisiona a sus víctimas para luego atravesarlas con sus aguijones. Otro de los grandes peligros de las zonas subterráneas de las llanuras, estos escorpiones gigantes son una de las presas favoritas de los tehanar, que aprecian su carne y la dureza de sus caparazones para elaborar protecciones. Suelen permanecer bajo tierra, pero por las noches o en las regiones más al norte exploran la superficie en busca de presas, llegando incluso a atacar a caravanas de humanos o algún poblado de hombres del norte.

Tipo de criatura: Aberración grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 4 (–3), Sabiduría 10 (+0), Carisma 6 (–2).

Rasgos raciales: Agarre mejorado, Armadura Natural 2, Arma natural (Tenazas) 3, Arma natural (Aguijón) 1, Dureza, Miembro adicional 2, Olfato animal, Venenoso 5.

Habilidades: Atletismo +3, Buscar 3, Supervivencia +2.

Bonificaciones: Ataque +4*, Fortaleza +8, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 metros, Defensa 15 (Desprevenido 13), Golpe +4 (1d4+3), Tenazas +4 (1d10+3) Aguijón +4 (1d6+0, Veneno CD 17 1d6 Fuerza), Derribo +11, Presa +11.

Salud: Puntos de Resistencia 62, Umbral de herida grave 13.

**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Espectro de Corrupción — 45 puntos

Estas criaturas son formas oscuras y cambiantes, como filamentos negros que aparecen y se desvanecen formando una vaga forma humanoide ennegrecida y de ojos rojos. Son espectros que han

permanecido siglos entre huesos y que reviven cuando sienten vida próxima, momento en que se lanzan con una furia asesina sobre sus blancos. Al contrario que otros espectros, tienen forma corpórea, gelatinosa y cambiante. Pueden matar a un hombre en segundos, ya que su contacto hace que la piel se corrompa ennegreciéndose y pudriéndose, lo cual provoca que la víctima pierda fuerza. Por el contrario, son vulnerables a cualquier ataque físico, además de ser especialmente débiles ante el daño sagrado.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 16 (+3), Dureza 14, Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 9 (–1), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Ausencia de Constitución, Incorpóreo 1, Infravisión 2, Inmunidades de muerto viviente, No vivo, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +6, Atletismo +3, Buscar +2, Sigilo +8.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +7, Reflejos +4, Voluntad +6.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 6. Aptitudes sortílegas (6): *(Magnitud 3)* Lanzar maldición.
Combate: Iniciativa 4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 11), Toque de corrupción +6 (1d8+2; Fortaleza CD 15 o 1d4 de Fuerza), Derribar +9, Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de destrucción 14.

Espectro del Bosque — 85 puntos

Los bosques élficos y otras zonas boscosas abandonadas son el hogar de estos espíritus malignos, almas atormentadas por un cruel destino que ahora buscan sojuzgar a los vivos y atraerlos a las tinieblas. Suelen tener un aspecto bello y atractivo con el que embelesan a sus presas y tratan de dominarlas mentalmente. Sin embargo, si su hechizo falla, el espectro se presenta en su verdadera forma, la de un cadáver incorpóreo de rasgos terroríficos, que ataca con su temible presencia y su toque fantasmal arrebatando el calor de la vida.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza –, Destreza 16 (+3), Dureza 10, Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 19(+4).
Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 2, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza), Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidades de muerto viviente, Levitador, No vivo, Presencia temible 3 (Voluntad CD 20 o huye aterrado), Resistencia a la expulsión 1, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +8, Diplomacia +8, Engañar +10, Intimidar +10, Saber (Arcano) +7, Saber (Historia) +8, Sigilo +10.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +7, Voluntad +7.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 7. Aptitudes sortílegas (3): *(Magnitud 3)* Inmovilizar persona.
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 17 (Desprevenido 14), Cota élfica (RD 4), Toque espectral +6 (2d4+5, ignora RD o escudo, y drena 1 punto de Fuerza, Fortaleza CD 17 niega), Derribar +9, Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de destrucción 10.

Espectro Helador — 65 puntos

Estos no-muertos vagan por las grandes montañas y glaciares de Valsorth. Son espectros de rasgos cadavéricos y cuencas oscuras que brillan con un fulgor azulado. Son hombres que cayeron en desgracia y ahora persiguen a los vivos, cargando con espadas herrumbrosas. Pero su verdadero peligro es la explosión de frío que desatan a su alrededor y que congela a aquel que se les acerca. Además, los espectros heladores disponen del poder de su mirada, el cual causa un sopor en la víctima y hace que caiga dormida por el frío quedando a merced del no-muerto.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza –, Destreza 16 (+3), Dureza 18, Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Ausencia de Constitución, Competencia con armas (Marciales), Daño elemental (Frío) 1, Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 1, Inmunidades de muerto viviente, No vivo, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +5, Atletismo +3, Buscar +2, Sigilo +3.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +9, Reflejos +4, Voluntad +2.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 2. Aptitudes sortílegas (10): *(Magnitud 5)* Cono de frío.
Combate: Iniciativa 4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 11), Espada +5 (1d6), Derribar +5, Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 54, Umbral de destrucción 18.

Gárgola Rúnica — 65 puntos

Estos seres de piedra, animados mágicamente, son figuras aladas que se usaban para adornar fachadas y edificios, pero que en realidad son los guardianes perfectos. Se trata de estatuas de forma humanoide con cabezas monstruosas de largas lenguas y garras afiladas como cuchillas. Pueden volar de forma pesada, a la vez que atacan en silencio, mientras las flechas y las armas puntiagudas rebotan inofensivas en su piel de roca. Además, estas gárgolas pueden lanzar un rayo de electricidad por su boca, utilizando un asalto completo, que descarga sobre una línea ante ella.

