

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

EL CÁLIZ DE CLAR OBOSQUE

AVENTURA

PEDRO GONZÁLEZ, JOSE DAVID LANZA Y LUIS MAÑAS

NSR
EDICIONES

EL CÁLIZ DE CLAROBOSQUE



El sistema de juego de **roleage**® y todo su contenido es propiedad intelectual de sus autores. Ninguna parte de este libro podrá ser reproducida de ningún modo sin la autorización escrita. Para más información visita la página web: www.roleage.com

Para poder jugar a "El Cáliz de Clarobosque" es necesario disponer del libro básico de **roleage**®. Otros suplementos de la línea como "El laberinto de Surandbar", "Hijos de Geos" o las miniaturas de **roleage**® mejoran la experiencia de juego, pero no son necesarios para disfrutar de este libro. También puede utilizarse la banda sonora original de **roleage** para ambientar las sesiones de juego.

Copyright Pedro González Gutiérrez, Jose David Lanza Cebrián y Luis Mañas Carbonero.
roleage® y su logotipo son marca registrada de Pedro González Gutiérrez, José David Lanza Cebrián y Luis Mañas Carbonero

Copyright de la presente edición NOSOLOROL Ediciones.

IDEA Y DESARROLLO

Pedro González Gutiérrez
Jose David Lanza Cebrián

DISEÑO E ILUSTRACIONES

Jose David Lanza Cebrián

RESPONSABLE EDITORIAL

Manuel J. Sueiro Abad

EDITADO POR

NOSOLOROL Ediciones
C/ Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 MADRID

Web: www.nosolorol.com
mail: ediciones@nosolorol.com

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A todos aquellos amigos y familiares que día tras día nos brindan todo su apoyo, cariño y arropo. Por ellos y por todos aquellos quienes ya no se encuentran entre nosotros, seguiremos trabajando.

A Manuel J. Sueiro y la editorial Nosolorol por hacer que Roleage® siga cada vez más vivo.

A los usuarios del foro oficial y la web de Roleage® por hacer que aumente la comunidad rolegiana.

A todos los compradores de Roleage® que sois los que finalmente hacéis posible que este proyecto siga adelante.

Printed in Spain

ISBN: 978-84-937200-1-8

Depósito legal: M-18913-2009

INDICE

PRELUDIO..... 3

DIRIGIENDO ROLEAGE, RECOMENDACIONES
PARA EL DIRECTOR DE JUEGO 4
Conceptos básicos para dirigir roleage..... 4

HÉROES LEGENDARIOS - CAPITÁN DEL PERSEO
CORSO DEENLEGARTH 8

CAPÍTULO 1 - ENTORNO DE
CLAROBOSQUE..... 9

Hyra..... 10
Clarobosque 11
Información de interés 12
La abadía de Muerta 12
El cementerio de los caídos 14
Los caballeros de Muerta 16
Las Lenguas del desierto 18
El cáliz de Clarobosque..... 20

VILLANOS LEGENDARIOS - ÍGARHO EL
MARMONÉS..... 22

CAPÍTULO 2 - PERSONAJES
PREGENERADOS..... 23

Darmila Udrüm..... 24
Rar'nack - Zzar 25
Harman Rell 26
Neryähn Rash 27

HÉROES LEGENDARIOS - TIMBATÚN
TENAZ 28

CAPÍTULO 3 - EL CÁLIZ DE CLAROBOSQUE.. 29

Introducción 30
Escena 1 - Llegada a Clarobosque 31
Escena 2 - La posada de Fata Gorgana..... 34
Escena 3 - El laberinto 35
Escena 4 - Camino de la abadía 37
Escena 5 - El cementerio de los caídos 38
Escena 6 - La abadía de Muerta 44
Escena 7 - El hormiguero..... 52
Escena 8 - Un final inesperado..... 60
Reputación, aptitudes aprendidas
y puntos gratuitos..... 60

PRELUDIO

EL CÁLIZ DE CLAROBOSQUE

Es un momento de prosperidad para los habitantes de Geos tras los difíciles años debidos a la crisis posterior a la Era de las Sombras. Los jóvenes descendientes de los héroes que lograron sobrevivir a esos tiempos comienzan a gozar y disfrutar de una Geos libre, dejando atrás la época de oscuridad que sepultó a Geos durante toda una era.

Geos se encuentra inmersa en un periodo de transición que arrastra a los jóvenes rolegianos a una vida de aventuras y prosperidad para todas las especies. Son muchos los que han oído hablar de increíbles mitos y leyendas que se cuentan sobre las eras pasadas. Un tiempo en el que las especies astrales crearon objetos de inmenso poder e incalculable precio,

algunos de los cuales pueden ser muy peligrosos en caso de caer en las manos equivocadas.

Cualquiera de los continentes de Geos esconde objetos legendarios y otros secretos que, tras el paso de las eras, han caído en el olvido, recordados

únicamente por unos pocos.

La verdad sobre estos prodigios y su localización permanece oculta en las bibliotecas sagradas de cada uno de los continentes de Geos, protegida en las mismas cámaras esenciales selladas donde se guardan los manuscritos que los antiguos escribas de Geos han recopilado durante el suceso de los siglos.

Ahora, en los tiempos de la Era del Despertar, con las principales rutas comerciales de transporte marítimo y aéreo restablecidas, el comercio ha devuelto una parte importante de su fortaleza a la economía de las ciudades y países de Geos.

Después de mucho tiempo, los blasones y estandartes de los principales asentamientos de las especies astrales vuelven a ondear en sus territorios. Es el renacer de una nueva era, una en la que los "Hijos de Geos", los jóvenes descendientes de héroes legendarios, anshan llevar una vida llena de emociones y aventuras, similares a las que transformaron

a sus antepasados en héroes y supervivientes de una aciaga era de oscuridad. Comienza una nueva era para futuros héroes. Una era para los jóvenes rolegianos. Un tiempo de esperanza y gloria para la Era del Despertar.

Son muchos los rolegianos que todavía creen en objetos desaparecidos, incluso en aquellos que solamente perduran en la memoria de los más ancianos. Algunos de estos secretos descansan en las principales bibliotecas de los agentes Geogubernamentales, o en los archivos cifrados de la Nueva Cámara de Rolegia, la principal organización en la Era del Despertar encargada de mantener el equilibrio entre los pueblos y ciudades de Geos.

Pero en un mundo que lucha por restablecerse tras una larga existencia sumida en la

oscuridad, la pobreza, las enfermedades y antiguas maldiciones fruto de evocaciones prohibidas arrojadas

por las huestes de Mornarth en la Era de las Sombras, el recuerdo de estas desgracias ha llevado a muchos

habitantes de Geos a creer en viejos mitos y leyendas. Este es el caso de Clarobosque, una ciudad del Bosque Muerto en la que sus dirigentes y miembros de más alto cargo se encuentran divididos por la creencia en los mitos e historias que encierran sus propias tierras.

Dice la leyenda que en las tierras del norte de Rissing, en las profundidades del Bosque Muerto, un cáliz legendario escondido en la Abadía de Muerta, un lugar sagrado y protegido por los antiguos, guarda un secreto capaz de curar cualquier enfermedad e incluso poder burlar a la muerte. Este prodigio tan sólo está al alcance de los poderosos Córdicos milenarios, seres de los tiempos antiguos, de quienes se dice que han dejado de existir. Pero en el Bosque Muerto, la extraña enfermedad que atenaza a la hija del Conde de Clarobosque ha llevado a algunos miembros de la Cámara del Conde a creer en viejas historias.



CONCEPTOS BÁSICOS PARA DIRIGIR ROLEAGE

Roleage® es un juego de fantasía épica medieval inmerso en un mundo de creación propia llamado Geos, donde la esencia, el poder que envuelve el mundo y que lo mantiene en equilibrio, tiene un papel fundamental y determinante en todos sus aspectos, desde la ascendencia de cualesquiera que sea la especie a la que pertenezcan los habitantes y criaturas de este mundo, hasta el combustible que precisan los submarinos, embarcaciones marítimas y aéreas para desplazarse mediante sus motores esenciales. Un mundo que encierra cuatro eras distintas con diversos acontecimientos que han llevado a Geos a subsistir durante miles de ciclos solares.

En las páginas que van a continuación se describen todos los datos necesarios que el director de juego y los jugadores deben conocer o pueden necesitar para disfrutar de esta aventura para el juego de rol roleage®.

A continuación se muestran algunos datos de interés que es necesario conocer antes de comenzar a jugar esta aventura.

MATERIAL NECESARIO

Para jugar a "El Cáliz de Clarobosque", es necesario disponer del libro básico de roleage®, ya que es donde se encuentran todas las reglas básicas del sistema de juego y el empleo de su mecánica. Además de esto, es recomendable tener a mano varios folios blancos para posibles anotaciones, una calculadora para acelerar el proceso de juego, y como mínimo un juego de dados completos (D4/D6/D8/2xD10/D12/D20), así como lápices y goma de borrar.

MATERIAL OPCIONAL

Como material opcional, roleage® recomienda usar el suplemento "Hijos de Geos", que posee reglas avanzadas para la creación de personajes de grado superior al joven e incluye la pantalla para el director de juego. Esta herramienta es muy útil para agilizar las sesiones ya que recopila todas las tablas necesarias, permitiendo llevar la aventura con más fluidez. Además, es aconsejable usar "El laberinto de Surandbar" como material adicional, de esta manera se incrementará la duración de la sesión de juego de El Cáliz de Clarobosque. En transcurso de esta aventura es posible hacer buen uso del mismo, creando un laberinto al que el grupo de aventureros deberá enfrentarse, que, de este modo, tendrá un mayor aliciente para los personajes al emplear las reglas completas del deporte más afamado y aclamado de toda Geos. De todas formas, ninguno de estos suplementos es necesario para disfrutar de esta aventura.

EL CÁLIZ DE CLAROBOSQUE

Este es el título que recibe la primera aventura oficial de roleage®. Esta aventura ha sido desarrollada para un director de juego con un grupo de cuatro jugadores. El número de jugadores puede ser menor, si así lo cree conveniente el director de juego, aunque entonces hay que tener en cuenta que toda la información incluida en este libro está pensada para ese número, por lo que la dificultad de la aventura puede incrementarse con menos jugadores.

Esta aventura puede jugarse en una o más sesiones de juego según aquellos puntos narrativos, escenas y localizaciones que el director de juego decida jugar u omitir de entre los que se ofrecen como recomendación al director de juego. Por ello, algunas de las situaciones y lugares expuestos en este libro pueden considerarse opcionales, lo que permite al director de juegos controlar la duración de la aventura para ajustarla a su grupo de juego. De jugarse por completo, el Cáliz de Clarobosque puede extenderse fácilmente durante tres sesiones de juego de entre cuatro y cinco horas.

Además, la elección del director de juego entre tres posibles finales alternativos permitirá al grupo de jugadores poder seguir la trama oficial en la segunda parte de esta aventura, seguir una trama alternativa creada por el director de juego o cerrar el hilo argumental sin necesidad de continuarla en futuras aventuras. Si el director de juego opta por la primera opción, la historia que se presenta en El Cáliz de Clarobosque continuará en dos futuras aventuras: "El vuelo de El Perseo" y "La torre de los Dragones Gemelos".

EL DIRECTOR DE JUEGO

Para jugar esta aventura es necesario que una persona realice la labor del director de juego. Esta persona será la encargada de leer, narrar y dirigir a su grupo de jugadores durante el transcurso de la aventura, mientras que el grupo de jugadores deberá interpretar y avanzar en la trama mediante la perspicacia, la imaginación y la suerte de los dados, aplicando las reglas que se describen en el libro básico de roleage®.

El director de juego debe conocer bien el reglamento ya que es la persona que media en los acontecimientos que se van sucediendo durante la sesión de juego. Siempre tiene la última palabra y puede hacer un uso flexible del reglamento, teniendo la última decisión sobre si cambiar o no una regla.

El director de juego debe tener siempre presente que su misión principal y su labor es el entretenimiento de los jugadores: conseguir hacer pasar un buen rato a aquellos que estén dispuestos a jugar, ya que siempre hay que tener en cuenta que se trata de un juego.

LOS JUGADORES

Si existe algo que realmente da origen a una buena sesión de juego, a parte de una buena historia y la admirable labor del director de juego, sin duda son los jugadores que participan en la misma, ya que tendrán que crear, representar e interpretar a unos de los múltiples aventureros que recorren por el mundo de Geos.

Roleage® recomienda que para sus sesiones de juego se cuente con un mínimo de dos jugadores y un máximo de cinco, además del director de juego, ya que de este modo la espera entre los turnos de los jugadores es menor y es más fácil dirigir a un grupo de jugadores de este tamaño que a uno mayor. Los jugadores deben tener siempre presente que la labor que ejerce el director de juego es primordial y muy importante, y que las decisiones que este tome, crean ellos que son adecuadas o no, deben recibirse de buena gana, ya que su papel como mediador y narrador es fundamental y la interpretación de las reglas queda siempre supeditada a su última decisión.

Cualquier duda que pueda contradecir lo que haya dicho el director de juego en cuanto al reglamento, malentendidos y distintos puntos de vista de una situación determinada deben dejarse para su revisión al final de la sesión, teniendo siempre presente que las reglas existen para poder moldearlas al gusto de todos y a la interpretación de aquel que vaya a hacer uso de ellas, en este caso, el director de juego.

AMBIENTACIÓN DE UNA SESIÓN DE JUEGO

Toda buena partida que se precie debe poder jugarse en un entorno que permita mantener un clima adecuado para la sesión de juego. Debido a que en muchas ocasiones reunir a un grupo determinado de personas en una única estancia puede ser complicado por su número, la disponibilidad de una casa o lugar apropiado para jugar u otros factores, es recomendable antes de querer realizar la sesión de juego tener una cierta previsión de su fecha, de modo que el director de juego también pueda prepararse adecuadamente y con tiempo la aventura, factor determinante para lograr que una buena sesión de juego se convierta en excelente.

Ya que conoce todos los sucesos que se desarrollarán en la sesión, el director de juego debería hacerse con una música de ambientación adecuada para los diferentes momentos o tipos de situación que pueden darse en la aventura. Para ello, puede escogerse entre múltiples opciones que se encuentran en el mercado, como las B.S.O de películas de fantasía. El director de juego no debería escatimar en cualquier otro elemento, ya sea visual o musical, que pueda convertir el lugar escogido para la sesión de juego en el lugar idóneo para jugar.

En ocasiones, un día real de lluvia es una buena opción para cambiar ligeramente la narración de la sesión de juego y convertirla en un día lluvioso. Del mismo modo sucede cuando la sesión de juego se lleve a cabo de noche, o en un día muy caluroso o frío. Cualquier elemento o situación que se encuentre visible, tangible o simplemente que pueda sentirse alrededor del grupo de jugadores es una buena herramienta de ambientación para modificar sin demasiada complicación la sesión de juego ayudando de este modo a la ambientación.

De la misma manera, disponer de bocetos de los lugares por los que viajan los personajes, mapas detallados, dibujos de aventureros, personajes no jugadores y criaturas o cualquier otro elemento visual que ayude a centrar la atención en la sesión de juego y en la aventura en la que se encuentran inmersos los jugadores, es una buena herramienta de ambientación que seguro no defraudará a ninguno de los participantes y que ayuda a realizar una buena sesión de juego.

AMBIENTACIÓN OFICIAL RECOMENDADA

Roleage® y su equipo de desarrollo ha apostado siempre por una buena ambientación, ya que es la base fundamental de una trama y un elemento indispensable para que los jugadores se encuentren más cómodos y centrados en su papel e interpretación. Por ello, además de los consejos citados en ambientación de una sesión de juego, roleage® recomienda hacer uso de la banda sonora oficial del juego, la cual puede encontrarse en su página oficial, www.roleage.com o accediendo a la misma desde la web de la editorial Nosolorol www.nosolorol.com.

Esta banda sonora ha sido compuesta en exclusiva para roleage®, y se puede hacer uso de la misma de forma gratuita desde la misma web oficial del juego. Es una banda sonora que tiene un alto nivel de calidad y que mantiene una línea muy definida y característica del juego, pudiendo encontrar entre sus canciones Battle at Rolegia, The Awakening, The Orgol Settlement, Centaur Force y Return to the Origin.

Además de estas canciones, aquellos que hayan adquirido esta aventura a través de la tienda online de Nosolorol o de la web oficial de roleage®, habrán obtenido como regalo en exclusiva, dentro de un CD promocional, la canción Calyx of Clarobosque, un tema sonoro de más de ocho minutos de duración realizado en exclusiva para esta aventura. En él, los diferentes lugares por los que transcurren los aventureros se ven reflejados en la música ambiental.

RECOMPENSA A LOS JUGADORES

El sistema de juego de roleage que se describe en el libro básico no muestra los valores de puntos de progresión, puntos de aptitud, sellos o esfera que se puedan proporcionar a los jugadores por interpretación, por buenas ideas o por una planificación trabajada por parte del jugador o grupo de jugadores. Sin embargo, el sistema de juego en sí es lo suficientemente adaptable para que, en los casos en los que el director de juego crea conveniente proporcionar a los jugadores puntos de progresión gratuitos por estas u otras razones, pueda hacerse sin problemas. Una buena idea o recordar un dato concreto e importante de sesiones de juego anteriores, sin necesidad de una tirada de dados, son buenos ejemplos de situaciones en las que se pueden ofrecer puntos de progresión gratuitos al jugador, sin necesidad de asignarlos mediante una tabla de valores. Los puntos que decida ofrecer el director de juego en determinadas circunstancias son tan posibles como recomendables.

Del mismo modo, realizar misiones, acciones de riesgo, salir airoso de un combate en clara desventaja, o protagonizar otro tipo de situación épica o notoria puede recompensarse mediante la asignación de un valor de renombre. Por ejemplo, un personaje que se enfrentara en solitario a dos enemigos del mismo rango de desafío y les venciera, podría recibir un añadido de reputación de +5 en la ciudad o lugar donde se encontrase por su acto encomiable. Del mismo modo, enfrentarse un solo aventurero a un grupo de cuatro adversarios, incluso del mismo valor de desafío saliendo victorioso del encuentro, podría proporcionarle una bonificación a la reputación de +10. Hay que tener en cuenta que la reputación de los personajes se añade al valor de desafío como se explica en el suplemento de "Hijos de Geos", y que los valores proporcionados deberán ser coherentes, ya que ser descendiente de un rey, por ejemplo, proporciona hasta 150 puntos de reputación. El director de juego debe sopesar si asignar reputación gratuita a un personaje ya que se modificará su valor de desafío en tiradas que impliquen actos sociales determinados, además de aumentar el número de seguidores que el personaje puede tener. De la misma manera, un personaje con un valor de desafío superior dentro de un grupo de aventureros, debería ser considerado por el resto de personajes que les conocieran y que estuvieran alrededor suyo, casi sin lugar a dudas, como la persona idónea para liderarlos, sea o no la mejor opción.

SÉ GENEROSO, LAS OFERTAS EXISTEN

En el libro básico se muestran y detallan valores máximos y mínimos de los precios en armas, protecciones, materiales convencionales y maravillosos, así como las regiones donde estos pueden encontrarse. Roleage® se desarrolla en el mundo de Geos, un lugar con una superficie menor que la Tierra pero ma-

yor que la de la Luna, por lo que su extensión, así como sus culturas, capitales, ciudades, pueblos y aldeas son muy numerosas, existiendo en sus territorios rutas comerciales de transporte, tanto marítimas, como aéreas o subacuáticas.