Tipo de criatura: Constructo mediano.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Dureza 20, Inteligencia –, Sabiduría 8 (–1), Carisma 1 (–5).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 4 , Armadura natural 5, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje (Roca o piedra), Crítico mejorado (Garras), Inmunidades de constructo, No vivo, Reparable, Vista ciega, Volar 2, Vulnerable al daño (Doble daño por ataques contundentes o mágicos).
Habilidades: Atención +10, Atletismo +7, Sigilo +6.
Dotes: Ataque al vuelo, Presa mejorada.
Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +10, Reflejos +5, Voluntad +6.
Aptitudes sortílega: Reserva de esencia 6. *(Magnitud 3)* Rayo relampagueante.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Terrestre y volando), Defensa 15 (Desprevenido 14), Armadura natural (RD 5), Garras +8/+8 (1d10+4, 19-20), Derribar +11, Presa +11.
Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de destrucción 20.

Goblin — 20 puntos

Estos humanoides miden apenas un metro de alto, tienen piel escamosa y cabezas perrunas de pequeños ojos rojizos. Visten toscas armaduras, remiendos de piezas sueltas y blanden armas

de lo más variopinto, desde espadas melladas a cimitarras robadas. También suelen disparar arcos cortos, aunque no es raro que tiren las armas y corran cuando se vean en peligro.

Acostumbrados a vivir hacinados en cuevas o grutas, los goblins solo son peligrosos cuando atacan en grupo, pues aprovechando su gran número pueden rodear a sus enemigos y acabar con ellos de forma traicionera.

Tipo de criatura: Humanoide pequeño.
Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 13 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 9 (–1), Sabiduría 8 (–1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Competencia armas (Marciales), Competencia armadura (Ligeras), Competencia escudos, Entorno predilecto (Cuevas), Infravisión 2.
Habilidades: Artesanía +2, Atención +2, Atletismo +2, Buscar +2, Sigilo +13*.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa 1, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Armadura cuero (RD 2), Espada corta +4 (1d6–1), Arco corto +4 (1d6), Derribar +2, Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 23, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Espada corta, arco corto, escudo madera, flechas 10.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Hialna, Gran Hiallu — 55 puntos

Las manadas salvajes de hiallus que habitan en el norte suelen estar dirigidas por uno de estos especímenes. Son hiallus que han desarrollado una gran inteligencia y con ello la capacidad de alterar su aspecto, dejando atrás el animal y convirtiéndose en casi humanos. Son monstruos que caminan erguidos, pero que tienen zarpas y fauces de lobo, además del cuerpo cubierto de un espeso pelaje purulento. Se integran en sociedades humanas mediante el engaño, donde pueden pasar desapercibidos hasta que, debido a su sed de sangre, se manifiestan con su horrible y verdadera forma.

Tipo criatura: Humanoide monstruoso grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 15 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 9 (–1), Sabiduría 11 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 3, Arma natural (Garras) 1, Armadura natural 1, Derribo mejorado 1, Desgarramiento, Dureza, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 1, Mula de carga, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1, Metamorfo 2 (Puede imitar cualquier criatura humanoide).
Habilidades: Atención +6, Atletismo +4, Diplomacia +4, Engañar +5, Sigilo +2*, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +4*, Fortaleza +8, Reflejos +6, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 1), Mordisco +7 (1d10+2), Garras +5 (1d6+2), Derribar +10, Derribar +11, Presa +11.
Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 14.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Hidra de Tres Cabezas — 75 puntos

Se trata de una enorme criatura monstruosa, como una serpiente, pero cuyo cuerpo se divide en tres poderosas cabezas. Su piel escamosa tiene un color verdoso o azulado, mientras que los ojos reptilíanos de sus cabezas relucen con un fulgor amarillo. Sus fauces repletas de colmillos, además de poder devorar a un hombre de un solo bocado, tienen la capacidad de exhalar nubes tóxicas o nocivas con las que aturdir o paralizar a sus víctimas.

Tipo criatura: Animal monstruoso enorme.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 2 (–4).
Rasgos raciales: Abalanzarse, Arma natural (Cola) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 3, Nadador 2, Constreñir, Competencias limitadas, Engullir, Infravisión 1, Miembro adicional (Cabezas) 2, Olfato animal 1, Veneno 4.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +11, Sigilo +5*, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +11*, Fortaleza +14, Reflejos +7, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 5. *(Magnitud 5)* Nube aniquiladora.
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m (Terrestre) y 6 m (Nadando), Defensa 15 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 3), Mordisco +11, Derribar +27, Presa +27.
Salud: Puntos de Resistencia 76, Umbral herida grave 14.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Hombre Escorpión — 35 puntos

Los hombres escorpión son una raza imposible, mezcla entre escorpión y hombre. Tienen un cuerpo alargado con numerosas patas quitinosas y tronco humano, y brazos musculosos acabados en enormes tenazas que chascan sin cesar. Pero su arma más mortífera es la alargada cola de escorpión que mantienen erguida durante el combate, lista para atacar, y que acaba en un afilado aguijón chorreante de veneno. Los hombres escorpión se cubren el torso humano con placas de armadura y usan cascos para protegerse la cabeza.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Arma natural 4 (Aguijón), Competencia con armadura (Intermedias), Competencia con armas (Marciales), Especialidad con tridente, Veneno 4.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +7, Sigilo +2, Supervivencia +2.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Cota de escamas (RD 4), Tridente +6 (1d8+3, doble daño contra carga), Aguijón +4 (1d10+3, Fortaleza CD 16 o 1d10 de daño por veneno), Derribar +7, Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 10.

Hombre Lagarto — 35 puntos

Estos humanoides son seres menudos y estilizados, de cuerpos musculosos recubiertos de pieles escamosas muy resistentes. Tienen rostros de lagarto con rasgos alargados y fauces de colmillos afilados, y son hábiles con cimitarras y otras armas. Además, uno de sus mayores peligros es su saliva, pues ciega a aquel que recibe su escupitajo.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 9 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Armadura natural 1, Arma natural (Saliva), Arma natural 2 (Mordisco), Camuflaje natural 1, Competencia con armas (Marciales), Especialidad en ataque (Cimitarra), Infravisión 1, Veneno 3.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +7, Buscar +4, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +6, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 11), Piel dura (RD 1), Cimitarra +4 (1d6, 18-20), Mordisco +2 (1d8+1), Saliva +2 (1d4, Fortaleza CD 14 o ciega), Derribar +4, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Hombre de Lodo — 70 puntos

Estas aberraciones con forma vagamente humana son monstruos que habitan en charcas y lodazales. De rasgos vagos, su cuerpo es una masa de barro y lodo, cuyo contacto es corrosivo. Son criaturas de pobre inteligencia, pero están dotadas de una gran fuerza, además de que es casi invulnerable a las armas normales, pues atraviesan el barro líquido sin apenas dañarle, así como al fuego o el frío o los efectos mentales. Estas criaturas son peligrosas incluso al morir, pues al recibir una herida grave, su cuerpo explota en una lluvia de lodo corrosivo que afecta a todo lo que le rodea.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 10 (+0), Constitución 18 (+4), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 8 (–1), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Arma natural (Puños) 4, Crítico mejorado (Puños), Detonar, Dureza, Infravisión 2, Inmunidades (Daño contundente, daño elemental y efectos mentales), Inmunidad parcial (Daño cortante y perforante), Piel hiriente 2.
Habilidades: Atención +2, Atletismo +5, Buscar +3, Sigilo +1.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +8, Reflejos +3, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Puños +5 (2d6+5, 19-20), Derribar +10, Presa +10.
Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 12.

Hongos Explosivos — 10 puntos

Se trata de líquenes que crecen en subterráneos o pantanos. Tienen unas esporas que se dilatan bruscamente cuando alguien las toca, provocando una explosión que cubre de púas venenosas a aquel que está cerca. Los hongos no pueden moverse, pero al explotar pueden provocar una reacción en cadena, convirtiendo la cueva en un auténtico infierno.

Tipo de criatura: Planta pequeña.
Características: Fuerza 12 (+0), Destreza 9 (–1), Constitución 10 (+0), Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).
Rasgos raciales: Arma natural (Esporas explosivas) 5, Ausencia de inteligencia, Competencias limitadas, Inmunidad al veneno, Inmunidades de planta, Vista ciega.
Habilidades: Sigilo +7*.
Bonificaciones: Ataque +0*, Fortaleza +1, Reflejos +0, Voluntad +0.
Combate: Iniciativa +0, Velocidad 0 m, Defensa 10 (Desprevenido 10), Esporas explosivas (Explosión en un radio de 5 m, Reflejos CD 17 o 3d6 de daño), Derribar –3, Presa –3.
Salud: Puntos de Resistencia 17, Umbral de herida grave 7.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Kangrar — 60 puntos

Esta criatura de los abismos es un ser deforme y ciego. Tiene una enorme boca de varias hileras de dientes y una serie de tentáculos de más de diez metros de longitud con los que atrapa a sus víctimas y los atrae hasta sus fauces.

Tipo de criatura: Bestia monstruosa enorme (10 m, 25 tm).
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 10 (+0), Constitución 21 (+5), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Arma natural (Fauces) 4, Agarre mejorado, Lucha a ciegas, Constreñir, Vista ciega.
Habilidades: Atención +9, Atletismo +18, Buscar +6.
Bonificaciones: Ataque +6*, Fortaleza +9, Reflejos +5, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Nadando), Defensa 13 (Desprevenido 13), Fauces +6 (2d6+8), Derribar +20, Presa +20.
Salud: Puntos de Resistencia 68, Umbral herida grave 15.
Tentáculos del Kangrar: Los seis enormes tentáculos de esta criatura atacan de manera individual, protegiendo el cuerpo del Kangrar. Se consideran monstruos independientes que realizan un único ataque +6 (1d6+6). La defensa de estas criaturas es 15 y tienen 25 Puntos de golpe cada uno. Un tentáculo que alcance los 0 puntos de golpe se considera tan herido que se retira y no podrá ser utilizado hasta su curación.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Mantícora — 70 puntos

Se trata de una aberración que vagabundea en solitario por subterráneos o lugares deshabitados. Es una criatura de aspecto desaseado e inmundo, con dos alas que brotan de su lomo y una poderosa cola de escorpión que acaba con un afilado aguijón. Esta cola es su principal arma, pues puede disparar púas venenosas con las que paralizar a sus víctimas para luego abalanzarse sobre ellas y devorarlas con sus poderosas fauces.