Llegado el momento, y si el grupo de aventureros no dispone de los durgans necesarios para renovar el equipo, o reparar el que ya disponen, ofrecerles descuentos mayores en algunos puntos de venta puede ser altamente satisfactorio para el grupo de aventureros. Los precios citados en el libro básico son los establecidos por la Cámara de Comercio y Trueque de Rizzär, pero las ofertas existen y, recompensar a los jugadores en ocasiones con precios más bajos de lo habitual, o incluso proporcionarles material que en principio no se encontraría en esa región, da constancia y realismo a un mundo donde el comercio se extiende y expande. De la misma manera, en ocasiones pueden haber precios más elevados de los habituales, aunque esta decisión siempre estará en las manos del director de juego. En el caso de ofrecer materiales que no se encuentran dentro de la región, siendo coherentes, lo más lógico es ofrecer materiales de las regiones colindantes y, por obviedad, las más cercanas a las costas, aunque esto no puede considerarse una regla, ya que el transporte aéreo llega hasta cualquier rincón de Geos.

MAGNÁNIMO O DESPIADADO, RIESGOS DE UNA SESIÓN DE JUEGO

En ocasiones, una sesión de juego puede volverse en contra de los jugadores y el director de juego por la mala suerte con los dados. En roleage®, al igual que en la mayoría de los juegos de rol, la historia debe girar en torno a los personajes de los jugadores. Habitualmente, estos se encuentran inmersos en una aventura con tramas principales y secundarias, siendo los héroes y protagonistas de la historia que desarrolla el director de juego. Esto hará que siga vivo su interés por la partida y que además mantengan el interés por sus personajes, motivando sus anhelos y necesidades. El director de juego es la persona encargada de hacer que su grupo de juego siga y desee más aventuras para sus personajes, algo aparentemente costoso en principio pero muy sencillo cuando se sabe qué esperan los jugadores de sus personajes. Para facilitararlo, el director de juego y los jugadores deberían desarrollar un trasfondo para sus personajes, con las motivaciones y cualquier otro elemento que encierre el pasado del aventurero en cuestión. Esto ayudará a conocer que le mueve para afrontar el camino que le está llevando hacia su futuro, las sesiones de juego.

A veces, por muy previsor que pueda ser el director de juego en cuanto a la dificultad de una sesión, bien sea por los adversarios a los que enfrentarán o por las situaciones a las que los someterá, puede darse el caso

de que se tope con la decisión de ver morir o no a uno, varios o, en el peor de los casos, a todo su grupo de jugadores. Roleage® intenta ser cauto en estas decisiones, con la regla de noqueo, ya que un personaje no "muere" hasta que no es rematado, dando la opción al resto de jugadores y componentes del grupo de aventureros a curar las heridas de los personajes noqueados.

Aún así, en ocasiones la situación puede torcerse y que los personajes terminen todos noqueados, enfrentando al director de juego a tomar la más difícil de las decisiones: acabar con la vida de los personajes, y por consiguiente con la historia, o ser magnánimo y perdonarles la vida.

Siempre resulta una decisión difícil ya que, de tomarse arbitrariamente, el director de juego puede ser tachado de magnánimo o por el contrario de despiadado. Esto puede ocasionar que los jugadores puedan llegar a perder el entusiasmo si creen que sus personajes nunca morirán, o desesperarse si su director de juego siempre acaba con su vida. En cualquiera de los casos, el director de juego siempre debe tomar una decisión e intentar que el grupo de jugadores que componen la sesión de juego entiendan su situación. Con todos los personajes noqueados, el director de juego podría optar porque éstos aparecieran presos o cautivos del grupo que les ha vencido, que algunos de los componentes del grupo hayan muerto, que cuando despierten un grupo desconocido o una cara familiar les haya rescatado mientras estaban inconscientes, etc. Sin duda alguna, esta es quizás la decisión más difícil de tomar para el director de juego y todo aquel que dirija el juego habitualmente se verá obligado a tomarla en uno u otro momento. Roleage® recomienda por eso que las situaciones que acaben de este modo intenten resolverse de manera distinta para no perder el aliciente ni el entusiasmo de los jugadores.

ATENCIÓN, PROMOCIONES Y MATERIAL GRATUITO

No es necesario ni obligatorio seguir el foro de Nosolorol o la página oficial de roleage® para jugar a esta aventura ni al juego en cuestión, aunque sí que es cierto que aquellos que lo hacen, conocidos como "rolegianos", cuentan con la atención tanto de la editorial como de los propios autores para esclarecer cualquier duda o consulta y recibir aportaciones al juego de la comunidad de roleage®.

Además, visitas frecuentes a ambas páginas permiten mantenerse al día de noticias, dan acceso a material oficial o de la comunidad mediante descargas gratuitas y permiten estar al tanto de posibles ofertas y promociones que no pueden encontrarse en las tiendas habituales (por ejemplo, el Mapa del mundo de Geos, un póster de 50x70 cm de venta en exclusiva por esta vía).

Del mismo modo, quienes hayan adquirido esta aventura por esta vía, serán obsequiados, como oferta especial, con un CD promocional de roleage®. Este incluye las cinco canciones que componen la banda sonora del juego, así como una sexta realizada en exclusiva para esta aventura, además de material adicional como tres mapas hexagonados a escala de los diferentes puntos narrativos de la historia de El Cáliz de Clarobosque, de para poder imprimirlos y utilizarlos con las miniaturas oficiales de roleage®, si lo desea el grupo de juego. Adicionalmente a estos tres mapas modulares, el CD promocional incluye también las plantillas de "El laberinto de Surandbar" a escala de miniaturas, así como varios fondos de escritorio e imágenes inéditas de algunos de los dibujos y bocetos que comprenderán el libro "El Imperio Igneo", de próxima publicación.



-HÉROES LEGENDARIOS-

CAPITÁN DE "EL PERSEO" - CORSO DEENLEGARTH

Nativo de un pequeño pueblo llamado Televianan, cercano a la ciudad de Trevian en el país de Rocasanta, al suroeste del Imperio Ígneo, Corso Deenlegarth se ha ganado el respeto y admiración de los aventureros de toda Geos por méritos propios.

Nacido en las últimas décadas de la Era de las Sombras, Corso es un terrano que se crió en el seno de una familia de campesinos, recolectores de setas flamígeras, muy escasas y peligrosas debido a su ubicación en los desfiladeros más abruptos de Rocasanta. Después de que las huestes de Mornarth, encabezadas por Rezziel, el primer nacido, asolaran casi todo el país de Rocasanta, y con ello su pueblo nativo, Corso fue uno de los pocos supervivientes rescatados por el Osiris, acorazado de guerra vikadir del Imperio Ígneo, perteneciente a la legión XVI. Su capitán, Dravor Suskarth, se convirtió de esta manera en su maestro y mentor.

Corso, sin un lugar al que llamar hogar

habiendo perdido todo, se instruyó en el ejército rolegiano, y terminó por convertirse en capitán de "El Perseo", uno de los baluartes más prestigiosos y afamados en aquellos años de oscuridad que llevarían al fin de la Era de las Sombras.

De los más de cuatrocientos acorazados voladores que formaron las veintitrés legiones del Imperio Ígneo, el capitán Corso Deenlegarth junto a su tripulación a bordo del "El Perseo", encabezó y sobrevivió a decenas de batallas, incursiones y asaltos

defendiendo el Imperio Ígneo de los continuos ataques y de las interminables avasalladas lanchas de las sombras sobre Geos. Su victoria sobre "El Aniquilador Orgol", uno de los acorazados más temidos en toda Geos, es uno de los más significativos logros de los años finales de la Era de las Sombras. Sólo trece de los más de cuatrocientos acorazados voladores consiguieron sobrevivir a esta era de oscuridad por lo que todas las especies las reconocen como verdaderos baluartes.

Corso, joven en aquellos tiempos de adversidad, acabó por convertirse en un embajador del Imperio Ígneo, continuando al mando de "El Perseo", que, aún en activo, es un símbolo para el pueblo de Geos. Su capitán se ha ganado, durante sus años al servicio del ejército rolegiano, innumerables amigos y conocidos, e incluso posee las Alas del Fénix, la mayor condecoración concedida por el ejército rolegiano por su dedicación, valor y entrega para con el pueblo de Geos, condecoración que le fue entregada en persona por el propio Emperador del Imperio Ígneo, Eeldo Erestor. Aunque este símbolo es un valioso premio, a Corso le resulta indiferente ya que ante cualquier halago su respuesta es siempre la misma: "No soy un héroe, tan sólo hice lo que hubiera hecho cualquier otro que luchara para el Imperio Ígneo y el ejército rolegiano, sobrevivir. Quienes no se encuentran entre nosotros porque se cruzaron con la muerte en aquella era son los verdaderos héroes".



ENTORNO DE CLAROBOSQUE

CAPÍTULO 1

En este capítulo se describen los lugares y puntos de referencia vinculados al entorno de Clarobosque, así como los datos relevantes (verídicos, mitológicos o legendarios), de todos ellos. La historia de la ciudad y sus datos de interés,

así como las referencias de todos los elementos de la historia vinculados a ella, se describen en este capítulo para poder ayudar al director de juego a entender mejor esta aventura, su entorno, orígenes y todos aquellos datos que

guarden relación con "El Cáliz de Clarobosque". Esto implica tanto a la información que se refiere a los inicios de la ciudad como a la perteneciente a la Era del Despertar que es el momento en el que se ambienta esta aventura.



HYRA (CIUDAD MARÍTIMA DE RIZZÄR)

CONTINENTE: Rizzär.

PAÍS: Talyas.

NOMBRE: Hyra.

MANDATARIOS: Gobernador y protectorado.

TIPOLOGÍA: Ciudad marítima mercante/constructora.

CENSO DE POBLACIÓN: 9636 habitantes / 17% crías, 48% población joven, 20% adulta, 12% población experta, 2% de población legendaria y 1% población antológica. (20% terranos / 35% vulcanos / 15% tyrlins / 13% felinos / 10% willens / 5% colosos / 2% draghos)

ECONOMÍA: Media/alta.

REPUTACIÓN: +15.

COMERCIO: Frecuente.

La ciudad costera de Hyra, situada al oeste de Rizzär, donde convergen la costa Rizziática y la costa Negra de Rizzär, se encuentra inmersa bajo la Corriente Negra de Talyas. Realmente no pertenece al entorno de la ciudad de Clarobosque ni a sus alrededores, puesto que se encuentra incluso en un continente distinto, pero es el punto de partida de esta aventura.

Hyra mantuvo durante muchos años las rutas comerciales y de transporte más importantes entre Rissing, el continente del Imperio Ígneo, y Rizzär antes de que la Era de las Sombras llevara a los pueblos y ciudades de Geos a detener las rutas mercantes establecidas por la Ley de Margea. Esta ley determinó, hacia finales de la Era de las Conquistas, unas rutas marítimas mercantes para la disposición del comercio y los trueques entre los diferentes países y continentes de Geos protegidos por la Marina de Rizzär. Dicho organismo fue creado y amparado por dirigentes de las diferentes especies astrales y ubicado en este continente, ya que era la cuna de las grandes ciudades donde distintas especies podían converger y vivir en armonía. De hecho, en lo que se refiere a los viajes y el comercio legal entre continentes, se mantenía un control absoluto de la inmigración y el comercio entre los distintos países de Geos.

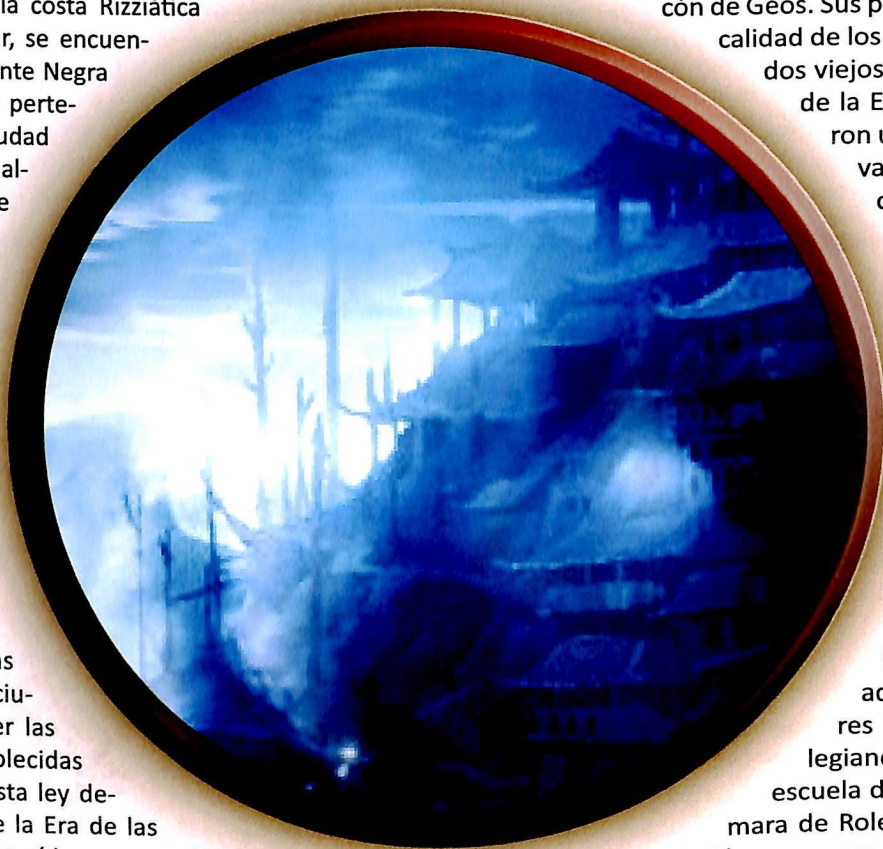
Cuando el Organismo de Margea se restableció a través del tratado de Cosladyar en Solmadarah - 213 de Ghizharey, en el 62 Ciclo Solar de la Era del Despertar (E.D. / 7321 D.ECR), la ciudad marítima de Hyra recuperó parte de los grandes astilleros que se habían perdido durante las últimas décadas de la Era

de las Sombras, cuando "El Aniquilador Orgol", el acorazado de guerra al servicio de Mornarth más peligroso jamás recordado, arrasó la costa rizziana y con ella la gran mayoría de astilleros que aún construían acorazados marítimos y voladores para el ejército rolegiano. Hyra, una antigua ciudad mercante de gran importancia a finales de la Era de las Conquistas, ha logrado recuperar dos de las quince rutas legales establecidas por la Margea en los últimos años de la Era del Despertar.

Se trata de una ciudad que actualmente basa su economía en la manufactura de motores esenciales y bobinas de esencia para embarcaciones y acorazados de muchos de los continentes de Geos, llevando su mercancía hasta la capital marítima de Rizzär, la ciudad costera de mayor importancia en el continente, desde donde la distribuyen hasta casi cualquier rincón de Geos. Sus productos llevan la marca de calidad de los Hermanos Groghlarh (HG), dos viejos vulcanos que hacia finales de la Era de las Sombras inventaron un nuevo tipo de motor con varios núcleos de esencia, capaz de sacarle el máximo rendimiento y potencia a las embarcaciones en menos tiempo que los motores normales.

Además de su afamada reputación por los Hermanos Groghlarh, Hyra cuenta con una de las pocas academias de instrucción que se emplearon en la Era de las Sombras para el adiestramiento de evocadores y soldados del ejército rolegiano, ahora convertida en una escuela de la nueva y restaurada Cámara de Rolegia para el adiestramiento de jóvenes promesas como futuros agentes Geogubernamentales y miembros de las diferentes milicias y organismos de la Alianza Rolegiana. Esta academia, "La Esencialrizz", lleva sobre sus hombros una reputación admirable, ya que muchos de los comandantes y héroes de la armada rolegiana han sido instruidos en ella. De los diez tutores que enseñan en "La Esencialrizz", tres de ellos son héroes aclamados y condecorados de los últimos años de la Era de las Sombras.

Una ciudad repleta de historia y fuertemente protegida por sus infranqueables murallas marítimas y su férrea defensa en los acantilados de Aguas Negras. En la actualidad, más de nueve mil habitantes viven en ella. La mayoría de la población está compuesta por jóvenes, con un alto rendimiento de trabajo y donde rara vez escasea la comida o pueden encontrarse vagabundos, pendencieros o maleantes.



CLAROBOSQUE (CIUDAD DE RISSING)

CONTINENTE: Rissing.

PAÍS: Lerma.

NOMBRE: Clarobosque.

MANDATARIOS: Conde y nobles.

TIPOLOGÍA: Ciudad constructora.

CENSO DE POBLACIÓN: 2457 habitantes / 7% crías, 53% población joven, 32% adulta, 6% población experta, 1% de población legendaria y 1% población antológica. (50% terranos / 15% vulcanos / 5% tylrins / 15% felinos / 5% willens / 9% colosos / 1% draghos)

ECONOMÍA: Media/baja.

REPUTACIÓN: +5%.

COMERCIO: Ocasional.

Clarobosque es una ciudad inmersa en lo más profundo del Bosque Muerto, que se encuentra en el país de Lerma, al este de las Montañas Santuarias y justo al norte de Rhyn, colindante con las zonas limítrofes del sur del Bosque Muerto.

Se trata de la única ciudad que se encuentra ubicada en un claro de esta vasta extensión de territorio, bajo el cobijo de los árboles milenarios que rodean a los peligrosos pantanos, ciénagas y abruptas regiones de terreno que componen el Bosque Muerto. Dispuesta sobre la loma de Arracan, Clarobosque se ha ganado un renombre y buena reputación por parte de los viajeros que, desde diferentes lugares del norte y este de Rissing, intentan acceder hasta los países y reinos más al norte y oeste del Imperio Ígneo. Su posición al descubierto en medio de tan amplia extensión de territorio le convierte en un punto de referencia y de descanso para estos viajeros y peregrinos que desean cruzar Rissing por la zona norte.

Se trata de una ciudad provista de amplios aeroembarcaderos situados al norte y en las afueras, antes de adentrarse en el Bosque Muerto. Gracias a ellos, esta humilde ciudad obrera puede abastecerse y albergar en sus instalaciones casi una docena de embarcaciones y acorazados de mediano tamaño o incluso a media docena de poderosos y amplios acorazados de guerra, como ocurriera décadas atrás, hacia finales de la Era de las Sombras. En esa época, el ejército rolegiano comenzó la reconquista del norte del Imperio Ígneo, en la denominada "Reconquista del Fénix", donde tres de las veintisiete legiones que componían la Alianza Rolegiana expulsaron, tras la Alianza de los Tres Prínci-

pes, a los ejércitos de condenados liderados por Rezziel, sitiándolos y obligándoles a retirarse hacia el sureste de Rissing, hacia la zona de Baremar, en dirección a Rolénarth, donde se situaba la antigua gran ciudad capital de Rolegia hace varios siglos.

Clarobosque, al igual que casi cualquier ciudad situada en el país de Lerma, siempre ha basado la mayor parte de su economía en la construcción de motores y bobinas esenciales con las que mantener a flote, primero, la armada del Imperio Ígneo y, más tarde, la del ejército rolegiano, lo que le proporcionó una buena relación con otros países y ciudades exportadoras de materiales de construcción para la elaboración de maquinaria y acorazados voladores como es el caso de la ciudad de Hyra.

Estas relaciones comerciales, que más tarde se convertirían en habituales tras la alianza del ejército rolegiano, llevaron a ambas ciudades a realizar diferentes transacciones y colaboraciones entre los mecánicos, constructores e ingenieros de ambas localizaciones, lo que promovió una buena relación entre ellas durante las últimas décadas de la Era de las Sombras.