Tipo de criatura: Bestia monstruosa grande.
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 15 (+2), Constitución 19 (+4), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 4, Arma natural (Aguijón) 3, Arma natural (Zarpas) 2, Ataque al vuelo, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 2, Olfato animal, Veneno 3, Vista de águila, Volar 2.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +5, Buscar +4, Intimidar +5*, Sigilo +3*, Supervivencia +4
Bonificaciones: Ataque +6*, Fortaleza +9, Reflejos +7, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa 7, Velocidad 9 m, Defensa 16 (Desprevenido 14), Aguijón +6, alcance 6 metros, (1d10+5; Fortaleza CD 14 o paralizado 1d4 asaltos), Zarpas +6/+6 (1d8+5), Mordisco +8 (2d6+5), Derribar +15, Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 58, Umbral de herida grave 13.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Maldito 45 puntos

Korth es un dios benévolo, pero hay otras deidades que son crueles con aquellos que no siguen sus preceptos. En estos casos, aquellos que sufren la ira de los dioses oscuros se convierten en aberraciones deformes que aún conservan parte de su anterior vida y recuerdos, pero están condenados a vagar por lugares solitarios atacando a aquellos que les recuerdan su anterior vida. Los malditos son seres brutales que han sufrido horribles mutaciones, como el tener seis brazos, dos caras en una misma cabeza y haber perdido cualquier capacidad de relacionarse con los suyos.



Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande.

Características: Fuerza 19 (+4), Destreza 12 (+1), Constitución 22 (+6), Inteligencia 7 (–2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Abalanzarse, Alma maligna, Arma natural (Puños) 3, Constreñir, Especialidad ataque (Puños), Miembros adicionales (Brazos) 1, Miembros adicionales (Cara) 1, Presencia temible 2.

Habilidades: Atención +11, Atletismo +8, Buscar +4, Intimidar +8*.

Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +8, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa 3, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Puños +8 (2d4+4), Derribar +13, Presa +13.

Salud: Puntos de Resistencia 58, Umbral de herida grave 15.

**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Naga de Tierra 70 puntos

Estas nagas son algo más pequeñas que sus hermanas, tienen alrededor de cuatro metros de largo y 150 kilos de peso. Tienen el cuerpo escamoso de color terroso u oscuro, y su cabeza es como la de una víbora con marcas negras. Está habituada a los desiertos y a las llanuras áridas, resiste los climas más duros, la sequedad y el calor. Destaca también por ser extremadamente venenosa, pues por sus fauces corre el mismo veneno que el de la temida serpiente roja. Al contrario que las otras nagas, las de tierra tienen aptitudes sortílegas que le permiten lanzar bolas de fuego o engañar a sus enemigos mediante ilusiones ópticas. Esto las convierte en unos seres temidos por los viajeros de los desiertos.

Tipo de criatura: Aberración grande.

Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 10 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Arma viviente, Infravisión 1, Presa mejorada, Resistencia al Daño 3, Velocidad incrementada, Veneno 4.

Habilidades: Atención +9, Atletismo +5, Concentración +7, Idiomas (Siss) 4, Intimidar +6*, Saber (Arcano) +9, Sigilo +3*, Supervivencia +7.

Bonificaciones: Ataque +7*, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +8.

Aptitudes sobrenaturales: Reserva de Esencia 8. **Aptitudes sortílegas:** *(Magnitud 2)* Imagen menor, *(Magnitud 3)* Bola de fuego.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12m, Defensa 15 (Desprevenido 12), Piel dura (RD 3), Mordisco +7 (1d6+2, Veneno CD 14; daño 1d3 a Constitución), Derribar +14, Presa +13.
Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral de herida grave 12.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Ogro — 45 puntos

Los ogros son criaturas toscas y brutales que viven en hordas y clanes por todas las regiones frías y montañosas de Valsorth. Son seres humanoides de entre tres y cuatro metros de altura, aunque caminan encorvados debido a que sus grandes brazos les tiran hacia abajo. Tienen rostros simiescos, con ojos pequeños y cabezas calvas y a veces también con protuberancias y deformidades. Los ogros son poco inteligentes y viven de la rapiña, atacando poblaciones o viajeros y saqueando sus pertenencias para alimentarse con toda la carne que encuentran. Los ogros cargan pesados garrotes y otras armas de pobre factura, y se mueven torpemente en el combate, pero si aciertan en un ataque, su gran fuerza puede acabar con cualquier rival de un solo impacto.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 12 (+1), Constitución 18 (+3), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 8 (–1), Carisma 6 (–2)
Habilidades: Atención +4, Atletismo +8, Averiguar intenciones +2, Buscar +4, Intimidar +7*, Saber (Naturaleza) +2.
Dotes: Agarre mejorado, Aguante, Armadura natural 1, Asustar, Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Medias), Crítico mejorado (Garrote), Dureza, Entorno predilecto (Montañas), Impacto Brutal, Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Firme, Mula de carga, Olfato animal.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +6, Reflejos +3, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Piel dura y armadura de pieles (RD 4), Golpear +5 (1d6+4), Gran garrote +5 (1d10+5, 19-20), Derribar +14, Presa +14.
Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 13.
Equipo: Armadura de pieles, collar de orejas y manos, gran garrote.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Ogro de las Profundidades — 65 puntos

Los ogros de las profundidades son criaturas grandes, bestiales y algo estúpidas. Miden más de cinco metros de altura y son de musculosa constitución. Un espeso pelaje oscuro les cubre el cuerpo, junto con durezas que surgen en la espalda y extremidades. Sus brazos acaban en garras muy afiladas y su rostro simiesco se abre en unas fauces de colmillos irregulares.