Clarobosque en la Era del Despertar es una ciudad que ha perdido una parte importante de su relevancia en los tiempos difíciles que sepultaron a Geos en las sombras, ya que, en los últimos años de aquella era de oscuridad toda la ciudad quedó convertida en ruinas. Tras su reconquista, la ciudad ha vuelto a levantarse con esfuerzo y determinación, aprovechando las importantes canteras de minerales esenciales que se emplean para la elaboración de las bobinas y motores esenciales que componen los mecanismos y maquinaria de la armada del Imperio Ígneo. Ahora es una de las principales fuentes de materia prima para la extracción de minerales esenciales destinados a la armada, rara vez estos minerales se venden o suministran a otras fuentes y organismos de Geos, y desde luego no sin una autorización por escrito del regente Conde de Clarobosque o de la federación de marinos y mercantes de Rissing, quienes cobran un precio muy elevado por la extracción de esas canteras de minerales para los habitantes y gente de a pie.

Esta ciudad reconstruida es cuna de habitantes supersticiosos y agnósticos por igual, que tienen sus reservas sobre las viejas historias de su propia tierra, la cual alberga mitos y leyendas sobre ancestrales tesoros de tiempos antiguos.



INFORMACIÓN DE INTERÉS

Clarobosque es una ciudad que ha vivido un turbio pasado y que encierra una historia oculta en los últimos años que acontecieron antes de la destrucción de la ciudad en la Era de las Sombras. Esta ciudad se encontraba protegida en tiempos remotos por diferentes órdenes militares y templos evocadores, como eran "Los Caballeros de Fuego" o "Los Evocadores del Pantano".

Con el paso de los años y tras su reconstrucción en la Era del Despertar, quizás la historia o la leyenda más conocida sobre Clarobosque es la de "Los Caballeros de Muerta", junto a su abadía. Esta historia habla sobre un cáliz que los caballeros protegieron con su propia vida cuando el norte de Rissing fue tomado, quedándose aislados de todo su entorno ante los ejércitos de condenados liderados por Igarho el Marmonés, secuaz y esbirro de Rezziel el Primer Nacido, la mano derecha de Mornarth.

A continuación se describen algunos datos de relevancia que incluso los jóvenes conocen a través de la memoria de los más ancianos, además de lo que aún se conserva en los manuscritos que independientemente de la sabiduría o conocimiento popular se encuentran protegidos en las cámaras esenciales selladas de las principales bibliotecas del Imperio Ígneo, como es el caso de la Biblioteca de Santuario.

LA ABADÍA DE MUERTA

En los viejos manuscritos albergados en la Biblioteca de Santuario situada en las Montañas Solitarias, se guardan con celo algunas viejas historias desconocidas por el común de los rolegianos. Muchos son los lugares que durante el paso de los siglos han tenido un peso de mayor o menor importancia en los acontecimientos que se han sucedido en Geos desde que la primera de sus eras diera comienzo.

Muchas de estas historias han sido ocultadas por los escribas, eruditos y evocadores de Geos, debido a que su conocimiento podría desatar una búsqueda incesante por parte de los "cazadores de trofeos", forajidos, bandidos y mercenarios que trabajan al margen de las leyes de la Cámara de Rolegia. Pueden contratarse los servicios de gente de esta calaña en el Mercado de Halyas, una red organizada de delincuentes, estafadores e incluso líderes territoriales o religiosos de dudosa reputación y procedencia. Todos ellos pagarían una cantidad desorbitada de durgans por muchos de los bien guardados secretos que pueden encontrarse en textos antiguos y que trazan su origen hasta la Era del Despertar, algunos de los cuales han llegado hasta nuestros días transformados en mitos o leyendas.

Por eso sólo las bibliotecas más importantes, aquellas que albergan todos los conocimientos escritos sobre las diferentes regiones y países de Geos, tienen los verdaderos nombres, datos y ubicaciones de muchas de aquellas historias y lugares que podrían provocar una "caza de trofeos" indiscriminada por toda Geos. Ese es, sin duda, el caso de la Abadía de Muerta, un lugar considerado un mito, una

leyenda de tiempos antiguos, una historia que ha pasado de generación en generación desde finales de la Era de las Sombras en los pueblos y asentamientos terranos del norte del Imperio Ígneo, aunque hoy en día es conocida por casi todos los terranos.

Cuenta la leyenda que, durante la Era de las Sombras, cuando las hordas de Mornarth, la Gran Devoradora, todavía no habían capitulado ante "La Alianza de los tres Príncipes", en algún lugar del norte de Rissing, en las profundidades del Bosque Muerto, quince caballeros de la Orden de Muerta junto a su líder, Tharghal de Nordkhal, se adentraron en esta inhóspita y peligrosa región del Imperio, levantando allí La Abadía de Muerta, un lugar sagrado que tenían que custodiar a cualquier precio. En este emplazamiento debían salvaguardar el Cáliz de Clarobosque, un tesoro de tiempos antiguos del que se creía que poseía la capacidad de curar cualquier enfermedad e incluso resucitar a los muertos, todo ello por haber sido forjado y orfebreado con la propia savia y esencia de los viejos Córticos de Geos. Se trataba pues de un objeto de incalculable poder.

Tharghal de Nordkhal, férreo capitán del ejército rolegiano en las últimas décadas de la Era de las Sombras del Imperio, escogió a quince de sus mejores hombres y juró que custodiaría el Cáliz con su propia vida y la de sus elegidos en el caso de ser necesario.

Según la leyenda, en la época de los orgols y los ejércitos de Rezziel, el señor de los condenados conquistó y asoló el norte de Rissing, por lo que Tharghal de Nordkhal, ayudado por los evocadores de Las Lenguas del Desierto destinados a su servicio, realizó poderosas evocaciones que hundieron en las profundidades del Bosque Muerto a la Abadía de Muerta, hasta el punto de hacerla desaparecer.

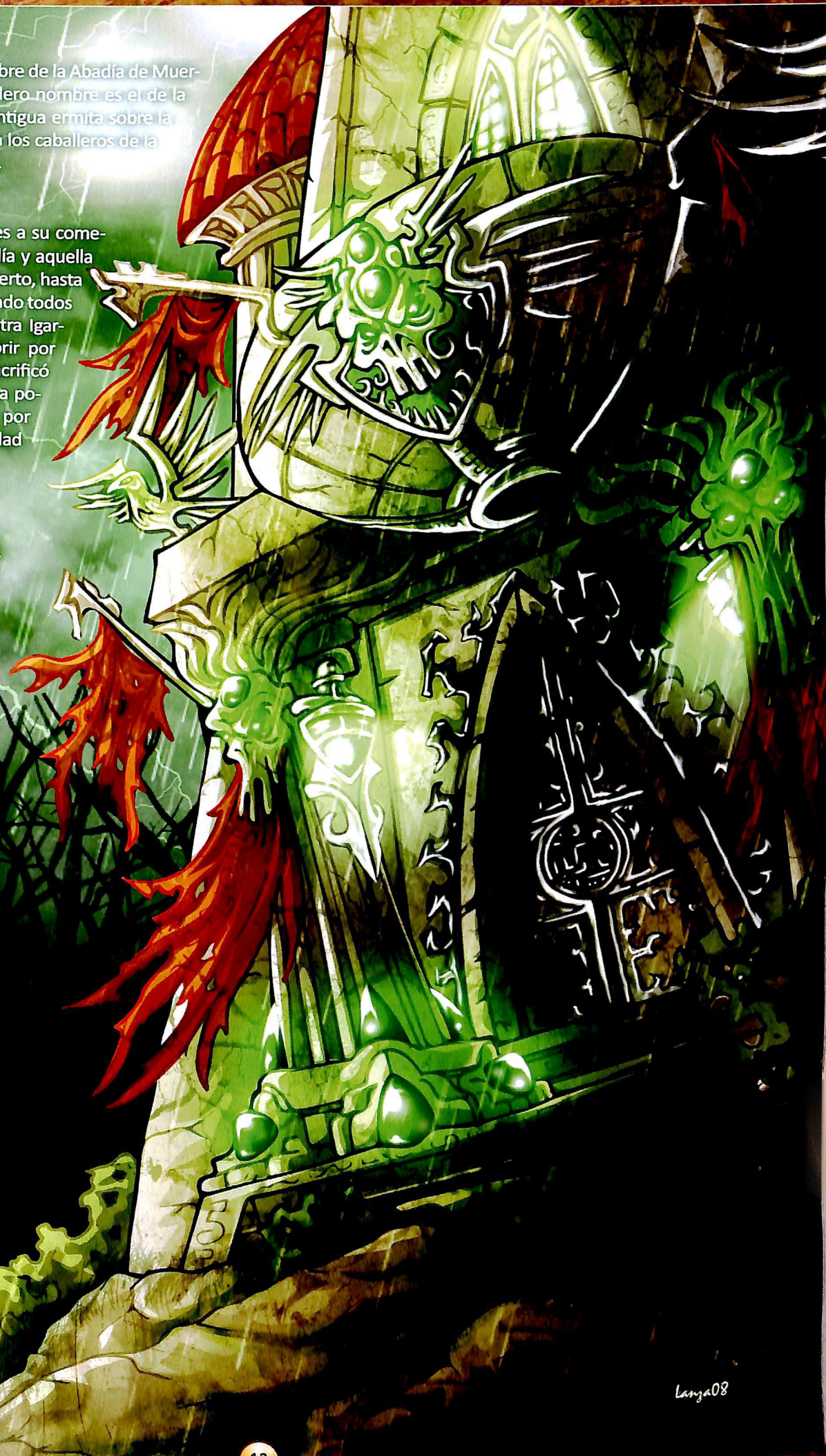
Los datos que encierran la verdad de la Abadía de Muerta se encuentran en las cámaras de seguridad esencial de la Biblioteca de Santuario en Rocasanta. Un par de décadas antes de la caída de los países del norte de Rissing ante Mornarth, la Gran Devoradora, el caballero terrano Tharghal de Nordkhal protegía junto a quince caballeros rolegianos de la Orden de Muerta y veinte evocadores de Las Lenguas del Desierto, un Cáliz forjado por los antiguos maestros orfebres y los poderosos evocadores de la antigua Cámara Rolegiana. Este cáliz fue creado para crear por miembros de esta cámara de alto poder buscando una cura para el penúltimo Emperador de la Era de las Sombras, quien había perdido la cordura y había caído preso de una desconocida enfermedad que consumía su cuerpo y alma.

Tharghal de Nordkhal, conocido como "El Arconte de Muerta", repelió en decenas de ocasiones las acometidas de los pequeños grupos al servicio de las sombras que lograban dar con el paradero de la abadía cuando el norte de Rissing ya había sido tomado. Viéndose obligado a desaparecer, lanzó una poderosa evocación con la ayuda de los miembros de Las Lenguas del Desierto para ocultar la presencia del Cáliz y su terrible poder. Desde aquellos tiempos, la Abadía de Muerta se cree un mito, ya que nadie ha dado con su paradero. No obstante, la realidad de la Abadía descansa en el secreto

de que aunque recibiera el nombre de la Abadía de Muerta por sus caballeros, su verdadero nombre es el de la "Abadía de Join-Nairhel", una antigua ermita sobre la que reconstruyeron y edificaron los caballeros de la Orden el nuevo emplazamiento.

Los caballeros siguieron fieles a su cometido y protegieron aquella abadía y aquella inhóspita región del Bosque Muerto, hasta el último de sus alientos, expirando todos ellos después del combate contra Igarho el Marmonés quién, al morir por una evocación con la que se sacrificó Tharghal de Nordkhal, lanzó una poderosa maldición que terminó por contagiar una mortal enfermedad a los protectores del Cáliz.

Con el paso de los años, y aunque oculta en las profundas brumas y parajes del Bosque Muerto, esta Abadía ha permanecido solitaria desde que sus protectores hallaran la muerte y se llevasen consigo el secreto y la ubicación exacta del Cáliz de Clarobosque, que fue escondido por el Arconte de Muerta, Tharghal de Nordkhal, antes de enfrentarse a Igarho el Marmonés y sacrificarse para lograr su muerte.



Lanya08

EL CEMENTERIO DE LOS CAÍDOS

Cercano a la ciudad de Clarobosque, inmerso en las proximidades del Bosque Muerto, se encuentra una encrucijada que lleva a aquellos que conozcan este inhóspito paraje hasta las proximidades de un viejo cementerio, conocido por los más ancianos de Clarobosque como El Cementerio de los Caídos. Este cementerio, posee un aspecto lúgubre. Viejo y maltrecho, fue levantado sobre los amplios cenagales y zonas pantanosas que componen el Bosque Muerto, un bosque que abarca a varios países.

El Cementerio de los Caídos consiste en un pequeño recinto que, según cuenta la leyenda, perteneció a un grupo de caballeros que sirvieron al Imperio Ígneo en ciclos solares anteriores a la Era del Despertar. Quince son los sarcófagos que bajo sus lápidas descansan en el húmedo y empantado suelo, aislados del bosque mediante una imponente verja metálica de casi tres metros de altura, decorada con detalles ornamentales y grabados enrevesados creados por maestros artesanos y orfebres.

Esta decoración representa una escena épica de quince caballeros y su líder enfrentándose a las sombras de Mornarth, rodeados por decenas de criaturas de la oscuridad.

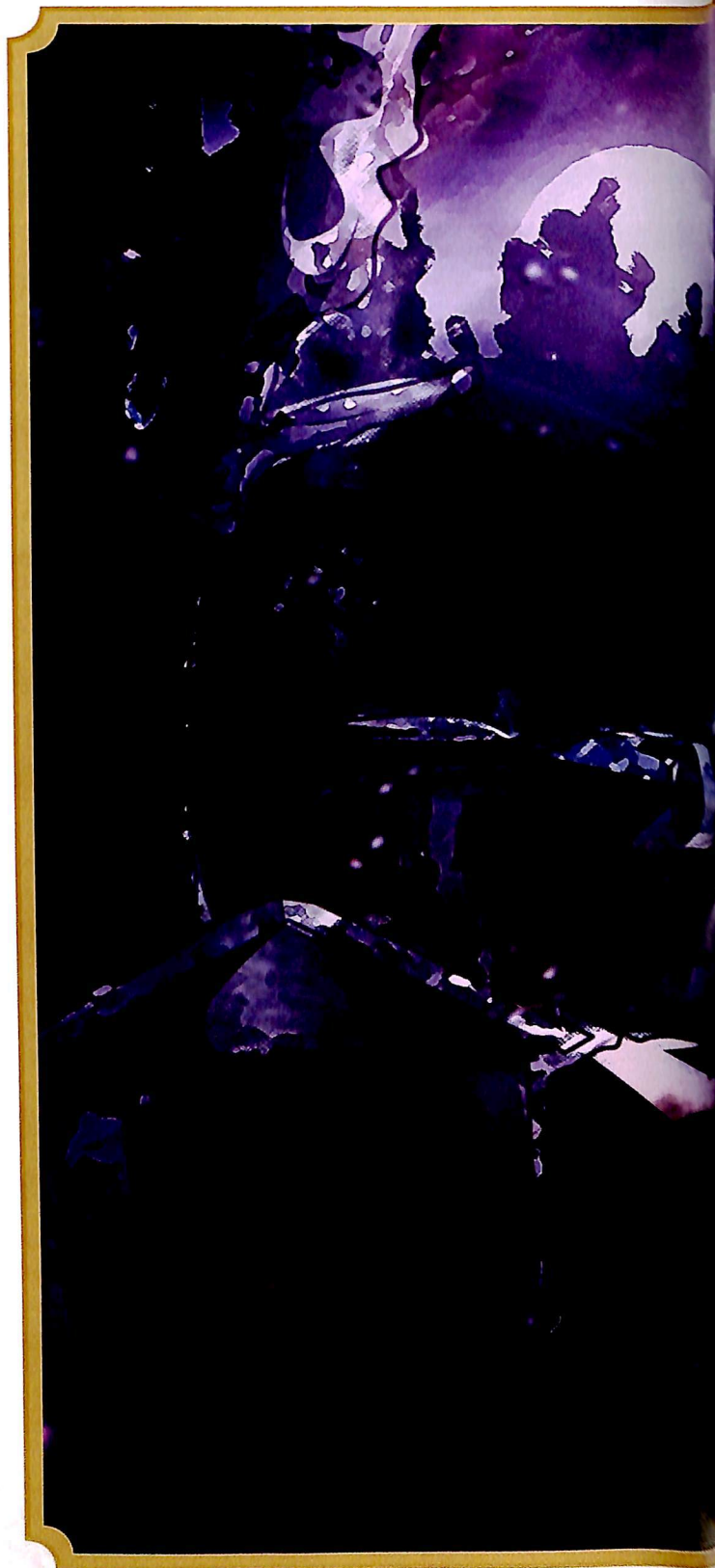
Tan sólo dos grandes puertas de reja impiden la entrada del visitante al interior del recinto, que se encuentra inmerso en un cenagal encharcado donde varios árboles de marchito y oscuro aspecto se pierden en la niebla y la bruma de su emplazamiento, encontrándose las lápidas de estos quince caballeros dispuestas por todo el complejo. Con lápidas talladas en rocafeérica, un antiguo mineral extraído de las viejas canteras mineras cercanas al país de Rocasanta, al oeste de Rissing.

El uso de este material denota la nobleza y lealtad de estos caballeros hacia el Imperio, ya que es un mineral escaso en estos tiempos y fue aún más difícil de extraer durante la Era de las Sombras, pues aquellas canteras mineras quedaron por completo expuestas a merced de los ejércitos de los condenados, sepultando su complejo a su paso. Se dice que dentro del mismo cementerio, un mausoleo construido en el mismo material que las lápidas de los caballeros, alberga los restos de su líder, Tharghal de Nordkhal, el Arconte de Muerta, líder de los Caballeros de la orden de Muerta.

El Cementerio de los Caídos, el lugar de descanso eterno de la orden de caballeros que se encargó de la custodia del Cáliz, fue levantado, según

cuenta la leyenda, por algunos miembros del culto de Las Lenguas del Desierto, orientado siempre hacia oriente, aunque en aquella oscura Era jamás fue alcanzado por los rayos de los soles gemelos.

El cementerio, un lugar sagrado y protegido por los antiguos, cayó presa del olvido cuando Ariën Ghamrad, el último miembro de Las Lenguas del Desierto presente en La Abadía de Muerta, envió a la sede de su culto en Bastyon los cristales



de Celestia que albergaban la verdad y el conocimiento de todo cuanto había rodeado a la abadía, sus caballeros y su causa.

En la actualidad, en la Era del Despertar, el Cementerio de los Caídos es un lugar poco conocido y completamente olvidado a los ojos de los habitantes de Geos. Inmerso en las profundidades del Bosque Muerto, y escondido bajo un denso y salvaje bosque marchito más allá de las ciénagas de

Clarobosque, está alejado de las rutas conocidas y legales por las que transitar y ha permanecido oculto en el tiempo.

Tan sólo algunos datos de la Biblioteca de Santuario, extraídos de los cristales de Celestia de Ariën Ghamrad, hacen referencia del lugar aproximado donde se encuentran el Cementerio de los Caídos y la Abadía de Muerta.



Langa08

LOS CABALLEROS DE MUERTA

En los tiempos de la Era de las Sombras, fueron muchas las órdenes de caballeros que formaron parte de los ejércitos y legiones que constituían el grueso de las filas rolegianas. Una de estas órdenes, al servicio de la Alianza de los tres Príncipes, fue la de los Caballeros de la Orden de Muerta, una institución fundada por el Conde Arghol del Bosque Muerto hacia el 2628 de la Era de las Sombras.

Esta institución militar fue liderada desde sus inicios por las familias nobles del Bosque Muerto, reclutando para su causa a los primogénitos de cada una de las familias de sangre noble al servicio de su país.

La Orden de Muerta fue cuna de grandes caballeros y evocadores, defendiendo con sus batidas y cruzadas las leyes del Imperio Ígneo y, más tarde, con la Alianza de los tres Príncipes, los reinos más nórdicos del Imperio.



Se dice que los caballeros de esta orden estaban tocados y bendecidos por el propio Tyriel, señor del Fuego, y que su palabra era su voluntad y su brazo la balanza de las leyes del Imperio. Los Caballeros de Muerta fueron un único organismo durante los primeros siglos desde su creación, cuando el líder de sus caballeros debía ser el primogénito heredero al trono del Bosque Muerto.

Más tarde, la orden de Caballeros de Muerta vio como sus filas se fraccionaban cuando el mentor de Tharghal de Nordkhal, un agente Geogubernamental llamado Oremir de Nai, les hizo conocedores de la existencia del Cáliz de Galvian, más tarde conocido como El Cáliz de Clarobosque, solicitándoles que guardaran y protegieran los secretos y poderes que este encerraba, ya que jamás debían ser descubiertos.

Tharghal de Nordkhal, en aquel entonces líder de la Orden de Caballeros de Muerta, debió escoger entre su deber como caballero del Imperio, o hacer aquello que su propia intuición le empujaba a realizar, que era creer y ayudar a aquel willen, perteneciente al linaje de uno de los últimos miembros de la antigua Cámara de Rolegia y descendiente del mismo Claus Prycta. Este fue un poderoso willen y evocador en esos tiempos ya reconocido por los pueblos de las especies Astrales, de quien se sabía que había sido ayudado por agentes Geogubernamentales al principio de su cruzada por combatir a la oscuridad incluso después de haber sido tachado de traidor por los propios integrantes de la antigua Cámara de Rolegia.

Siguiendo su intuición, solicitó voluntarios entre sus mejores caballeros para acompañarle en esa misión ajena a su principal cometido, dejando el resto de la orden en manos de Ugreen Terramar, un joven aunque experimentado capitán instruido por el propio Tharghal de Nordkhal, ya que la orden debía continuar en su ausencia.

Los Caballeros de Muerta que custodiaron el Cáliz en una abadía que sería conocida por su mismo nombre, lo protegieron durante cuatro décadas junto a un grupo de evocadores de Las Lenguas del Desierto, que habían jurado obediencia a la orden de caballeros de la Abadía y su preciado secreto. Así fue hasta que las ingentes huestes de Mornarth, lideradas por los ejércitos de condenados de Rezziel, sumieron al norte de Rissing en las sombras, convirtiendo El Bosque Muerto en un sitio lúgubre donde no había lugar para la esperanza. Casi todas las ciudades, pueblos y aldeas del país habían quedado reducidas a ruinas, con sus gentes condenadas al exilio o a su completa capitulación.

Los Caballeros de Muerta de la Abadía se alzaron por última vez en armas contra los ejércitos de condenados de Rezziel en la llamada "Batalla de las Brumas". Fue entonces cuando Igarho el Marmonés, un antiguo caballero sagrado de la Orden del Fénix en Rissing, hizo acto de presencia, renacido de sus propias cenizas por la mano del propio Rezziel, amo y señor de los condenados, en busca del Cáliz de Galvian. Todavía se desconoce cómo consiguió saber que el Cáliz existía.

Tharghal de Nordkhal escondió el Cáliz y, con ayuda de los evocadores de Las Lenguas del Desierto, forjó la Espada Sagrada de los Antiguos, una espada que encerraba una poderosísima evocación de sacrificio, dotada de inteligencia y con un único propósito: aniquilar a Igarho el Marmonés y sus huestes sacadas de las mismas entrañas de Mornarth.

Tharghal de Nordkhal se sacrificó acabando con el secuaz de Rezziel, aunque no antes de que este lanzara sobre ellos una terrible maldición evocada por el Marmonés, aprendida de boca del propio Rezziel, que les llevaría a la perdición. El resto de Caballeros de la Orden de Muerta expulsaron a los condenados que quedaban, aunque una extraña enfermedad se extendió entre ellos, enviándoles a la muerte por lo que fueron enterrados por Las Lenguas del Desierto junto al mausoleo de Tharghal, en un pequeño cementerio próximo a las Abadía de Muerta.

Los Caballeros de la Orden de Muerta no pudieron ser protegidos durante muchos ciclos solares. Los propios evocadores de Las Lenguas del Desierto, cayeron presa de la misma extraña enfermedad causada por la maldición que Igarho el Marmonés había arrojado sobre los caballeros de Tharghal, muriendo todos ellos y perdiéndose su recuerdo a los ojos de los habitantes de Geos. Únicamente aquellas personas con acceso a la biblioteca de Santuario o a los archivos de la Cámara de Rolegia o del culto de Las Lenguas del Desierto tienen conocimiento sobre los evocadores que voluntariamente se exiliaron en el Bosque Muerto para ayudar a Tharghal de Nordkhal en la misión de proteger el Cáliz de Clarobosque.

Aquel lugar quedó maldito, y los protectores del Cáliz velarían por él toda la eternidad, incluso más allá de su muerte, hasta que alguien lo encontrara, ya que ellos mismos no sabían donde se encontraba ni podían tocarlo. Sólo Tharghal de Nordkhal sabía del verdadero escondite dentro de la Abadía de Muerta, pero su alma no había sido tocada por la maldición al sacrificarse para derrotar a Igarho el Marmonés.

LAS LENGUAS DEL DESIERTO

Desde tiempos inmemoriales, antes incluso de que la Nación Árida sometiera a los pueblos y tribus salvajes del sureste de Rissing a manos de Archal de Ária, primer Emperador del Imperio Ígneo, varias organizaciones y cultos denominados "religiosos" se alzaron hacia mediados y finales de la Era de la Creación sirviendo ciegamente de uno u otro modo a la voluntad de Thyriel, señor y Astro Creador de la esencia de Fuego.

La gran mayoría de cultos han desaparecido con el paso de los siglos, aunque Las Lenguas del Desierto han logrado permanecer en la historia era tras era sirviendo al pueblo de los terranos y a su Emperador. Desde que la Nación Árida se convirtiera en Imperio hasta los tiempos de la Era del Despertar, Las Lenguas del Desierto siempre han ayudado al Imperio y sus leyes, pese a que cumplen la voluntad de Thyriel, su Astro Creador, a quien reverencian y sirven por encima de todas las cosas.

Su culto religioso se originó en las vastas extensiones de terreno que componen el país de Rolenarth, en la gigantesca ciudad capital de Rolegia, donde los primeros sumos evocadores de Las Lenguas del Desierto instaron y apoyaron ciegamente a Archal de Ária en su idea de formar un único Imperio donde jamás se ocultaran los rayos feéricos de los soles gemelos de Geos. De todos y cada uno de los cultos religiosos que componen el Imperio Ígneo, Las Lenguas del Desierto son sin lugar a dudas el culto que más integrantes ha tenido a su servicio, convirtiéndose por méritos propios, y en innumerables ocasiones, en un referente para los miembros de la Cámara de Rolegia, ya que en sus más de ciento setenta y seis nombramientos siempre ha existido un evocador de este culto dentro de su organismo.

Evocadores de alto prestigio y maestros de casi todos los Emperadores del Imperio, Las Lenguas del Desierto acabaron por formar una segunda línea de miembros seleccionados y nombrados por el sexagésimo tercer emperador, Nümhyan Darklan, señor de Baremar y Emperador del Imperio Ígneo. Esta segunda línea fue conocida como Las Lenguas de Fuego, una organización similar a los Agentes Geogubernamentales, miembros de una célula de acción para la protección y el servicio a Geos, pero creados esta vez para los asuntos que el Emperador quisiese tratar al margen de los Agentes Geogubernamentales, y de la propia Cámara de Rolegia cuando fuera necesario.

No obstante, Las Lenguas de Fuego perduraron pocas décadas y tan sólo ayudaron a tres empera-

dores más en su cometido, siendo desmantelada su orden por la Cámara de Rolegia y las propias Lenguas del Desierto por sus "dudosas acciones" como representantes elegidos por el Emperador. Se dice que algunos integrantes de esta orden desaparecieron y se exiliaron a tierras más frías, alejados de las costas y reinos del Imperio, donde han perpetuado su existencia actuando como mercenarios, espías y asesinos a sueldo, aunque nadie con vida puede afirmar haberles visto. En tiempos de la Era del Despertar sólo pueden identificarse gracias a un tatuaje con la forma de una serpiente de dos cabezas entrelazada a una llama situado entre los dos omóplatos.

Hoy en día, aunque su sede ancestral se encuentra en Rolegia, ciudad capital de Rolenarth, Los miembros de Las Lenguas del Desierto se han extendido y diversificado por casi todas las grandes ciudades de Rissing, incluso también por las más importantes ciudades donde los terranos se encuentren medianamente asentados. En mausoleos, templos evocadores y de adiestramiento, y en cualquier lugar donde se enseñe la esencia del fuego, hay miembros de este culto religioso al servicio de Thyriel, Astro y creador de la esencia de Fuego, practicando la enseñanza.

Cuando Tharghal de Nordkhal, líder de los Caballeros de Muerta decidió abdicar de su mandato en favor de su joven discípulo Ugreen Terramar, algunos integrantes de Las Lenguas del Desierto tuvieron una premonición sobre el cometido del caballero rolegiano, instando a varios de los miembros del culto a partir y ofrecer sus servicios al mismo Tharghal de Nordkhal y los quince caballeros que voluntariamente se exiliaron junto al Arconte de Muerta. Los hechos funestos que sucedieron y terminaron con la vida de los caballeros y los miembros de Las Lenguas del Desierto ya han sido narrados.

El último de los evocadores de Las Lenguas del Desierto en la Abadía de Muerta, Ariën Ghamrad, empleó una serie de cristales de poder donde se almacenaron los recuerdos referentes a los acontecimientos que se habían sucedido durante su estancia junto a los caballeros de Tharghal de Nordkhal en la Abadía.

Él mismo se encargó de llevar los cristales a los altos cargos del culto central de Las Lenguas del Desierto, que por aquel entonces se encontraba desplazado en Bastyon, el último rincón del Imperio donde las huestes de Mor-narth aún no habían logrado acceder, gracias a su impenetrable frontera y poderosas murallas altamente defendidas a toda costa por el ejército del Imperio y, posteriormente, por el ejército rolegiano tras la Alianza de los Tres Príncipes.

Mientras viajaba hasta Bastyon, los espías de las sombras lograron saber de la existencia de Ariën Ghamrad y lo que contenían sus cristales. Por ello se enviaron a varios grupos de orgol su búsqueda, para intentar averiguar el paradero del Cáliz de Galvian.

En una de las incursiones de los orgol, Ariën Ghamrad estuvo a punto de perder la vida, y lo hubiese hecho de no ser por una poderosa evocación que le hizo emplear casi toda su reserva de esencia y con la que pudo deshacerse de sus atacantes. Pero no fue así sin antes haber perdido a gran parte de sus compañeros terranos que le escoltaban en su largo viaje para dejar los cristales a buen recaudo.

Los escasos supervivientes de aquel enfrentamiento no dieron crédito a sus ojos ante el gran poder del evocador, a pesar de estar debilitado por su enfermedad y las largas jornadas de viaje. Desde aquel día, Ariën fue conocido como "Ariën Menteaudaz", cuyo nombre ha perdurado durante ciclos y ciclos solares, por su gran ayuda a Las Lenguas del desierto y el resto de los terranos de aquella época.



EL CÁLIZ DE CLAROBOSQUE

Casi todos los habitantes de Geos saben que, al principio de la Era de las Sombras, antes de que hiciera acto de presencia Rezziel el primer nacido, hijo y mano derecha de Mornarth la Gran Devoradora, Farnaghar de Mezan, el centésimo tercer Emperador del Imperio Ígneo y penúltimo Emperador del viejo Imperio, contrajo una fuerte enfermedad que le consumía por dentro. Su situación además se veía empeorada por su pérdida de la cordura tras una cruenta batalla en la que participó contra una alianza entre algunos tyrlins sombríos, la Gran Devoradora y los orgol. Esta enfermedad llevó a algunos miembros de la Cámara de Rolegia, cúpula suprema al servicio del Imperio Ígneo formada por representantes de todos los países, a intentar buscar una cura por todos los medios para el Emperador.

Farnaghar de Mezan no estaba en condiciones de representar ni liderar a su especie frente a la continua oleada de asaltos en los años oscuros que se avecinaban, por eso la Cámara de Rolegia debería forzar su abdicación.

Esta decisión se tomó en secreto ya que, por primera vez desde que el Imperio fuera regido por un Emperador, se había planteado asumir una medida tan drástica. Sin embargo, fue una decisión que no compartieron todos los miembros de la Cámara de Rolegia.

Fue en esa época cuando Harvey Prycta, antepasado del poderoso y crucial evocador Claus Prycta, miembro honorífico de la Cámara por mandato del Emperador antes de caer enfermo, investigó y fabricó en secreto un cáliz legendario, el Cáliz de Galvian (posteriormente conocido como el Cáliz de Clarobosque).

El Cáliz fue orfebreado e imbuido con la savia de los Córdicos milenarios y era capaz de curar cualquier enfermedad existente e incluso de devolver a la vida. Un poderoso cáliz que demostró ser capaz de convertir a quien lo poseyera en un ser inmortal, motivo por el que el propio Harvey Prycta, incluso sabiendo que su viejo amigo el Emperador sería obligado a abdicar y moriría, decidió prescindir del objeto. Harvey pensaba que todo ser tenía una función en su vida pero que esta existencia debía tener un principio y un final, ya que esos son los designios de Nhul. Dejó la suerte del Emperador en las manos de la Cámara de Rolegia y envió el Cáliz a su antiguo mentor en Menloch, Bashal de Lochya, quien le había enseñado todos los secretos esenciales, con una petición expresa: destruir el objeto, algo que sólo era posible en el legendario manantial de Celestia, que se encuentra en las cumbres de

las Tyvilit, en el país de Lochyaran, donde convergen todas las corrientes esenciales en la ciudad de Lochya. Harvey no volvió a saber del Cáliz nunca más. Pero su mentor no fue capaz de destruir el Cáliz, absorto por el poder que podría proporcionarle, y lo empleó durante largos ciclos solares en sus proyectos e investigaciones. Todo continuó con normalidad hasta que los miembros de la Garra Negra, una de las fuerzas de élite de los tyrlins sombríos al servicio de Mornarth, detectaron el poder del Cáliz. Y es que el objeto había sido concebido por la esencia de Oscuridad, de ahí su antiguo nombre, El Cáliz de Galvian, que arrancaba como si se tratase de vida cualquier enfermedad e incluso hacía posible el retorno de la muerte.

Eran tiempos difíciles en los que cada vez resultaba más complicado desplazarse por Geos, y donde las sombras se extendían hasta el horizonte, llegando a someter a toda Geos durante una Era que duró casi tres mil años. Pero el viejo Bashal de Lochya, usando su influencia como maestro consejero de

Cámara del Gobernador de la ciudad, logró escapar a Rissing. Pero tras su pista también llegó la Garra Negra, liderada por un tyrlin sombrío llamada Zzyryah Marnath, quien asesinó a Bashal cuando logró dar con el paradero del viejo evocador willen y no encontró el Cáliz en su posesión.

Y es que Bashal, recién llegado a las costas de Rissing, hizo entrega del Cáliz a un viejo y noble amigo suyo, un felino llamado Preon-Lärr, con el único propósito de que escondiera el Cáliz en un lugar donde ni tan solo él lo supiese, acto que realizó con éxito el veterano felino. El Cáliz de Clarobosque fue protegido por la familia de Preon-Lärr desde los inicios de la Era de las Sombras. Pero aquel mismo Cáliz, trajo consigo la desgracia del propio Preon y sus descendientes. Debido a su gran poder, y al haber sido fabricado gracias a viejos conocimientos arcanos de las escuelas de Oscuridad y de Luz, podía ser detectado por las huestes de Mornarth. Con Rezziel liderando al ejército de los condenados tras su aparición sobre el viejo Imperio Ígneo, la Gran Devoradora lanzó a centenares de secuaces en busca del Cáliz durante innumerables ciclos solares.

Tras largos siglos protegiendo el Cáliz, Grenha-Lärr, descendiente directa de la familia de Preon, se vio obligada a recorrer toda Rissing en busca de un lugar donde esconderlo de las sombras, ya que sabían que este se encontraba ya bajo la protección de la familia felina y seguían de cerca su rastro. Grenha-Lärr hizo entrega del Cáliz de Galvian a un agente Geoguber-



namental llamado Oremir de Nai, los combatientes y evocadores más capacitados del Imperio Ígneo, para que con todos sus medios pudiera apartar el rastro del Cáliz de Rezziel y sus secuaces.

Con Geos ya sometida, sumida en incesantes y continuas guerras y obligada a capitular ante las sombras, sacar el Cáliz de Rissing, cuando los océanos se encontraban en manos de las tropas de Mornarth, era algo demasiado arriesgado por lo que, finalmente, Oremir de Nai se exilió junto al Cáliz en las tierras más cercanas al continente de Fadres, donde sus afilados riscos y montañas elevadas le proporcionarían una mayor protección. Durante el tiempo que pasó allí, investigó toda la información que Grenha-Lärr le había contado sobre el Cáliz, sus orígenes y todo lo que había entorno a su historia y, con ello, cuando el continente del viento fue tomado, y con él el sur de Rissing, volvió hacia el corazón del Imperio para que, en última instancia, uno de sus antiguos discípulos diera protección al Cáliz mientras él volvía a Bastyon para servir al ejército rolegiano en La Legión del Fénix, la legión XIX por orden de la Cámara de Rolegia.

Su nuevo protector, Tharghal de Nordkhal, caballero y líder de la Orden de Muerta, se exilió en las profundidades del Bosque Muerto donde, junto a quince de sus leales y mejores caballeros y varios integrantes del culto de las Lenguas del Desierto custodiaron el Cáliz a costa de su propia vida. Todos los datos conocidos hasta la fecha se mantienen en la Biblioteca de Santuario, extraídos de los escritos y cristales de Celestia que el propio Ariën Ghamrad, último miembro del culto de Las Lenguas del Desierto que ayudaron a la Orden de Muerta, pudo entregar a los superiores de su culto religioso en Bastyon, capital del Imperio en esos momentos mientras Rissing, la auténtica capital, lidiaba los momentos más difíciles de toda la Era de las Sombras expuesta casi al exterminio. Pero el Cáliz, escondido por Thargal de Nordkhal en algún lugar cercano a Clarobosque y la Abadía de Muerta, se encuentra desaparecido y apenas existe un aura residual que pueda dar muestra de su paradero. Esto se debe a que durante los largos siglos exiliado ha perdido poder, ya que quedó afectado por la maldición que Igarho el Marmonés, secuaz y leal seguidor de Rezziel, lanzó sobre los Caballeros de la Orden de Muerta y sobre todo el área que protegían.

El Cáliz de Clarobosque encierra un pasado con una larga historia, fue llevado de un lugar a otro protegido por miembros de diferentes especies a lo largo de su existencia, y todo esto ha quedado grabado en su propia esencia, donde han dejado su huella todos aquellos que lo protegieron y los lugares por los que pasó. Actualmente no queda con vida ninguna de las personas que intentaron proteger el Cáliz, por lo que su existencia e historia han quedado supeditadas a la mitología y la leyenda. Este hecho, además de la con-

fusión generada por el cambio de Era, ha ayudado a que el verdadero paradero del Cáliz de Clarobosque y su historia hayan permanecido ocultos a los ojos del pueblo, y tan sólo unos pocos conocen esta historia y sus orígenes cuyos datos están archivados en la Biblioteca de Santuario.