Los ogros de las profundidades viven en cavernas y cuevas, alimentándose de lo que encuentran, y rara vez salen al exterior, ya que odian la luz del sol. A pesar de ello, la carne humana les atrae poderosamente y un ogro se lanzará sobre cualquier humano que detecte para devorarlo.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso enorme.
Características: Fuerza 26 (+8), Destreza 12 (+1), Constitución 26 (+8), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 9 (–1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 5, Arma natural (Garras) 4, Armadura natural 5, Carga poderosa 1, Competencias limitadas, Infravisión 2, Olfato animal 2, Sensibilidad a la luz, Vigor.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +8, Intimidar +10*, Supervivencia +5.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +12, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Defensa 11 (Desprevenido 10), Armadura natural (RD 5, excepto en el cuello), Garras +5 (1d10+8), Mordisco +5 (1d12+8), Derribar +21, Presa +21.
Salud: Puntos de Resistencia 80, Umbral de herida grave 18.
Cuello vulnerable: Además de sus garras, fauces y fuerza, el ogro es duro como una roca, pues las durezas que le cubren son como una armadura. Solo en el cuello tiene zonas de carne blanda, donde un golpe certero puede dañarle gravemente e ignora la RD del ogro. Por desgracia, para alcanzar ese punto tan alto, un personaje debe trepar a su espalda o usar armas a distancia (lo que significa un –4 al ataque, ver *Golpe penetrante* en la página 105 del libro básico).
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Pantera Sombra — 45 puntos

Estas grandes panteras son seres solitarios que vagan por las regiones más desoladas de las selvas. Se trata de una pantera de piel oscura, músculos ágiles y fieros colmillos. Pero sobre todo destaca por su capacidad para desaparecer en un instante, volviéndose invisible, y apareciendo al momento a la espalda de su presa, justo antes de lanzarse sobre ella para devorarla.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 15 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Ataque furtivo 1, Competencias limitadas, Crítico mejorado (Mordisco), Derribo mejorado, Especialidad en ataque (Mordisco), Impacto brutal 1, Infravisión 1, Olfato animal, Velocidad incrementada.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +5, Intimidar +4*, Sigilo +8*, Supervivencia +4.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +3.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 3. **Aptitudes sortílegas:** *(Magnitud 2)* Invisibilidad.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Garras +2 (1d4+6), Mordisco +6 (2d6+6, 19-20), Derribar +15, Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral de herida grave 11.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Perro Salvaje — 15 puntos

Manadas de decenas de perros salvajes recorren la zona oriental de las llanuras, cerca de las colinas de Terasdur y los bosques élficos. Se trata de grupos de perros que vagan por las llanuras alimentándose de carroña o de atacar a aventureros que son tan temerarios como para viajar en solitario. Son perros muy ágiles

y rápidos que atacan saltando sobre sus presas y destripándolas con sus fauces.

Tipo de criatura: Animal mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 13 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 2, Competencias limitadas, Derribo mejorado 1, Especialidad en ataque (Mordisco), Olfato animal 1, Valiente, Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +5, Buscar +3, Sigilo +6, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +1 (+5 contra miedo).
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Mordisco +4 (1d6+1), Derribar +8, Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 8.

Rata Común — 10 puntos

Se trata de la rata típica que sobrevive en cloacas y edificios abandonados, pero que puede ser muy peligrosa en gran número y si están hambrientas, además de moverse en absoluto silencio por los pasadizos y paredes.

Tipo de criatura: Animal diminuto.
Características: Fuerza (–2), Destreza 11 (+0), Constitución 9 (–1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 3, Competencias limitadas, Enfermedad, Infravisión 1, Nadador 1, Olfato animal 1, Resistencia a enfermedades, Inmunidad a venenos.
Habilidades: Acrobacias +12, Atención +5, Atletismo +11, Sigilo +12*, Supervivencia +10.
Bonificaciones: Ataque +4*, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m (Terrestre) y 3 m (Nadando), Defensa 18 (Desprevenido 18), Mordisco +3 (1d3-1), Derribar –8, Presa –10.
Salud: Puntos de Resistencia 7, Umbral de herida grave 3.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Rata, Plaga — 30 puntos

Una masa de ratas comunes forma esta plaga, compuesta por cientos y cientos de criaturas que avanzan como una exhalación y devoran en segundos todo lo que encuentran a su paso.

Tipo de criatura: Animal enjambre mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 22 (+6), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 6, Competencias limitadas, Infravisión 1, Intangibilidad 1, Nadador 1, Olfato animal 1, Resistencia a enfermedades, Inmunidad a venenos.
Habilidades: Acrobacias +4, Atención +5, Atletismo +12, Supervivencia +9.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +8, Reflejos +3, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m (Terrestre) y 3 m (Nadando), Defensa 13 (Desprevenido 11), Mordisco (2d8), Derribar +6, Presa +6.
Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 14.
Enjambre: Se trata de una plaga, por lo que no puede ni ser flanqueado ni recibir impactos críticos y es inmune a los conjuros que afectan a una sola criatura. Además, su ataque se basa en que si alcanza a su presa, provoca su ataque de mordisco de manera automática, aunque una salvación de reflejos puede reducirlo a la mitad.

Saadlar — 40 puntos

Se trata de grandes engendros demoníacos llegados de los abismos para servir a quien les haya convocado. Son grandes monstruos, de cabeza de serpiente, cuerpos escamosos y manos terminadas en garras con las que suelen blandir grandes armas a dos manos. Estúpidos y brutales, los saadlar son una fuerza imparable, tanto por su ferocidad como por su resistencia.