Los archivos que se encuentran en las bibliotecas y templos de conocimiento dispuestos sobre Geos están, por norma general, bien protegidos. Todavía proliferan los grupos de mercenarios y cazarreliquias en busca de documentos y objetos que ansían gente de dudosa moralidad, e incluso en ocasiones por agentes contratados por algunos miembros reducidos que todavía sirven a las huestes de Mornarth, aun en la misma Era del Despertar. Toda esta gente estaría encantada de tener acceso a esta información, por eso los archivos están tan sumamente protegidos y es increíblemente difícil acceder a ellos.

Los agentes Geogubernamentales, una organización que en principio sirvió a los intereses de Rissing y ahora, tras la Era de las Sombras, al de todas las especies de Geos, vagan por todos los rincones del mundo investigando muchos de los hechos y acontecimientos que en principio, han sido olvidados o son de dudosa veracidad, realizando siempre una búsqueda cautelosa sobre todos los acontecimientos que han podido rodear una historia. Pero la investigación sobre la veracidad de estos acontecimientos es larga y laboriosa. En el caso del Cáliz de Clarobosque, no parece que en principio se haya investigado sobre su verdadera naturaleza o existencia bajo la supervisión de la Nueva Cámara de Rolegia para dictaminar si merece la pena emprender una investigación y enviar agentes Geogubernamentales para ello, ya que tan sólo podría tratarse de viejas leyendas sin sentido.

Pero lo cierto es que algunos miembros de la nueva Cámara de Rolegia han fijado su atención sobre este objeto y sobre el Cementerio de los Caídos y la Abadía de Muerta. Esto es así porque recientemente se han abierto las cámaras selladas esenciales de la Biblioteca de Santuario y se han consultado los cristales de Celestia que albergaban los únicos datos que se conocen recopilados sobre su existencia. Todo ello sin la autorización pertinente y sin saber quién puede haber realizado tal acción, algo que sin lugar a dudas ha levantado las sospechas de los miembros de la Cámara y ha fomentado la solicitud de una investigación al respecto, esperando de este modo poder localizar a aquel que hubiera podido burlar las extremas medidas de seguridad de las cámaras esenciales selladas de la Biblioteca de Santuario. Algunos miembros de esta Cámara creen que si de verdad existe tal objeto y alguien da con su paradero, puede resultar muy peligroso en las manos inadecuadas, por lo que debe ser inmediatamente investigado.

-VILLANOS LEGENDARIOS-

IGARHO EL MARMONÉS

En un tiempo en el que los habitantes de Geos luchaban por la supervivencia de sus especies sobre el mundo, inmersos en la Era de las Sombras, un tiempo de oscuridad y de desolación, donde la esperanza de los pueblos de las especies astrales quedaba mermada con el paso de los ciclos solares, algunos de aquellos héroes que dieron su vida por Geos acabaron por servir a Mornarth y a su hijo, Rezziel, el primer nacido, señor de los ejércitos de condenados.

Rezziel conquistó a su paso casi toda Geos, arrasando y aniquilando todo cuanto protegían las especies astrales, levantando y trayendo de la misma muerte a todos los enemigos que él o sus hueses abatían para aprovecharlos como soldados y unirlos a sus filas. Este hecho, acompañado de

reclutamiento forzoso de grandes héroes de la Guerra de las Especies Astrales, llevó la desolación y desmoralización a los habitantes de Geos ya que, tras devolverles a la vida, les disponía como generales y lugartenientes a su servicio y el de sus ejércitos de condenados.

Uno de estos casos fue el de Igarho el Marmonés, un comandante terrano destinado en Rolegia antes de su caída ante el implacable avance de Rezziel y su ejército. Igarho, un legendario héroe del Imperio, antiguo caballero sagrado de la Orden del Fénix

de Rising, encontró la muerte a manos del mismo Rezziel. Este, por su valentía y arrojo y por el impacto que había provocado en sus propios hombres verle caer, le hizo renacer entre las sombras, nombrándolo lugarteniente y comandante de una parte de sus legiones.

Durante siglos lideró a las sombras junto a su creador, hasta que hacia finales de la Era de las Sombras, Thargho de Nordkal, líder de los Caballeros de Muerta que protegían un legendario cáliz sagrado con un poder inimaginable, le dio muerte a costa de su propia vida, con una poderosísima evocación de sacrificio, no sin que antes el Marmonés pudiera arrojar al caballero y a sus hombres, junto a toda aquella tierra, con una maldición que llevaría a todos a las puertas de la muerte.

lanya08

PERSONAJES PREGENERADOS

CAPÍTULO 2

En este capítulo se detallan cuatro personajes pregenerados, con su dibujo y hoja de personaje incluyendo todas aquellas aptitudes, sellos o esferas de esencia que poseen cada uno de ellos. Los personajes pregenerados descritos

en este capítulo están pensados para que el director de juego pueda entregarlos a sus jugadores para llevar a cabo esta aventura, o en el caso de que ya dispongan de personajes de anteriores partidas o tramas, poder em-

plearlos como personajes no jugadores cuando lo crea oportuno. Todos los personajes a los que se hace referencia en este capítulo son de grado joven.



-DARMILA UDRÜM-

GRUMETE ESENCIALISTA



Esencia primaria: Luz + 10
Esencia opuesta: Oscuridad -10
Movimiento/Carrera: 1D4+1/1D8[r10]
Iniciativa: 1D100+13
Defensa total: 108
Defensa contra esencia: 0
Reducción de daño: 1
Ataque cuerpo a cuerpo: +48
Ataques a distancia: 1
Daño por esfuerzo: 3D4 +24
Daño por agilidad: +17
Daño por inteligencia: +22
Valor de desafío: 49
Reputación: 34, 64 frente a piratas
Antepasados: Josh Udrüm
(Hermano pirata)

ESF/VIT: 48/96
AGI/DEF: 53/106
INT/RES/REG: 66/65/[R3]
PER: 29 (oído: 40, vista: 20,
olfato: 20, gusto: 50, tacto: 20, sentir la
esencia: 25)

Aptitudes innatas:
Sentir la esencia: 25/32
Crear luz: 0/32
Crear oscuridad: 0/32

Otras aptitudes:
Todos los idiomas, todas las
esencias, cartografía.

Sellos:
Luz evocadora,
plegaria curativa, ojo avizor.

Esferas: Ninguna.

Equipo:
Pantalones de aventurero,
espada ratera, espada Üdrum,
pócima menor de vitalidad

- R A R ' N A C K - Z Z A R -

GUARDIAN DRAGHO

Esencia primaria: Oscuridad + 10
Esencia opuesta: Luz -10
Movimiento/Carrera: 1D4+1/1D8[r10]
Iniciativa: 1D100-5
Defensa total: 111
Defensa contra esencia: 0
Reducción de daño: 8
Ataque cuerpo a cuerpo: +65
Ataques a distancia: 1
Daño por esfuerzo: 2D12+31
Daño por agilidad: +18
Daño por inteligencia: +16
Valor de desafío: 48
Reputación: 63
Antepasados: Reg'narr
(Hermano explorador)

ESF/VIT: 62/124
AGI/DEF: 55/110
INT/RES/REG: 50/45/[R2]
PER: 25 (oído: 30, vista: 40,
olfato: 40, gusto: 20, tacto: 20, sentir
elemento: 1)

Aptitudes innatas:
Sentir elemento: 1/32

Otras aptitudes:
Langeo, idioma de oscuridad, esencia
de oscuridad, saltador, primeros auxilios.

Sellos: Susurro de morfeo.

Esferas: Ninguna.

Equipo:
Tridente*, cerbatana, tiara
metálica mejorada, pócima menor
de vitalidad, cinto reforzado

* Defensa total, ataques e iniciativa
calculados portando el tridente



-HARMAN RELL-

ESTUDIANTE FORJADOR



Lanza08

Esencia primaria: Tierra + 10
Esencia opuesta: Viento -10
Movimiento/Carrera: 1D4+1/1D8[r10]
Iniciativa: 1D100-35
Defensa total: 103
Defensa contra esencia: 0
Reducción de daño: 1
Ataque cuerpo a cuerpo: +56
Ataques a distancia: 1
Daño por esfuerzo: 2D6 +27
Daño por agilidad: +18
Daño por inteligencia: +21
Valor de desafío: 51
Reputación: 81
Antepasados: Rufus Rell
(Padre orfebre)

ESF/VIT: 55/110
AGI/DEF: 55/110
INT/RES/REG: 65/65/[R3]
PER: 29 (oído: 50, vista: 40,
olfato: 20, gusto: 20, tacto: 20,
orientación: 25)

Aptitudes innatas:
Orientación: 25/32
Ingeniería: 0/32
Brazo Fuerte: 0/32
Forja: 4/32

Otras aptitudes:
Langeo, idioma de tierra, esencia
de tierra, herrería, forzar cerraduras.

Sellos: Lodo.

Esferas: Ninguna.

Equipo:
Martillo de herramientas orfebreado
(+5 a forja ligera y como martillo rizziano),
pantalones de aventurero, pócima
menor de vitalidad

- NERYÄHN RASH -

ESTUDIANTE DUELISTA

Esencia primaria: Fuego + 10
Esencia opuesta: Hielo -10
Movimiento/Carrera: 1D4+1/1D8[r10]
Iniciativa: 1D100+15
Defensa total: 133
Defensa contra esencia: 0
Reducción de daño: 5
Ataque cuerpo a cuerpo: +56
Ataques a distancia: 1
Daño por esfuerzo: 2D8 +26
Daño por agilidad: +21
Daño por inteligencia: +17
Valor de desafío: 48
Reputación: 48
Antepasados: Kaelor Rash
(Padre miliciano)

ESF/VIT: 53/106
AGI/DEF: 65/130
INT/RES/REG: 51/55/[R2]
PER: 25 (oído: 30, vista: 30,
olfato: 30, gusto: 30, tacto: 30,
intuición: 1)

Aptitudes innatas:
Intuición: 1/32

Otras aptitudes:
Langeo, idioma de fuego, esencia
de fuego, finta.

Sellos: Migas de pan.

Esferas: Crear fuego.

Equipo:
Espada intermedia veraz, chaqueta
de cuero, guantes reforzados, pócima
menor de vitalidad



Lanya08

- HÉROES LEGENDARIOS -

CAPITAN DE "EL DELFIN PLATEADO" - TIMBATÚN TENAZ

Si alguien se pregunta si existe un lugar en Geos donde se pueden encontrar los más tenaces y experimentados vulcanos, entrenados para manejar los poderosos y resistentes vehículos subacuáticos de Vulcania, sin lugar a dudas, cualquiera que haya pertenecido a la Marina rizziana o se encuentre familiarizado con las rutas marina mercantes, diría que Orkya es el lugar.

El gran Timbatún Tenaz es un aguerrido y experimentado capitán de submarinos precedido, vaya donde vaya, por su admirable reputación. Durante los últimos años de la Era de las Sombras, un joven Timbatún formaba parte del "Expreso Mecánico", un perforador de profundidad vulcano que se dedicaba a informar a los diferentes frentes y comandantes de los acontecimientos más relevantes de aquellos últimos ciclos solares. Una tarea difícil y peligrosa, pero no tanto como si se hubiese realizado por aire, gobernado casi en su totalidad por los todopoderosos acorazados de guerra orgol.

Fue en aquellos años cuando el viejo Timbatún cruzó su camino con el capitán Corso Deenlegarth. Este, comandando una de las naves más afamadas y relevantes en la historia de Geos, "El Perseo", abatió al "Aniquilador Orgol", el mayor acorazado de guerra jamás visto al que se enfrentara el ejército rolegiano. Después llevó a cabo misiones en medio del territorio enemigo, muy cercano a las costas de Rasion, logrando eludir los afilados desfiladeros y riscos del país de Rocasanta, pilotó a "El Perseo" hasta una pequeña isla cercana a la costa para intentar no ser visto por

los encolerizados reductos de embarcaciones orgol que les seguían de cerca.

Tras rescatar al capitán Corso y su tripulación de esa comprometida situación manteniendo a raya a las embarcaciones orgol enemigas con "El Expreso Mecánico", el joven Timbatún Tenaz forjó una profunda amistad con Corso que perdura hasta nuestros días.

Timbatún, una vez acabada la guerra y comenzada la nueva Era del Despertar, decidió abandonar el ejército sin que nadie se opusiese a ello por todos los ciclos solares que había servido en peligrosísimas misiones. Una vida tranquila y apacible es la que deseaba este vulcano, perteneciente a la raza de los vulcanos profundos, una variante de vulcanos que posee cuatro dedos en sus pies, al igual que en las manos. Se trata de una raza curiosa y llamativa de esta especie, acostumbrada a caminar en Orkya sobre suelos muy resbaladizos debido a los pulidos minerales que componen sus costas y grutas bajo una constante humedad de casi el cien por cien.

Finalmente, como su propio padre, y el padre de su padre antes que aquel, retomó el viejo trabajo que durante generaciones su familia había dejado de realizar, al ofrecer voluntariamente sus servicios al ejército rolegiano. Las canteras mineras submarinas de Escamarroja al noroeste de Rissing, y otras canteras situadas en las regiones colindantes de Rizzar y Vulcania, sirvieron al Capitán Timbatún Tenaz junto al "Delfín Plateado", un viejo submarino perteneciente a sus antepasados, para trabajar duro y mantenerse en el oficio de minero subacuático durante todos los ciclos solares que transcurrieron hasta su vejez.



tanja08

EL GÁLIZ DE CLAROBOSQUE

CAPÍTULO 3 - AVENTURA

En este capítulo se describe con detalle la trama de la aventura a jugar. A lo largo de la misma se irán intercalando ciertas notas que sólo deberá leer el director de juego, el resto de narraciones le servirán para describir a sus jugadores

cada uno de los lugares y situaciones por los que estén pasando en cada momento. A pesar de que en el capítulo anterior se han puesto a disposición del director de juego algunos personajes pregenerados, los jugadores podrán utilizar sus propios

personajes si ya los tuviesen de anteriores aventuras. Del mismo modo, el director de juego puede alterar el grado de los enemigos, si lo estima oportuno, para equipararlo al de sus jugadores.



INTRODUCCIÓN

Dromënth - 73 de Lonerath en el 69 Ciclo Solar de la Era del Despertar (E.D. / 7328 D.ECR)

En algún lugar cercano a la costa noroeste de Rissing, en la frontera de la costa de Coslada, las fuertes corrientes marítimas y el alto oleaje del océano han obligado a las autoridades, temiendo por la integridad de sus habitantes, a mantener cerradas las rutas comerciales de transporte marítimo y aéreo hasta nuevo aviso. Esto se debe a los peligrosos temporales que azotan todos los rincones del planeta en esta estación del Ciclo Solar de Geos. Bajo las profundas aguas del océano, alejados de cualquier ruta legal establecida, fuera de los límites reconocidos por la Sede de Navegación de la nueva Cámara de Rolegia, un vehículo subacuático, el submarino "El Delfín Plateado", capitaneado por el ya anciano Timbatún Tenaz, se aproxima a las viejas grutas que componían las antiguas minas submarinas de Escamarrojiza, cercanas a la ciudad de Coslada, en el país de Costanor, en Rissing.

En su interior, un grupo de jóvenes aventureros llegados del continente de Rizzär ha viajado durante varias semanas junto al capitán en busca de las costas de Rissing. Una terrana, un vulcano, un dragho y una willen componen este pequeño grupo de aventureros. Algunas semanas antes, Erial Fhargoth, mentor de los aventureros en la academia de adiestramiento de Hyra, "La Esencialrizz", recibió un comunicado cifrado y sellado con una evocación de marca esencial de un viejo amigo, John Muelazul. En él, Muelazul

le pedía ayuda para un asunto de vital importancia en Clarobosque, un asentamiento terrano situado en las profundidades del Bosque Muerto, en Rissing.

Extremando las precauciones, Muelazul solicitó al mentor de estos cuatro "Hijos de Geos" que mandara un grupo de jóvenes muchachos, para evitar que la presencia de una vieja cara conocida en la ciudad levantara sospechas, ya que Erial Fhargoth, actualmente mentor y maestro en Esencialrizz, era nativo de Clarobosque, y las proezas que logró al final de la Era de las Sombras le convirtieron en un ciudadano de gran renombre y fácilmente reconocible. El motivo del comunicado hizo que Erial Fhargoth reuniese a varios de sus alumnos más aventajados para enviarlos en busca de su viejo amigo, aunque para ello deberían atravesar la larga distancia que separa el continente de Rizzär de Rissing, sin ser localizados por las autoridades pertinentes, tal y como le había solicitado Muelazul a su amigo, por motivos que les explicaría en su momento.

Amparados por el silencio del océano, con la única compañía de los motores esenciales de la embarcación subacuática, el viejo Timbatún Tenaz se abre paso por el interior de las viejas minas, alumbradas tan sólo por las balizas de aproximación que utiliza el "Delfín Plateado", para evitar poder ser vistos por posibles embarcaciones vigías de la Sede de Navegación. No tardan mucho en llegar a una pequeña cueva submarina en forma de burbuja recorriendo los angostos pasadizos y grutas que componen las ya derruidas minas de Escamarrojiza, donde,

EL SOL DORADO



Lanza08

hace muchos años, el viejo capitán trabajó como minero en ese mismo cascarón.

Una vez en la cueva, Timbatún estabiliza los motores esenciales de profundidad para subir a la superficie, ahora mismo se encuentran en interior de la montaña que se levanta sobre ellos. Minutos más tarde, y después de que el grupo de aventureros haya desembarcado del "Delfín Plateado", el viejo Timbatún les recuerda que siguiendo la única salida de la gruta por encima del agua, y sin desviarse del túnel principal, llegarán sin pérdida a un pequeño risco sobre las faldas de la montaña, donde les espera Corso Deenlegarth, capitán de "El Perseo", un viejo acorazado volador rolegiano de gran renombre, uno de los pocos acorazados supervivientes a la Era de las Sombras gracias a la astucia de su capitán.

Corso, una gloriosa leyenda del Imperio Ígneo, es un antiguo amigo de Timbatún Tenaz que accedió a ayudarlo comprometiéndose a llevar al grupo de jóvenes en una pequeña embarcación voladora, para no levantar sospechas, sin la necesidad de solicitar los papeles ni pases necesarios para acceder al Imperio Ígneo, transportándoles sobrevolando el inmenso Bosque Muerto hasta la ciudad de Clarobosque, situada a casi cuatro días de viaje a un ritmo moderado en la embarcación voladora.

Después de reunirse con el "Sol Dorado", la pequeña embarcación del capitán Corso y su tripulación, recorren el noroeste de Rissing sobrevolando el Bosque Muerto, dejando los soles gemelos de Geos en cada amanecer a sus espaldas, siempre viendo tras ellos, a lo lejos, la cumbre de la Gran Columna, la montaña más grande de toda Geos, que puede observarse desde cualquier punto y región del mundo. La majestuosidad de la Gran Columna no sólo es un espectáculo para la vista, también innumerables navegantes de todas las eras han utilizado esta gran columna como punto de referencia para localizar el norte de Geos, necesario para orientarse tanto por mar como por aire.

Corso, haciendo honor a su gran habilidad, prefiere viajar a la antigua, sin utilizar precisos instrumentos de navegación como los maravillosos objetos llamados "mapamundi", que representan visualmente un área tridimensional flotando sobre una superficie plana basándose en la esencia. Los aventureros pueden apreciar la satisfacción del viejo capitán mientras dibuja unas líneas en sus cartas de navegación después de mirar hacia la Gran Columna. Tras cuatro días de viaje, el grupo de aventureros logra divisar el emplazamiento donde se encuentra Clarobosque bañada por los rayos de los soles gemelos y los destellos de sus lunas. La única ciudad que se levanta en este inmenso bosque.

Regulando los motores esenciales de aproximación y soltando los amarres de suspensión que mantienen estabilizado al "Sol Dorado", Corso maniobra al acercarse a las proximidades de la ciudad de Clarobosque. El capitán recuerda a los aventureros que vayan con cuidado y sigilo, mencionándoles en última instancia que, en caso de que les pregunten, no han viajado hasta Clarobosque en su compañía, y que nadie debe enterarse de cómo han llegado hasta allí, bajo ningún concepto, por que pondría en peligro la misión. El grupo de aventureros se encuentra listo y dispuesto para co-

menzar la búsqueda de John Muelazul ya que, en caso de superar con éxito esta misión, sería muy probable que llegasen a graduarse en Esencialrizz con honores. Una vez que descendan por la pasarela de desembarque su aventura comenzará...

ESCENA 1. **LLEGADA A CLAROBOSQUE**

La ciudad de Clarobosque se encuentra completamente inmersa en medio del Bosque Muerto. Sus enormes árboles envuelven y aíslan a esta ciudad de Rissing, protegiéndola de todos aquellos que intenten adentrarse desde los peligrosos territorios que comprenden este bosque de gran tamaño, y haciendo que sus habitantes no suelen abandonar la ciudad, lo que otorga a Clarobosque una sensación de ser un núcleo consistente y autónomo.

La ciudad se encuentra amurallada y protegida por varias torres vigías desde donde poder observar a todo aquel que se acerque, tanto por tierra, desde las profundidades del bosque, como por aire, por los cielos sobre el Bosque Muerto, y a cualquier hora del día siempre puede verse a algún guardia patrullando por las elevadas torres de la ciudad para velar por la tranquilidad de los habitantes de la ciudad que protegen.

Desde el sur, proveniente de las profundidades del Bosque Muerto, el río Clannor se adentra hasta el interior de la ciudad a través de un complejo sistema de túneles y verjas de acceso, sobrepasando parte de la muralla por un subterráneo, abasteciendo de este modo a la ciudad del agua potable tan preciada en cualquier núcleo de población. El suave sonido de sus aguas confiere a Clarobosque una sensación de paz y tranquilidad, reflejando los destellos de las lunas en las fachadas de los edificios colindantes al río.

Se trata de una ciudad relativamente pequeña en comparación a otros grandes asentamientos terranos, pero su encanto, y su situación en el eje de transporte por el norte de Rissing, hace que reciba visitas desde el exterior con cierta frecuencia. Sus calles se encuentran adornadas de linternas esenciales con las que iluminar algunas de las vías más transitadas de la ciudad, dejando por contra muchas otras en la penumbra o en la oscuridad, sobretodo en la zona oeste y noroeste de Clarobosque. Los habitantes son en su mayoría aldeanos, trabajadores y gente que ha mantenido una vida aparentemente tranquila, o al menos todo lo tranquila que podría esperarse en este rincón de Rissing.

En el noroeste de la ciudad, un amplio terreno se utiliza a modo de pista de aterrizaje para que las embarcaciones y acorazados voladores que deseen acceder a esta hermosa ciudad tengan un lugar donde posarse sin alterar la calma de sus habitantes. A pesar de ello, Corso prefiere no aterrizar dentro de la ciudad, ya que podrían ser descubiertos en cualquier momento, así que una vez que llegan a una distancia prudencial de la misma, los aventureros descenden desde la plataforma de desembarque utilizando unas fuertes cuerdas en un terreno colindante a la ciudad. El navío, sin haber llegado a aterrizar, vuelve a elevarse en el cielo hasta desaparecer de la vista de los presentes.



El atardecer llega a su fin dejando a su paso un cielo nublado de color carmesí, y los huesos cansados de los aventureros llegan por fin a su ansiado destino, Clarobosque.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

A partir de este momento, deberá recordarse a los jugadores que el motivo principal de su viaje es dar con el paradero de John Muelazul, y que en su búsqueda deben pasar lo más desapercibidos posible.

Como han aparecido en las inmediaciones de la ciudad, deberán acercarse a alguna de las entradas posibles. En cada una de las entradas siempre habrá una pareja de guardias que les darán el alto y preguntarán el motivo de su llegada. Se ha de hacer especial hincapié en que los soles comienzan a descender y la oscuridad se va cerniendo sobre ellos cada vez más, y quizás deberían buscar alojamiento antes de comenzar la búsqueda.

En caso de preguntar a los guardías, estos les dirán que hay un par de posadas cerca, pero que la más conocida es la llamada “Fata Gorgana”, donde sirven el mejor gorgan de todo Clarobosque.

Una vez atravesadas las murallas, la noche hace acto de presencia y las calles parecen casi desiertas. Las chimeneas comienzan a exhalar humo y apenas unas cuantas antorchas y linternas esenciales iluminan la calle por la que transitan los aventureros. Según las indicaciones de los guardias, la posada más cercana no debe andar lejos, pero los aventureros no conocen la ciudad por lo que tendrán que caminar un poco más si desean localizar su objetivo.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

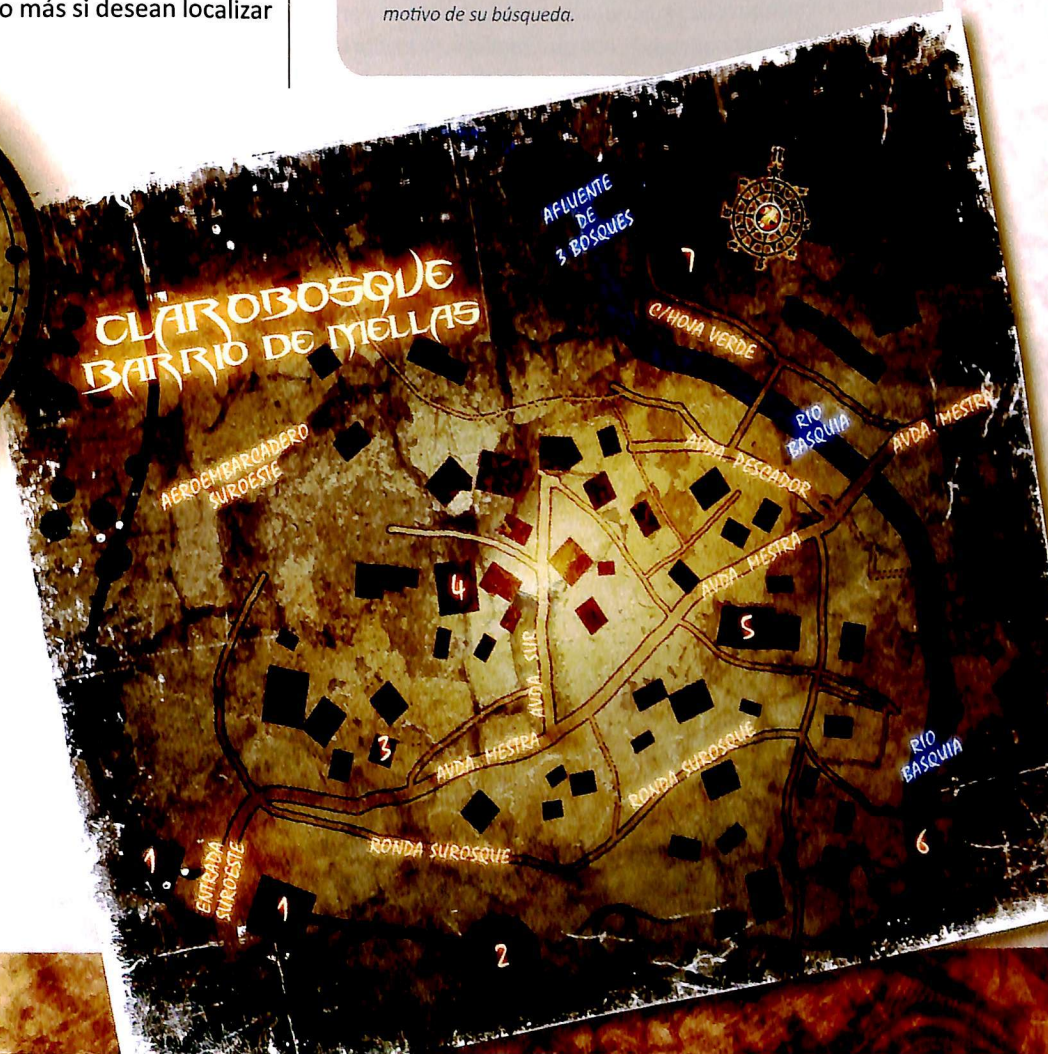
Una vez que lleguen a este punto, los jugadores deberán superar una tirada de percepción + oído con dificultad muy compleja y, si no lo consiguen, tras unos cuantos pasos más deberán superar una compleja. En caso de no conseguirlo, simplemente acabarán por oírlo, pero obviamente sin ganar puntos de progresión. Escucharán lo que parece ser alguien que les intenta llamar la atención desde un oscuro callejón situado al sureste de la ciudad. Pueden intentar ver lo que hay en él superando una tirada de percepción + vista de dificultad compleja, a no ser que se adentren en el callejón, con lo que finalmente advertirán la figura de lo que parece ser un vagabundo*. Dicho vagabundo les dirá a gritos "¡Unos pocos durgans para un viejo borracho!", a la vez que extenderá su mano. Su aspecto es bastante desaliñado, con larga barba blanca y manos curtidas y de ropajes harapientos. Si los jugadores optan por darle unas monedas o incluso algo de bebida, el vagabundo les dirá que deberían acudir a la calle "Hojaverde", a pocas manzanas de su posición, donde podrán obtener algo más de gorgan para él. Si preguntan por la taberna de "Fata Gorgana", el vagabundo les contestará que se trata de una posada situada al oeste de Clarobosque. En el caso en que alguien nombre a John Muelazul, deberán superar una tirada de percepción + vista de dificultad compleja. Si la superan, se darán cuenta de que el vagabundo sonreirá levemente y se podrá apreciar cómo uno de sus dientes parece emitir un pequeño resplandor de color azul. En ese caso, el vagabundo cambiará su voz y en tono más serio dirá "Es mejor que nos veamos allí mañana, aquí podríamos levantar sospechas".

***Vagabundo:** En realidad se trata del mismísimo John Mue-
lazul, quien les habrá dado la ubicación de dónde pueden reunir-
se de un modo más tranquilo, y explicarles con detenimiento el
motivo de su búsqueda.



Nº	DESCRIPCIÓN
----	-------------

- 1 Torres entrada Surcoeste
- 2 Torre Vigia Mercante
- 3 Puerto de Aduana
- 4 Aventura (tienda para aventureros)
- 5 Mercado de Mestra
- 6 El Viejo Laberinto
- 7 Posada de Fata Gorgana



ESCENA 2. LA POSADA DE FATA GORGANA

Siguiendo las indicaciones del vagabundo, no tardan en localizar la calle Hojaverde. De una de sus casas se puede escuchar el típico murmullo generado por lo que parece ser una posada. Sobre su puerta se encuentra un trozo de madera grabado a fuego representa una enorme jarra de gorgan coronada por un texto que en Lángeo se pronuncia "Fata". Parece que el encuentro con el misterioso vagabundo ha merecido la pena y, quizás, en su interior se hallen las respuestas a lo que estaban buscando los aventureros: pistas para localizar a Muelazul y un lugar donde poder comer algo y pasar la noche de manera más o menos cómoda.

Una vez en su interior, se puede observar que, a pesar de tratarse de una posada un tanto antigua, su madera parece estar en perfecto estado, y al instante una sensación acogedora recorre el cuerpo de los aventureros. Acompañando al camarero, un títere de cocina hecho de trapos se encarga de limpiar las jarras que van llegando vacías a la barra. Sin lugar a dudas, ni el más diestro de los camareros podría igualar la destreza del títere, ya que las jarras se vacían a una velocidad espectacular, a la par que aumentan los gritos de júbilo de los comensales mientras piden más y más gorgan. Conforme el camarero advierte la llegada de los nuevos clientes, invita a los aventureros a sentarse en una pequeña mesa con dos taburetes encarados a una acogedora chimenea situada al fondo de la estancia, junto a unas escaleras que deben dar acceso a lo que parecen ser las habitaciones de la posada.

Antes de hacer ninguna pregunta, el títere cocinero entrega al camarero una jarra llena del valioso gorgan que tan famosa ha hecho a la Fata Gorgana. "Esta jarra es por cuenta de la casa. Bienvenidos a Clarobosque, ¿ustedes son de?...". dice el camarero, con cierta mirada curiosa. "Pero qué diablos, lo importante no es de dónde vengán, sino dónde se vayan a quedar. ¿Les he dicho que tenemos las mejores habitaciones de toda Hojaverde?". Uno de los clientes echa una carcajada mientras dice "¡como que no hay más posadas en esta calle!". Echando una mirada asesina al gracioso, el camarero opta por ignorarle para dirigirse de nuevo a los aventureros. "Creo que deberían pasar aquí la noche. Las calles de Clarobosque son muy tranquilas a estas horas, quizás demasiado tranquilas, sobre todo para unos forasteros que no conocen la ciudad... Si se quedan a dormir, puedo hacerles un descuento en la cena y el desayuno".

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Si los jugadores preguntan por John Muelazul, el camarero les dirá que alguien ha preguntado por un grupo de forasteros, y que deberían encontrarse con él por la mañana a la hora del desayuno en ese mismo comedor.

La noche transcurre tranquila, y lo que parece ser el efecto del sello "cantamañanas" hace que los inquilinos comiencen a despertarse y a recoger sus pertenencias, para disponerse a bajar y tomar el desayuno. Un agradable olor a comida despierta

el apetito de los aventureros, y no tardan en dirigirse hacia las mesas del comedor de la posada.

Una vez que los aventureros llegan a la mesa, no tardan mucho en avistar a una figura de aspecto familiar, que entra tras pocos segundos en el local y se acerca directamente hacia ellos. Se trata del mismo vagabundo que encontraron en el callejón, pero en esta ocasión sus movimientos son ágiles y firmes. Quitándose la espesa barba de un tirón, y retirándose un poco de maquillaje del rostro cubierto bajo una capucha, toma asiento junto a ellos para informarles de la misión que les ha traído a tan lejanas tierras. Se trata de un joven willen que sonríe tras retirar de su cara lo que claramente formaba parte de un tra-bajado disfraz.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Si los jugadores superan una tirada de percepción + vista de dificultad normal, apreciarán que, al sonreír, el willen deja entrever lo que parece ser una muela de color azulado. El director de juego puede optar por realizar él mismo las tiradas tras la pantalla para no levantar sospechas entre los jugadores. En cualquier caso, se otorgarán los puntos de progresión pertinentes a cada aventurero que superase la tirada de dificultad.

Conversación Supuesto Vagabundo:

"Me alegra ver que habéis llegado hasta aquí, espero que vuestra presencia no haya despertado sospechas. Como podéis ver, todas las precauciones son pocas, he de disculparme por mi pequeño engaño, pero no podía permitir que alguien me reconociese al descubierto en plena noche. Supongo que mi viejo amigo os habrá dicho que debíais hablar conmigo, así que no me andaré con más rodeos y os contaré por qué estáis aquí.

La hija del Conde Bosquennor, quien gobierna actualmente Clarobosque, ha contraído una extraña enfermedad. Desde hace semanas, los más experimentados sanadores del lugar han sido incapaces de entender qué ha podido sucederle. Ni siquiera los entendidos de los templos esencialistas han sido capaces de localizar el problema, y parece que la salud de la doncella empeora a cada hora que pasa, lo que preocupa cada vez más al Conde. Y aquí es donde comienza vuestra misión. Dicen los ancianos del lugar que no muy lejos de Clarobosque se hallan las ruinas de una antigua abadía, en su interior se haya un objeto maravilloso. La leyenda dice que en el altar de la abadía se encuentra un cáliz capaz de sanar cualquier enfermedad, y que aquel que lo tenga en sus manos podrá contemplar cómo incluso el mayor de los males puede curarse.

Los altos cargos de Clarobosque insisten en que no son más que habladurías y cuentos para dormir a los niños, por lo que mis intentos de convencerles para emprender la búsqueda del Cáliz de Clarobosque han caído en

saco roto, pero estoy convencido de que si se pudiera encontrar, daríamos con la cura para la joven muchacha.

Vuestro mentor me habló de lo valerosos que habéis demostrado ser y, ya que si enviase una tropa hacia el lugar el propio Conde pondría en duda mi cordura, he preferido contar con vosotros para realizar la búsqueda sin que nadie tenga por qué saberlo. Una vez que consigáis vuestro objetivo, seguro que todo cambiará.

¿Estáis preparados para aceptar esta misión? La localización de la abadía es incierta, aunque tengo en mi poder un viejo mapa que hace referencia a su paradero en las profundidades del bosque. No sabemos en qué condiciones se encuentra, ni tampoco si será fácil dar con ella, pero seguro que sois capaces de hacerlo con la ayuda de mis indicaciones. Según el mapa, si os dirigís en la dirección correcta daréis con un cartel indicando vuestro destino a pocos minutos de la abadía, por lo que a partir de ahí el camino será sencillo y directo."

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá intentar convencer a sus jugadores para que acepten la misión, ya que únicamente llevándola a cabo podrán superar la prueba de Esencialrizz, además de la buena reputación que podrían adquirir en caso de curar a la joven muchacha.

Conversación Supuesto Vagabundo:

"Me alegra que hayáis aceptado, no os arrepentiréis. Con un poco de suerte conseguiréis superar vuestra prueba y además salvaréis la vida de la hija del Conde, que seguramente os estará muy agradecido y, quién sabe, quizás llegue a recompensaros. Pero antes de eso, deberéis entender que habéis de pasar una pequeña prueba que os tengo preparada para asegurarme de que sois quienes decís ser, y que estáis a la altura de los peligros que podáis encontrar en vuestro camino. ¿Estáis listos? ¡Pues vayamos, no perdamos ni un instante!"

ESCENA 3. EL LABERINTO

A las afueras de los barrios habitados de Clarobosque, pero todavía dentro de sus antiguas murallas, se encuentra lo que parece ser una pequeña caseta con una antiquísima puerta de madera desgastada por el paso de los años y recubierta de polvo y arena. El willen realiza un sutil movimiento de muñeca, acompañado por un sonido metálico, y los jugadores pueden observar cómo la puerta se abre sin problemas. Tras descender por unas inclinadas escaleras, el pequeño ser se adelanta unos pasos para activar una serie de mecanismos que avivan unas antiguas lámparas de esencia acompañadas por unas antorchas que, tras largos años de desuso, no consiguen arder a pesar de

los esfuerzos del willen. Poco a poco, los ojos de los aventureros se adecuan a la iluminación ambiental de aquel extraño lugar y, de pronto, se dan cuenta que aquello no es un viejo almacén, sino que se trata de la entrada de acceso a unas instalaciones que siempre han traído éxito y fama a sus participantes. Se trata sin duda alguna de lo que antaño fue un laberinto.