Tipo de criatura: Ajeno humanoide grande.
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 6 (–2), Carisma 8 (–1).
Rasgos de especie: Alma extraña, Armadura natural 4, Competencia con armas (Sencillas), Desesperación, Infravisión 1, Inmunidad a venenos, Olfato animal, Regeneración (Recupera 1D10 Puntos de Resistencia por asalto).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +7, Buscar +2, Intimidar +1*.
Dotes: Arrollar en carrera, Crítico mejorado, Sujeción mejorada.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +4, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 10), Armadura natural (RD 4), Garrote +5 (2d8+7, 19-20x3), Derribar +14, Presa +14.
Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral de herida grave 13.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Salamandra de Fuego — 90 puntos

Estas peligrosas criaturas solo habitan en cuevas o desfiladeros recónditos al sur de las llanuras. Tiene cuerpo de serpiente, pero acabado en un torso humanoide de cabeza monstruosa. Temidas y veneradas por los elfos grises, sus poderes relacionados con el fuego les permiten lanzar bolas explosivas o desatar su furia flamígera en diferentes conjuros.

Tipo de criatura: Ajeno monstruoso grande.
Características: Fuerza 22 (+6), Destreza 12 (+1), Constitución 20 (+5), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Alma extraña, Armadura natural 4, Arma natural 5 (Garras), Arma natural 4 (Cola de fuego), Ataque poderoso, Infravisión 2, Inmunidad (Fuego), Vulnerable al frío (Doble daño por frío).
Habilidades: Atención +9, Atletismo +12, Intimidar +4*, Sigilo +8*, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +10*, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +2.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 2. **Aptitudes sortílegas:** *(Magnitud 1)* Manos ardientes; *(Magnitud 2)* Esfera flamígera, *(Magnitud 3)* Proyectiles flamígeros.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 4), Garras +10 (2d8+6), Cola de fuego +10 (1d8+6, 18-20; Reflejos CD 16 o 2d6 adicionales por fuego), Derribar +15, Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 14.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Salamandra de los Bosques — 80 puntos

Al igual que sus primas de las llanuras, las salamandras de los bosques tienen el cuerpo de una serpiente, con el torso humanoide de cuatro brazos capaces de destripar a su víctima en un segundo. Su rostro es una máscara monstruosa con leves rasgos de mujer. Esta variante no puede generar fuego, pero, por el contrario son expertas en fundirse entre los árboles, utilizando tanto su sigilo como sus poderes mágicos, acechar a sus presas y eliminarlas sin ser vistas. Además, su cola lanza unas púas envenenadas que dejan paralizado a quien alcanzan.

Tipo de criatura: Ajeno monstruoso grande.
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 15 (+2), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Alma extraña, Armadura natural 2, Arma natural 7 (Garras), Arma natural 4 Cola de fuego), Ataque furtivo 4, Camuflaje (Bosques), Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Garras), Infravisión 2, Veneno, Vulnerable al fuego.
Habilidades: Atención +11, Atletismo +9, Intimidar +4*, Sigilo +13*, Supervivencia +11.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +2.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 2. **Aptitudes sortílegas:** *(Magnitud 1)* Perdición; *(Magnitud 2)* Nube brumosa.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 10), Armadura natural (RD 2), Garras +12 (3d6+5), Cola +4 (2d6+5), Derribar +14, Presa +14.
Salud: Puntos de Resistencia 50, Umbral de herida grave 13.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Sanguijuela de Lodo — 15 puntos

Estas sanguijuelas son más grandes que las normales, midiendo más de treinta centímetros. Tienen un cuerpo bulboso y de aspecto malsano cubierto por lodo y excrementos, además de unas fauces de afilados colmillos con los que se adhieren a su víctima para chuparle la sangre. Además de este daño, el mayor peligro es su capacidad para envenenar a sus víctimas y paralizarlos, de modo que puedan devorarlos.

Tipo de criatura: Sabandija pequeña.
Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 2, Competencias limitadas, Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Olfato animal 1, Velocidad reducida 1, Veneno 2.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +3, Sigilo +9*, Supervivencia +4.
Bonificaciones: Ataque +3*, Fortaleza +5, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 3 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Mordisco +3 (1d4+1, Veneno Fortaleza CD 14 o paralizado 1d4 asaltos), Destreza +0, Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 27, Umbral de herida grave 8.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Serpiente de Escarcha — 60 puntos

Las serpientes de escarcha son unos pesados reptiles adaptados a la vida en las regiones más frías de Valsorth. Se trata de una gigantesca serpiente de escamas blancas cubiertas de piezas de escarcha y hielo, lo que la hace especialmente resistente a los ataques físicos y a los basados en el frío. Una serpiente adulta alcanza los diez metros de longitud y la media tonelada de peso. Su cabeza alargada se abre con unas mandíbulas de colmillos de hielo por donde asoma una bífida lengua de color carmesí. Su mordedura es peligrosa, pues congela los miembros y los paraliza, para después poder devorar con calma a sus presas.

Cuando la serpiente de escarcha se encuentra acorralada, recurre a su ataque más poderoso, ya que agitando su cuerpo a gran velocidad lanza una lluvia de puntas de hielo a su alrededor que se clavan en todo aquello que encuentran.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 13 (+1), Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 7 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural 2 (Mordisco), Arma natural 2 (Proyectiles de escarcha), Alcance adicional 3 (Proyectiles de escarcha), Competencias limitadas, Desgarramiento, Estrangulación, Infravisión 1, Inmunidad al frío, Nadador 3, Olfato animal, Resistencia al daño 2, Sujeción mejorada, Trepador hábil, Velocidad incrementada, Veneno 4.
Habilidades: Acrobacias +11, Atención +9, Atletismo +10, Intimidar +6*, Sigilo +6*, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m reptando/9 m nadando, Defensa 14 (Desprevenido 13), Piel dura (RD 2, RD 6 contra frío), Mordisco +7 (1d6+4 y veneno CD 16, daño inicial/secundario 1d6 Destreza), Proyectiles de escarcha +4 (1d8+2, ataque de torbellino en 3 metros), Derribar +14, Presa +14.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 2. **Aptitudes sortílegas:** Toque gélido.
Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 13.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Serpiente Roja — 40 puntos

Esta peligrosísima serpiente es temida por los viajeros que atraviesan las llanuras, ya que suelen colarse en los campamentos en plena noche y morder a los niños o animales. Su veneno es letal, razón por la que es venerada por los elfos grises, que las alimentan en sus pozos y les ofrecen todo tipo de sacrificios.

Tipo de criatura: Animal pequeño.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 8 (–1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 7 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 4, Ataque de torbellino, Competencias limitadas, Infravisión 1, Nadador 3, Olfato animal, Velocidad incrementada, Veneno 6.
Habilidades: Acrobacias +13, Atención +9, Atletismo +10, Intimidar +6*, Sigilo +7*, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +7*, Fortaleza +3, Reflejos +8, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +8, Velocidad 9 m reptando/6 m nadando, Defensa 19 (Desprevenido 17), Mordisco +7 (1d4+1 y veneno CD 18, daño inicial 1d8 DES /secundario 1d6 FUE), Derribar +5, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 19, Umbral de herida grave 7.
**Incluye el bonificador por tipo de criatura.*

Simio Antropófago — 45 puntos

Este habitante de las selvas es un gran mono de más de dos metros de altura. Es fuerte como un gigante, pero también ágil y rápido como sus congéneres más pequeños. Tiene el cuerpo cubierto de espeso pelaje, grandes manos con las que puede golpear con rapidez y unas fauces temibles con dos grandes colmillos que sobresalen sobre su mandíbula. El simio antropófago se mueve con habilidad por las selvas y es capaz de trepar a los árboles, saltar desde ellos y caer como un torbellino sobre sus presas. Sin duda, por lo que es temido es por ser un devorador de hombres que los descuartiza con sus fauces para comérselos.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 18 (+4), Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 6 (–2)
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 3, Carga poderosa 2, Competencias limitadas, Crítico mejorado (Mordisco), Derribo mejorado 2, Especialidad en ataque (Mordisco), Movimiento especial (Trepar), Olfato animal.
Habilidades: Atención +9, Atletismo +7, Intimidar +6, Sigilo +3, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +7, Reflejos +7, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 16 (Desprevenido 12), Mordisco +8 (1d10+7; 19-20), Golpe +6 (1d4+7, como asalto completo, puede atacar golpeando con ambas manos con +4/+2), Derribo +17, Presa +174.
Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 13.

Titán — 80 puntos

Los titanes son gigantescas figuras que habitan en los confines del norte de Valsorth, en lo más inhóspito de las montañas Kehalas. Son criaturas enormes, de casi diez metros de altura y de amplia constitución, abultados estómagos y fuertes brazos que blanden gruesos troncos de árbol a modo de garrotes. Sus cabezas son calvas y de rostros grotescos, y las adornan con aros de hierro y macabros pendientes. Van vestidos con largas pieles y sus poderosas piernas pisotean con rabia haciendo temblar el terreno a medida que avanzan.

Tipo de criatura: Humanoide enorme.
Características: Fuerza 30 (+10), Destreza 12 (+1), Constitución 26 (+8), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Alcance adicional (Garrote), Arma natural (Pisotear) 4, Armadura natural 4, Aplastar, Carga poderosa 4, Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Especialidad en ataque (Garrote), Infravisión 1.
Habilidades: Atención +3, Atletismo +10, Buscar +4, Intimidar +7, Sigilo -5.
Bonificaciones: Ataque +6*, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 15 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Piel dura (RD 4), Puño +6 (1d6+10), Garrote enorme +8 (2d6+15), Pisotear +6 (3d10+10 y crítico automático), Derribar +24, Presa +24.
Salud: Puntos de Resistencia 72, Umbral de herida grave 18.
Equipo: Garrote enorme, pieles, collares de huesos.

Troglodita — 30 puntos

Se trata de un humanoide gigantesco, de más de dos metros de altura y un musculoso cuerpo cubierto de espeso pelaje oscuro. Su rostro animal y sucio confirma que se trata de un humano poco evolucionado y estúpido, aunque muy peligroso por su ferocidad. Habitan en cuevas, donde viven de la caza y se desplazan siguiendo a las manadas. Utilizan garrotes y armas poco evolucionadas que manejan con facilidad gracias a su fuerza.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 13 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Habilidades: Atención +6, Atletismo +8, Sigilo +2, Supervivencia +5.
Dotes: Ataque poderoso, Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Presa mejorada.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Ataque desarmado +3 (1d4+3), Gran Garrote +3 (1d10+6), Derribar +7, Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 11.
Equipo: Pieles, garrote.