Conversación Supuesto Vagabundo:

"Ahora probaréis vuestra valía, jóvenes aventureros. Deberéis encontrar la salida y llegar en buenas condiciones, claro está, je je je" dice el willen mientras comienza a girar unas manivelas haciendo que el recinto comience a temblar, cayendo pequeñas hileras de arena del techo."

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

A partir de este momento, el director de juego tendrá dos opciones. Si dispone del suplemento de roleage® llamado "El laberinto de Surandbar", podrá aplicar las reglas del laberinto para que cada jugador acceda por una puerta distinta y se enfrenten unos a otros para localizar la salida, aunque no habrá ninguna criatura en su interior ya que el complejo está abandonado. El tamaño del laberinto será bastante pequeño y algunas de las trampas simplemente no funcionarán. Se puede utilizar el plano que se muestra en la siguiente página pero, al no haber una salida concreta, servirá con que aparezcan por cualquiera de las tres entradas restantes.*

El laberinto que se sitúa en las viejas instalaciones y conductos de alcantarillado de Clarobosque, se encuentra completamente en ruinas y su estado es lamentable, desgastado y muy deteriorado. En la antigüedad, este laberinto fue empleado por algunos deportistas y gente con muchos durgans quienes, en tiempos en los que se encontraba prohibido este deporte, durante la Era de las Sombras, pagaban grandes sumas de dinero a deportistas no federados para hacer frente a estas pruebas, en busca de un espectáculo como los que se hacían gala antes. Actualmente, debido al deplorable estado de sus instalaciones y al difícil acceso de esta ciudad, el laberinto de Clarobosque se encuentra desvinculado de las ligas de la Federación de la Geolaberinthia, por lo que se encuentra completamente descuidado y no todos los habitantes de Clarobosque conocen de su existencia.

** En caso de no disponer de "El laberinto de Surandbar", se deberá separar al grupo de aventureros en dos equipos.*

GRUPO 1: De los 4 jugadores, 2 de ellos deberán enfrentarse a una de las siguientes pruebas determinada al azar lanzando 1D4 durante su estancia en el laberinto, que terminará cuando hayan encontrado otra salida. Se realizarán tantas tiradas en esta tabla como asaltos hayan tenido que emplear para moverse a través de este pequeño laberinto. En esta ocasión, como regla opcional, para no romper la acción, cada grupo de personajes podrá realizar hasta tres asaltos completos por personaje para completar un turno de grupo. En cada asalto, los personajes podrán realizar cualquier acción. En su defecto, también vale cambiar de grupo por cada tres cruces que recorra uno de ellos o el periodo de tiempo que el director de juego estime oportuno.

GRUPO 2: El segundo equipo de jugadores accederá por una entrada junto a una zona donde se encuentran unas esferas de piedra. En cuanto accedan al pasillo, las piedras móviles comenzarán a perseguirles a razón de 1D8 de movimiento. En lugar de seguir la forma del laberinto, las paredes se reconfigurarán para conformar un largo pasillo en línea recta, inclinado para acelerar las piedras. La longitud del pasillo será determinada por el director de juego. Si las esferas de piedra alcanzan a algún aventurero, éste deberá realizar una tirada de evasión de agilidad para evitarla o será arrollado por la misma. El daño sufrido por las piedras será de 1D20+25. Cada dos asaltos, los participantes deberán superar una tirada de agilidad para esquivar pinchos que saldrán de las paredes.

TIPO DE TRAMPA/ EVENTO DEL LABERINTO IMPROVISADO

1: Trampa: Pinchos desde agujeros, rincones... 1D4 Puntos de vitalidad si no se supera una tirada de agilidad con dificultad compleja.

2: Se alza un muro delante suyo. Si se desea pasar hay que realizar una prueba de esfuerzo superando una dificultad compleja para tirarlo abajo.

3: El jugador sufre desorientación y no podrá volver a avanzar hasta que no supere una tirada de inteligencia de dificultad compleja. En el caso de los terranos, podrán realizar una tirada de intuición en el mismo asalto si fallasen la de inteligencia, y en caso de conseguirlo podrían moverse al siguiente asalto.

4: En el pasillo en el que se encuentre el jugador se podrán observar unas marcas extrañas. En realidad se tratará de marcas esenciales que indican el camino a seguir. Para verlas habrá que realizarse una tirada de visión esencial o sentir esencia de dificultad normal o una tirada de vista con dificultad muy compleja para los que no dispongan de dichas aptitudes.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Habrà que tener en cuenta que este laberinto no se considera como una escena principal de la aventura, ya que en sí es indiferente para el desarrollo del argumento principal de la misma.

No obstante, realizar esta escena con el suplemento adecuado ("El laberinto de Surandbar") o con el pequeño ejemplo que se muestra, podrá incrementar el tiempo de juego así como darles la oportunidad a los jugadores de hacerse con unos puntos de progresión extra, además de algunos objetos añadidos con los que continuar la aventura desde este punto.

De la misma manera, al tratarse de un laberinto no oficial de la federación de laberintos, en el caso de emplearse el suplemento de "El laberinto de Surandbar", el director de juego deberá decidir y sopesar el hecho de hacer entregas permanentes de aquellos objetos, maravillosos o no que pudieran haber encontrado durante su estancia en el laberinto.



Una vez finalizadas las pruebas del laberinto en ruinas, John Muelazul, quien se encuentra a la salida del laberinto con el primer grupo que haya superado las pruebas, les hará entrega de un objeto aleatorio dispuesto de la siguiente tabla:

OBJETO ENTREGADO/ RECOMPENSA ENTREGADA POR JOHN MUELAZUL

VALOR	TIPO
1	Pócima de Vitalidad
2	Pócima de Esfuerzo
3	Espada Serrada
4	Runa de cauterizar heridas en grupo
5	Runa Refugio Esencial de Luz
6	Runa de Migas de Pan

Conversación Supuesto Vagabundo:

¡Enhorabuena! Estaba convencido de que al final podríais superar las pruebas del laberinto. Guardad bien vuestra recompensa ya que es muy posible que os sea de utilidad en vuestra misión. Lo mejor será que regreséis a la posada, mañana os espera un largo viaje. Al amanecer un pequeño carruaje os llevará en dirección norte, donde es de suponer que se encuentra la abadía. En el interior del carro os dejaré un pequeño mapa con el que podréis dirigir vuestros pasos hasta la abadía. He pagado a un terrano de pelo canoso para que os acerque lo suficiente como para que lleguéis antes de que caiga la noche.

Tras estas palabras, el willen se despidió de los jugadores y se retiró deseándoles suerte en su búsqueda. La noche transcurre sin incidentes y los jugadores pueden descansar de los ajetreos del laberinto. El posadero les ofrecerá una jarra de una extraña infusión asegurándoles que les vendrá muy bien antes de dormir.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En realidad la infusión es un potente combinado de pocimas de vitalidad que John ha regalado al posadero para que todos se recuperen de sus heridas. El director de juego lanzará dados tras la pantalla aunque en realidad no hará caso a los mismos. A la mañana siguiente comentará a los jugadores que se han restablecido de todas sus heridas.

ESCENA 4. CAMINO DE LA ABADÍA

Una vez más, el sello "cantamañanas" preparado por el responsable de la posada despierta a los invitados, a la vez que se puede respirar un agradable aroma y los platos parecen llenarse con un espectacular desayuno. Los magullados cuerpos de los aventureros se han recuperado milagrosamente a lo largo de la noche, y todos disfrutan de una espléndida mañana que augura un final feliz para su aventura. Una vez que los platos quedan vacíos, el posadero advierte a los aventureros de la presencia, en un carruaje a unos cuantos pasos de la taberna, de un hombre de avanzada edad que pregunta por ellos. Al salir de la "Fata Gorgana", una suave brisa acompaña los movimientos de las telas que cubren parte del carruaje, y tras un pequeño golpe de viento, se puede entrever la figura de un terrano encorvado de cabellos blanquecinos que, girándose invita a los aventureros a subir al carruaje.

Conversación terrano del carruaje:

"Debemos partir de inmediato. Se avecina tormenta y debo volver a casa con mi esposa; no queráis saber lo que es capaz de hacer si llega tarde".

Todos los presentes parecen sonreír tras observar un precioso cielo totalmente despejado.

Tras subir todos a la carreta, un tirón de las riendas del saurio hace que el viejo vehículo de carga comience a moverse. La travesía da comienzo. Después de largas horas de camino, el cielo comienza a cubrirse de nubes cada vez más densas, oscureciendo todo bajo su manto. El saurio, que lleva horas tirando del carruaje, comienza a mostrar signos de fatiga y detiene el paso para tumbarse sobre el suelo.

Conversación terrano del carruaje:

"¿Veis lo que habéis hecho? Snorf está agotado, jodido! No me importa los durgans que me ha pagado John, ya está bien de avanzar por avanzar, aquí os dejo chicos. En cuanto

Snorf coma algo nos volvemos, así que a partir de este momento tendréis que continuar a pie."

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego explicará a los jugadores que el willen al que el anciano terrano hace referencia no es otro que John Muelazul, si es que todavía no lo habían averiguado.

El anciano saca un pequeño papiro con unos trazos realizados a mano, y señalando un punto del mismo dice con voz cansada:

Conversación terrano del carruaje:

"El lugar que estáis buscando no debe estar muy lejos, avanzad un poco más y encontraréis un cartel que indica el camino correcto. Si John cumple su promesa y vosotros vuestra misión, mañana a esta misma hora volveré a este punto del camino, si no os encuentro aquí negaré haberos visto jamás".

Tras esas palabras, las riendas del saurio vuelven a tensarse para emprender la marcha, pero esta vez en dirección Clarobosque. Conforme pasan los minutos, el cielo se vuelve cada vez más oscuro, y se puede advertir un claro olor a humedad en el ambiente. Las nubes parecen cerrarse más y más en dirección norte, donde se supone que debe aparecer tarde o temprano el cartel. El viento comienza a soplar, y a lo lejos se pueden escuchar algunos truenos. La tormenta se acerca.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Llegados a este punto del camino, los jugadores deberán superar una tirada de percepción + vista de dificultad compleja. Si no la superan, deberán realizarla de nuevo pero esta vez de dificultad normal tras avanzar varios metros. En cualquier caso, bien sea superando la tirada o simplemente acercándose lo suficiente, descubrirán lo que parece ser un cartel en un cruce de tres caminos. Cuando se acerquen a pocos metros, observarán que el cartel se ha descolgado y está medio caído en el suelo, por lo que su función deja de tener sentido. No obstante, en el cartel se puede apreciar un texto en Lángeo que dice "Abadía de Jor Naidel".

El tramo final hacia la abadía, que a priori iba a ser sencillo, ahora se convierte en una encrucijada de tres caminos, uno central, uno a la izquierda y otro a la derecha. Desde este punto no se puede observar el final de ninguno de ellos, ya que la vegetación es bastante abundante, y el estado del tiempo impide que la vista alcance más allá de unos pocos metros.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego avisará a sus jugadores de que deberán darse prisa o la tormenta podrá hacer acto de presencia en breve, ya que los truenos comienzan a escucharse cada vez con más fuerza y perderse en ese lugar podría ser peligroso.

Se deberá recordar a los jugadores de que alguno de los caminos debe llevar a la abadía, o al menos eso dijo el anciano.

El director de juego utilizará el siguiente mapa para determinar los posteriores sucesos que se van a acontecer. En realidad, los tres caminos llevan a la abadía, aunque lo hagan de manera muy distinta. Si los jugadores superan una tirada de percepción + vista con dificultad muy compleja, podrán divisar a lo lejos un montículo en el que se observa un antiguo edificio (>4), aunque es muy complicado determinar en qué dirección.

En caso de superar la tirada, se pedirá otra pero en este caso de dificultad casi imposible. Si se lograra superar, el director de juego instará a los jugadores a tomar el camino del centro o la derecha (>3/4), ya que el de la izquierda parece alejarse bastante del montículo por la dirección del mismo.

El camino de la derecha llevará a los jugadores ante un antiguo cementerio (>3). El central les llevará directamente a la abadía (>4) sin incidentes. El de la izquierda llevará a los jugadores ante un camino de acceso al cementerio (>3) diferente al principal que les hará caminar durante mucho más tiempo ya que pasa por debajo del camino central a través de unas pequeñas cavernas realizadas por años y años de lluvias. A partir de este momento, se describirá cada una de las posibilidades por separado, hasta que se llegue a la abadía, donde la línea argumental volverá a unificarse.

CAMINO DE LA ABADÍA/ ENCRUCIADA DE CAMINOS



ESCENA 5. EL CEMENTERIO DE LOS CAÍDOS

El camino de la derecha, asciende abruptamente entre diversos montículos fangosos y los diferentes desniveles del terreno, que convierten aquel trozo de terreno en un auténtico cenagal. Las densas capas de lodo, moho y escarcha convierten al camino de la derecha en un lugar muy poco agradable a la vista.

Este camino se aleja cada vez más de la senda principal por la que habían llegado hasta la encrucijada aunque, desde su posición, aún pueden observar como, por debajo de su nivel de terreno, entre medias del denso bosque que comienza a levantarse de nuevo sobre ellos, se pierde el camino central.

Pasada casi la media hora desde que el grupo de aventureros se adentrase por este camino, los truenos y relámpagos dan paso a una rápida tromba de agua que comienza a caer torrencialmente, cogiendo al grupo de aventureros de improviso y empapándolos en cuestión de segundos, incluso aunque los árboles marchitos y maltrechos del Bosque Muerto solapan parte de la lluvia torrencial. El camino, en cuestión de segundos, se vuelve altamente intransitable, y el lodo y moho convierten el paraje afectado por la tormenta en una auténtica trampa para los aventureros.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El suelo por el que discurren los aventureros se encuentra formado por piedras sueltas bajo el lodo y moho en cantidades tan grandes que cualquier movimiento brusco los hará caer sobre el barrizal. Para poder acceder a un punto más "transitable" del camino desde la posición en la que se encuentran, cada aventurero deberá realizar tiradas de evasión de agilidad con dificultad normal durante tres asaltos. Cada fallo en la tirada de evasión de agilidad hará que el aventurero se caiga, teniendo que esperar al siguiente turno como si hubiese realizado una acción de movimiento completo, sin posibilidad de realizar ninguna otra acción, ya sea base o de movimiento.

Una vez todos los aventureros hayan superado las tres tiradas de evasión de agilidad, habrán llegado a un punto aparentemente sólido sobre el que no se resbalarán, aunque lo que queda por delante todavía es más complicado.

Debido a la torrencial lluvia que cae acompañada por incesantes truenos y relámpagos, un paso estrecho en el camino formado por una zona empedrada que desciende desde la montaña convierte los siguientes metros del camino en una pasarela completamente inestable. El moho que se adhiere a las piedras y la propia lluvia que arrastra el barro y los guijarros sueltos del camino hará que, si los jugadores desean traspasar la zona empedrada, deberán realizar con éxito dos tiradas de evasión con dificultad compleja para superarla, accediendo de este modo a un sendero aparentemente más estable.

Una vez superado el abrupto pasaje por el que ha transcurrido el camino de la derecha, los aventureros no tardarán en encontrarse de pleno con un sendero que transcurre ente los marchitos y tétricos árboles del Bosque Muerto. A derecha e izquierda, el gigantesco tamaño de los árboles, unido a decenas de ramas entrelazadas, forman un túnel en medio del bosque, que se encuentra prácticamente en penumbra, iluminado tan sólo por la escasa luz natural que proporcionan las lunas de Geos sobre el firmamento bajo las nubes de tormenta.

Siguiendo este camino, y a punto de que el grupo de aventureros se adentren en un claro, podrán observar sin dificultad cómo una espesa neblina cubre el paraje por donde pasan.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Llegados a este punto, el director de juego deberá instar a los jugadores a realizar una tirada de percepción + olfato con dificultad compleja, comentándoles, si tienen éxito en su tirada, la siguiente información.

Además de la densa niebla que se expande hasta la altura de las rodillas por el lugar donde transcurren, un aire muy enrarecido para encontrarse a cielo abierto, con un olor a podrido, se adhiere por completo a las fosas nasales. Un olor que, pese a todo, logra diferenciarse entre el denso olor del cenagal, incluso distinguiéndose del de los árboles marchitos que se expanden en todo el Bosque Muerto. Un olor penetrante a carne podrida que se hace cada vez más insoportable.

Una vez que todos los jugadores hayan llegado al final del camino donde comienza el claro, podrán sentir este olor sin necesidad de realizar una tirada al respecto, contemplando ante sus ojos la imagen de un cementerio.

El oscuro camino entre árboles, pronto da paso a un pequeño claro sobre la colina por la que asciende el grupo de aventureros, sintiendo en esos mismos momentos un olor denso y penetrante a carne putrefacta. Ante los ojos de los aventureros, aparece por sorpresa una imagen, entrevista bajo la tormenta que cae sobre sus cabezas, que, por unos segundos, hace que el joven grupo se quede sin reaccionar. Unas imponentes verjas de casi tres metros de altura se levantan delante de ellos, con dos enormes puertas de las mismas características, entreabiertas.

ENTRADA AL CEMENTERIO

Delante de los aventureros parece alzarse entre el lodo y el cenagal, inmerso en medio de la niebla, un viejo cementerio rodeado por unas altas verjas llenas de grabados y motivos ornamentales. Dos amplias puertas de gran envergadura también realizadas en reja dan acceso al interior del recinto, el cual, y pese a todo, no aparenta ser demasiado grande.

Su aspecto es desolador y la imagen que ofrece es aterradora, salpicada por truenos y relámpagos en la oscuridad en la noche bajo la tormenta. Un lugar lúgubre al parecer olvidado.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Al principio de este libro se describen todos los lugares y acontecimientos que envuelven la historia del Cáliz de Clarobosque, también el Cementerio de los Caídos, ante cuyas puertas se encuentran ahora los aventureros. Si el director de juego lo cree oportuno y quiere darle un trasfondo aún mayor a la partida, puede optar por solicitar a sus jugadores tiradas de inteligencia con dificultad compleja o superiores, para saber acerca de este lugar y de la historia que envuelve al cáliz que buscan. Será labor del director de juego determinar qué información proporcionarles, así como los datos que pudiera revelarles del cementerio en cuestión, o de aquellos quienes lo habitan.

En el caso de que algún jugador utilizase un personaje propio que posea la aptitud de historia, el director de juego podría solicitar una tirada con dificultad compleja, muy compleja, casi imposible o imposible, con la que averiguar, si el director de juego lo cree oportuno, parte de la historia que encierra a este lugar por las leyendas narradas en libros antiguos.

Si los jugadores superan una tirada de percepción + vista con dificultad muy compleja, o simplemente si se fijan en el caso de fallar, los aventureros podrán apreciar que los grabados y motivos ornamentales que decoran las verjas del cementerio representan la lucha de quince caballeros y su líder, los Caballeros de Muerta y Tharghal de Nordkal, contra las huestes de Mornath.

Sobre las puertas de entrada al cementerio se puede entrever, tras varias lianas y enredaderas que lo cubren, así como la suciedad y el polvo, un herrumbroso cartel en el que se puede leer "El Cementerio de los Caídos". Las puertas se encuentran entreabiertas aunque resulta bastante complejo sortearlas debido a que están obstruidas por la maleza y el barro. En su interior, prácticamente oculto a la vista de los aventureros, se puede apreciar un recinto protegido por la niebla y algo más. Hay algo que limita la visión, e incluso la luminosidad, más allá de dos metros, ni siquiera con la ayuda de la visión esencial, antorchas o linternas esenciales se puede ver más. El complejo del cementerio tiene un suelo un tanto abrupto, con algunos desniveles. A cada paso que den, se irán acercando a tumbas y lápidas sobre el suelo, aquí no hay paredes con nichos. El olor de aquellos lugares donde el suelo ha sido removido es horrendo y, en más de una ocasión, hace llevar las manos a la cara al grupo de aventureros, intentando taparse del pútrido olor. Árboles y matorrales se extienden a lo largo del recinto aunque no saben a ciencia cierta qué es lo que allí podrán encontrar.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Llegados a este punto, el director de juego deberá guiarse utilizando el siguiente mapa del cementerio y, opcionalmente, podrá hacer uso de plantillas hexagonales y miniaturas de roleage® para escenificar el paso de los personajes a través de este siniestro lugar.