Trasgo — 15 puntos

Seres cobardes y traicioneros, los trasgos han logrado sobrevivir a pesar de ser menudos y poco inteligentes. Se trata de humanoides pequeños, de rasgos toscos y pieles verdosas sobre las que resaltan unos ojos acostumbrados a ver en la oscuridad. Visten armas y armaduras de pobre factura, recopiladas de diferentes piezas y con armas melladas y de baja calidad. Maltratados por el resto de especies, los trasgos tienen una capacidad nula para planificar, pero bajo las órdenes de alguien superior, pueden comportarse como un ejército de tropa de choque.

Tipo de criatura: Humanoide pequeño.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Infravisión 2, Competencia con armas (Sencillas).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +2, Sigilo +9*.
Bonificaciones: Ataque +3*, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 11), Armadura cuero (RD 2), Cuchillo +4 (1d4+1), Derribar +1, Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 21, Umbral de herida grave 7.
Equipo: Cuchillo, armadura de cuero.

Wyvern — 80 puntos

Familiar lejano de los dracos de las selvas, un wyvern es un reptil alado gigante que posee una cola acabada en un aguijón venenoso, como el de un escorpión. Al igual que sus primos los dragones, tiene unas poderosas fauces y garras, pero no posee el aliento de fuego de estos, sino que expulsa una nube aniquiladora con efectos tóxicos o enajenadores. Se trata de criaturas que habitan en lodazales y marismas, pues su poca capacidad para el vuelo hace que busquen permanecer ocultos.

Tipo de criatura: Animal enorme.
Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 12 (+1), Constitución 26 (+8), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).

Rasgos raciales: Arma natural (Aguijón) 3, Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 6, Competencias limitadas, Desgarramiento, Infravisión 1, Especialidad en ataque (Garras), Olfato animal 1, Veneno 3, Volar 1.

Habilidades: Atención +8, Atletismo +12, Intimidar +10*, Supervivencia +9.

Bonificaciones: Ataque +5*, Fortaleza +11, Reflejos +5, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Terrestre y volando), Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 6), Garras +7 (1d10+7), Mordisco +5 (2d8+7), Aguijón +5 (2d4+7), Derribar +20, Presa +20.

Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 5. **Aptitudes sortílegas:** *(Magnitud 5)* Nube aniquiladora.

Salud: Puntos de Resistencia 78, Umbral de herida grave 18.

Xiernar — 40 puntos

Los xiernar son seres de las profundidades del mundo, similares a insectos gigantes, con varias patas y dos pinzas de cuatro metros de largo que les surgen de la espalda. Sus fauces y grandes ojos se abren al detectar a un ser vivo, y sus ansías de sangre les impulsan a atacar y devorar a todo aquel que se les acerca. Después de milenios habitando en las profundidades, los xiernar no soportan la luz del sol, pero por las noches abandonan sus refugios para cazar y masacrar todas las criaturas que haya en los alrededores.

Tipo de criatura: Ajeno mediano.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 15 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural (Pinzas) 2, Arma natural (Fauces) 4, Armadura natural 2, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Fauces), Sensibilidad a la luz, Inmunidad (Efectos enajenadores), Presa mejorada, Sujeción mejorada, Volar 3.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +6, Sigilo +8, Supervivencia +5,

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Terrestre) y 12 metros (Volando), Defensa 15 (Desprevenido 12), Piel dura (RD 2), Pinzas +8 (1d6+4), Fauces +10 (1d10+4), Derribar +8, Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.



Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License:This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty–free, non–exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright:You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License:Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination:This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro

En compañía de gigantes, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Juan Carlos Rodríguez and Manuel J. Sueiro

Defensores de Korth, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, and Juan Carlos Rodríguez.

Elfos de Lintdanast, Copuright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales and Juan Carlos Rodríguez.

El Reino de la Sombra Avanzado, Copuright 2015, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Pablo Sixto, Juan Sixto, Juan Carlos Rodríguez and Pedro J. Ramos.

Defiende Walsorth del avance de la Sombra



Acércate, viajero, no temas conocer las maravillas y los misterios que se ocultan en las tierras de Valsorth. No temas enfrentarte a razas y criaturas que creías que solo eran leyendas. Si tu corazón es valeroso, lograrás alcanzar los confines del continente y pisar las regiones remotas por las que pocos se han atrevido a pasar. Solo los intrépidos se ganarán el derecho de escribir su nombre junto a los de los mejores guerreros.

El fantástico mundo de Valsorth de los librojuegos de **Leyenda Élfica** vuelve con **El Reino de la Sombra: Libro Avanzado,** un nuevo manual que amplía la información del Libro Básco añadiendo nuevas ocupaciones, razas, hechizos... y desarrollando la trama principal de la historia:

- Nuevas razas, como los enanos o los elfos negros, hacen su aparición por primera vez en este manual con clases desconocidas hasta ahora, como el alquimista de sangre o el marinero.
- Prepara a tus héroes con las nuevas dotes y equipo distribuidos por razas y descubre el poder de las pócimas y su uso durante el juego.
- Amplía tus conocimientos sobre la magia de Valsorth con los nuevos hechizos y conjuros según las ocupaciones, como los milagros del chamán o las canciones del bardo.
- Adéntrate en el mundo de Valsorth de manera más detallada, conociendo sus regiones más importantes en profundidad.
- Completa tus aventuras con las nuevas reglas para viajes, que incluyen mecánicas para enfrentamientos, recorridos de larga distancia y refugios.
- Intenta frenar el avance de la Sombra del Rey Dios con las aventuras y campañas que amplían la cronología de la historia de Valsorth.
- Combate a las huestes del Rey Dios y otras criaturas fantásticas que pueblan el territorio de Valsorth.

El Reino de la Sombra

Nosolorol