En el interior del cementerio, los jugadores podrán investigar y recorrer el complejo teniendo siempre presente que, incluso con aptitudes, sellos o esferas que pudieran proporcionarles visión, así como antorchas o linternas esenciales, no

verán más allá de dos metros de radio desde quien haga uso de ellas. El motivo de que ni tan siquiera las evocaciones puedan superar este perímetro de visión se debe a una maldición que años atrás, aún en la Era de las Sombras, Igarho el Marmonés arrojó sobre estas tierras.

Dentro del cementerio tan sólo existen dos opciones posibles, o volver sobre sus pasos hasta la encrucijada de caminos y tomar otro rumbo, o encontrar el mausoleo de Tharghal de Nordkal, Líder de los Caballeros de Muerta, y acceder al complejo subterráneo que se encuentra bajo su lápida, legando en último término a la Abadía de Muerta tras un oscuro y angosto pasaje bajo las rocas y la montaña, ya que, tras el cementerio, la colina se corta en un desfila-

dero vertical lo suficientemente alto como para imposibilitar su escalada o descenso, al encontrarse lleno de moho, lodo y piedras quebradizas. En cualquiera de los casos, su presencia no pasará inadvertida. El cementerio se encuentra protegido por los Antiguos, seres que hace muchos años abandonaron el mundo terrenal y ahora vagan por Geos como no muertos, los esqueletos de los quince Caballeros de la Orden de Muerta que fueron enterrados en el recinto. Estos esqueletos, pese a haber sido grandes guerreros en sus tiempos, ahora sólo son una mueca sombría de las grandes figuras que fueron en vida, pero aún así, sus capacidades son mayores que las de los esqueletos convencionales de la Era de las Sombras y los que, en la actualidad, pueden encontrarse repartidos por Geos.

ESQUELETOS DE CLAROBOSQUE

ESENCIA DE ORIGEN: 

TAMAÑO: 

RANGOS POSIBLES: Joven a adulto.

TIPO: Ofensiva/Agresiva

REGIÓN: Cementerio de los Caídos (Clarobosque).

APARICIÓN LOCAL: 80% (1D10+2 criaturas en E.S), 50% (1D6+2 criaturas en E.D)

VALOR DE DESAFÍO: 33.

ESF/VIT: 48* / 74.

AGI/DEF: 46* / 72 + 8 de reducción de daño.

INT/ESE: 38 / 40 (2/as).

PER: 21

ATAQUES: Espada oxidada (2d6) + 24 por esfuerzo.

TESORO: Poco valioso.

APTITUDES ASTRALES: Ninguna.

APTITUDES INNATAS: Protector territorial* (la aptitud innata de protector territorial proporciona a estas criaturas una bonificación adicional a su ataque y defensa de 10 puntos a su favor en cualquier circunstancia, ya que protegen fervientemente el territorio en el que se encuentran confinados, siendo este su único cometido).

DESCRIPCIÓN: Los esqueletos de Clarobosque son los restos de los quince caballeros que sirvieron en la antigüedad al Arconte de Muerta, Tharghal de Nordkal, quienes, a raíz de la maldición que Igarho el Marmonés arrojó sobre ellos y la Abadía, acabaron por contraer una extraña enfermedad que les llevó hasta las mismas puertas de la muerte. Ahora son una parodia de los caballeros que fueron en sus tiempos de gloria. Los esqueletos de Clarobosque confinados en el Cementerio de los Caídos aún llevan consigo las armaduras que portaron durante sus años de protección del Cáliz que, aunque desgastadas, les proporcionan una reducción de daño añadida, así como las armas que emplearon durante su servicio. La maldición que arrojó sobre ellos Igarho el Marmonés, les proporciona adicionalmente una defensa innata a cualquier ataque recibido, sea este esencial o convencional.



ENTRADA AL
CEMENTERIO



PUNTO
NARRATIVO

LÁPIDAS



VERJAS DEL
CEMENTERIO



ARBUSTOS



ENTRADA AL
MAUSOLEO



PUNTO
NARRATIVO

DESCENSO A
LOS TÚNELES



PUNTO
NARRATIVO

LODO, AGUA,
BARRO



ESQUELETOS



EL CEMENTERIO DE LOS CAIDOS

EL CÁLIZ DE CLAROBOSQUE



INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá tener en cuenta que dentro del cementerio, entre la niebla y las sombras, seis de los quince caballeros vagan sin rumbo sin la posibilidad de poder salir de las verjas que cierran su recinto, protegiendo de este modo el Mausoleo en el que descansa aquel que una vez fuera su líder, Tharghal de Nordkal. Cada dos asaltos, el director de juego deberá solicitar al grupo de aventureros que realicen una tirada de percepción + oído de dificultad compleja. En el caso de tener éxito, se procederá a realizar otra tirada de percepción + vista con dificultad compleja, y de conseguirla, podrán advertir a una de estas criaturas siempre y cuando se encuentren dentro de una sección del perímetro de la zona, teniendo en cuenta que el cementerio está dividido en seis secciones. En el caso de comenzar un combate con alguna de estas criaturas, los esqueletos que se encuentren en las secciones colindantes acudirán a la velocidad que les permita su movimiento para combatir contra el grupo de aventureros que ha osado entrar en su lugar de descanso eterno.

ENTRADA AL MAUSOLEO

Tras haber recorrido las instalaciones del cementerio, y haber dado con el paradero de un viejo mausoleo, el grupo de aventureros se aproxima a su posición alertas y expectantes, mientras el torrente de lluvia que sigue sin cesar empapa los cabellos de los aventureros pegándolos a sus rostros, haciendo además que sus vestimentas pesen más de lo habitual.

Este mausoleo, en principio similar a muchos otros que hubieran podido ver los aventureros durante sus ciclos solares de vida, se diferencia por su estructura esculpida directamente en un raro mineral, rocaférica, que pocas veces se ha empleado, no al menos desde los inicios de la Era de las Sombras, destinado solamente a miembros muy selectos del Imperio Ígneo. Su estructura es bastante grande para tratarse tan sólo, según se encuentra escrito en Lángeo antiguo, del lugar de descanso de Tharghal de Nordkal, caballero rolegiano de la Orden de los Caballeros de Muerta. Desde el portón de entrada, apenas iluminado a ambos lados por unos minerales esenciales con la evocación de luz orfebreados con un sello de permanencia, tal y como se realizan en algunas ocasiones para este tipo de construcciones, se pueden apreciar los casi dos pisos de altura que componen el mausoleo y que dan al lugar un aspecto escalofriante.

Cuatro estrechos torreones de apenas un metro de diámetro forman los pilares exteriores del complejo, acompañados por otros dos torreones más amplios, empleado uno para la puerta de acceso al interior del mausoleo, y otro como parte final del mismo. En su parte más alta, visto desde el exterior, una Cruz de Fénix, el emblema de los héroes del Imperio, se alza sobre su cúpula. Las paredes, enmohecidas y húmedas, están desgastadas y con las rocas agrietadas por las inclemencias del tiempo y los ciclos solares de antigüedad y abandono. Aún así, sus férreas puertas permanecen selladas y no parece que un simple empujón o tirón pueda abrirlas.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En estos momentos el director de juego deberá solicitar a los jugadores que deseen abrir la puerta, labrada en el mismo resistente material que el propio mausoleo, tres tiradas de esfuerzo de dificultad muy compleja para abrirla, en el caso de ser tan sólo un jugador quien desempeñe la acción, o una tirada conjunta de varios personajes a la vez, teniendo que superar entre los cuatro jugadores cuatro tiradas de esfuerzo con éxito de dificultad compleja.

En el caso de que un personaje intente echar abajo la puerta del mausoleo, este deberá impactar con éxito sobre la puerta que tiene una defensa por dureza de 90 (DEF 90). Cada vez que impacte con éxito deberá realizar su tirada de daño habitual hasta reducir la vitalidad de la puerta a cero (PUERTA: VIT 150).

No obstante, el intentar impactar sobre la puerta aumenta la posibilidad de una tirada patética, haciendo que cualquier tirada de ataque sobre la puerta con un resultado en el dado de 15 o menos desgaste el arma. Esto se debe a las propiedades de la rocaférica con la que está construida la puerta y el mausoleo, que le proporciona una dureza y resistencia excelentes.

De cualquiera de las maneras, estas serán las únicas opciones para poder acceder al interior del recinto, ya que el mausoleo no dispone de ventanales ni accesos secundarios por donde un personaje pudiera introducirse.

Una vez han accedido al recinto, los aventureros pueden observar cómo en su interior, al igual que en la entrada del Mausoleo, varias linternas esenciales orfebreadas con un sello de permanencia iluminan tenuemente el interior de aquel lugar. En el suelo, el grabado del emblema de los Caballeros de Muerta esculpido sobre la misma piedra da paso, por un pequeño pasillo de pocos metros de ancho, a un pedestal de piedra que no es otra cosa que una tumba alzada sobre el suelo, donde deben encontrarse los restos mortales del líder de los Caballeros de Muerta, Tharghal de Nordkal. La estancia, iluminada por un suave color verdoso, desprende una sensación tranquilizadora y no parece infundir al grupo de aventureros la sensación de peligro que pudieran sentir en el exterior, como si una evocación envolviera el lugar haciéndolo aparentemente más seguro y apacible.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego podrá optar por solicitar una tirada de sentir esencia o similar con dificultad normal, para verificar a ciencia cierta que el interior del mausoleo parece encontrarse protegido por una evocación de esencia de luz que proporciona calma dentro del recinto. Adicionalmente, ninguna criatura o esqueleto del exterior podrá acceder al mausoleo, ya que se encuentra fuertemente protegido por una poderosa evocación que en la antigüedad realizaron los evocadores de las Lenguas del Desierto.

Al fondo de la estancia, en el mismo pedestal que contiene la tumba del caballero caído, puede observarse una inscripción tallada alrededor del sarcófago funerario en Lángeo antiguo, un idioma que desde finales de la Era de las Sombras, cuando el Lángeo se hizo común para todas las especies astrales, no había sido empleado ni utilizado.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Para que el grupo de jugadores pueda entender el significado de la inscripción que se muestra en el sarcófago, deberán realizar una tirada de inteligencia de dificultad compleja para poder descifrar todos los vocablos y símbolos que componen la base de esta variante antigua del ahora idioma estándar.

Si realizan esta acción con éxito, conseguirán leer la siguiente inscripción:

"Este es el lugar de reposo de Tharghal de Nordkal, El Arconte de Muerta, aquel quien dio su vida por la protección de esta tierra, sacrificando su vida para acabar con Igarho el Marmonés, lugarteniente de Rezziel, señor de las sombras. Bajo su legado se encuentra su causa"*

** Esta frase hace referencia al lugar donde está escondido el Cáliz de Clarobosque, el cual se encuentra oculto en unas profundas grutas subterráneas bajo la Abadía de Muerta, a las cuales se accede desde el trono donde Tharghal de Nordkal presidía ante sus caballeros el legado de su causa, la protección del Cáliz de Clarobosque. No obstante, este dato es irrelevante en este punto, ya que no podrán averiguar nada hasta que se encuentren en la Abadía de Muerta.*

Llegados a este punto, los jugadores deberán decidir qué hacer. Existen dos posibilidades, entre muchas otras, que son claramente evidentes. Una de ellas sería la de volver sobre sus pasos de nuevo a la encrucijada de caminos para tomar otra dirección ya que puede darse el caso de que piensen que el cementerio es un lugar sin salida, y la otra opción es que levanten la lápida donde yacen los restos mortales de Tharghal de Nordkal, intentando buscar algún pasadizo bajo la misma, tras leer el texto que se encuentra tallado sobre su sarcófago funerario.

En el caso de regresar, se deberá instar a los jugadores a que escojan el mejor rumbo a tomar, mientras que si se trata de la segunda opción expuesta en este punto, el director de juego deberá continuar con el punto narrativo siguiente.

DESCENSO A LOS TÚNELES

Quizás empujados por el instinto o por los datos que han descifrado, el grupo de aventureros toma la determinación de abrir el sarcófago que contiene los restos mortales de Tharghal de Nordkal. Un acto que seguramente podría mancillar el recuerdo de un antiguo héroe del Imperio Ígneo pero que, llegados a este

punto y en las circunstancias en las que se encuentran los aventureros, creen que se trata de lo más conveniente y oportuno.

Para su sorpresa, una vez abierto el sarcófago, encuentran los huesos polvorientos de un esqueleto metido dentro de una vieja y deteriorada armadura rolegiana anterior a la Alianza de los tres Príncipes que parece observarles desde la cuenca de sus ojos con un porte sobrecogedor. La envergadura del esqueleto, su armadura y el broche identificativo de los Caballeros de Muerta sobre su pecho sujetando su capa roída, engrandecen la figura de este difunto, que en el pasado seguramente fue un gran líder y un poderoso caballero. Aún dispone de algunos objetos de los que poseía en vida y con los que fue enterrado, aunque para desgracia de los jugadores, el Cáliz de Clarobosque no se halla entre las pertenencias del interior del sarcófago junto a su protector.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Habiendo abierto el sarcófago, los aventureros podrán, si es su deseo y siempre y cuando el director de juego lo estime oportuno, hacerse con las posesiones con las que el difunto fue enterrado. Si es así, deberá tenerse en cuenta de que se encontrará un tipo de tesoro calculado como "valioso", aunque el director de juego deberá realizar una criba para determinar, de todos aquellos objetos que pudiera contener este tipo de tesoro, cuáles serían los más acordes con los que pudiera haber sido enterrado. Si el grupo de jugadores procede "al saqueo" del sarcófago antes de haber investigado más a fondo el mismo, al manipular los restos del difunto se abrirá un doble fondo bajo su capa desgastada, cayendo los huesos y sus pertenencias al suelo de lo que parece ser un pasadizo subterráneo.

En el caso en que los jugadores hayan considerado oportuno investigar primero dentro del sarcófago, sólo podrán descubrir el doble fondo que se encuentra dentro del mismo si superan una tirada de percepción + tacto con una dificultad compleja. Si han actuado de esta manera, el jugador o jugadores que hayan llevado a cabo con éxito la acción descubrirán un pequeño símbolo en forma de cráneo, aparentemente tallado muy finamente en la base del sarcófago, que al presionarlo abre de golpe la parte baja del recipiente funerario desplomándose, como en el primer caso, los huesos y pertenencias del difunto al túnel inferior que se abre ante sus ojos.

La bajada hasta el túnel, aunque algo abrupto, es sencilla, ya que las rocas facilitan el descenso a modo de escaleras cubriendo una distancia de apenas tres o cuatro metros desde la apertura del sarcófago.

Llegados al punto donde se encuentran los restos del caballero, un túnel tallado en la tierra, y de una única dirección, se adentra en la oscuridad, sin iluminación alguna que pueda servir a los aventureros para ver lo que les rodea. Del túnel parece emanar un denso olor a humedad y el grupo de aventureros puede notar

leves bocanadas de aire enrarecido, lo que demuestra que existe alguna corriente de aire en alguna parte del pasadizo.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Para que el grupo de personajes pueda ver en la oscuridad, deberán hacer uso de aptitudes, sellos o evocaciones que les proporcionen visibilidad en la oscuridad, u objetos que puedan suplir la carencia de iluminación, como linternas esenciales o antorchas.

Si emprenden este camino, no encontrarán desviaciones o posibles caminos secundarios, descenderán a través del interior de la colina por un túnel cavado bajo la tierra hasta que den con el final del mismo, llegando al siguiente punto de la aventura.

El camino en principio desciende con una inclinación bastante pronunciada. Todo el túnel está repleto de estalactitas y estalagmitas que aparecen de imprevisto prácticamente a cada recodo del camino. A pesar de la nula iluminación que posee el estrecho pasadizo se puede apreciar una ligera corriente de aire que poco a poco alivia el ambiente tan cargado. Con el paso de los eternos minutos que dura el descenso por el túnel, los aventureros pueden notar que la corriente de aire resopla con más fuerza y comienza a escucharse el retumbar de la tormenta que azota el exterior.

Después de haber recorrido un largo tramo del túnel, y transcurrida ya más de media hora, el grupo de aventureros se percata de un pequeño halo de luz que, desde el techo, ilumina lo que parece ser el final del pasadizo.

Una vez bajo el halo de luz, pueden observar, apenas a dos metros de altura desde el suelo del túnel, una verja en forma de cuadrícula que les separa del exterior. Sobre sus cabezas, más allá de la trampilla enrejada, parece que un techo sólido de piedra les refugia de la tormenta, que se escucha claramente.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

La trampilla que han encontrado es un viejo conducto para el desagüe del patio exterior de la Abadía de Muerta que está cubierto por el piso superior de la misma. Si el grupo de aventureros desea acceder al exterior del túnel para llegar al complejo que ven sobre ellos, uno de ellos deberá superar tres tiradas, dos de esfuerzo y una de agilidad, con diferentes niveles de dificultad. La primera tirada será de esfuerzo con dificultad muy compleja. Las inclemencias del tiempo y el óxido producido por la lluvia y la humedad han deteriorado el mecanismo de movimiento circular que activa y deja libres las pestañas de sujeción que amarran y fijan la trampilla al subsuelo.

La segunda tirada de esfuerzo será de dificultad compleja, con la que, si se lleva a cabo, se podrá hacer la suficiente fuerza desde el difícil punto donde se encuentra el aventurero para levantar lo suficiente la trampilla hasta el segundo punto

del mecanismo, alzando la trampilla sobre unas guías de metal, con lo que queda a un palmo sobre la superficie del exterior. La última tirada será de agilidad con dificultad compleja, y servirá, en el caso de tener éxito, para poder desplazar en la dirección correcta la trampilla hacia uno de los costados, haciendo que esta, pese a rechinar por el óxido de sus mecanismos, se deslice, dejando la apertura libre para poder salir a través de ella.

Una vez en el exterior, se respira un aire menos enrarecido que dentro del túnel o, anteriormente, en el cementerio. El grupo de aventureros se da cuenta que se encuentran sobre el suelo pavimentado de un patio de lo que aparentemente es una construcción de grandes dimensiones, aunque por el momento desconocen exactamente dónde están.

Desde ese mismo punto, girándose sobre sí mismos buscando un punto de referencia con el que orientarse, pueden observar cómo en el suroeste desde su posición parece alzarse una colina donde se advierte entre los relámpagos de la noche una pequeña construcción de piedra. El grupo de aventureros no tarda en darse cuenta de que seguramente se trata del mausoleo por el que han accedido hasta este lugar. También advierten que, observando bajo sus pies, hay un gran emblema tallado sobre las losas que abarca todo el patio cubierto del lugar. Un emblema que ya habían visto antes, el emblema de Los Caballeros de Muerta.

Sin llegar a saber bien de qué modo han dado con el paradero, y pese a las dificultades encontradas hasta este momento en el camino, el destino les ha enviado al lugar que estaban esperando encontrar.

La Abadía de Muerta les aguarda.

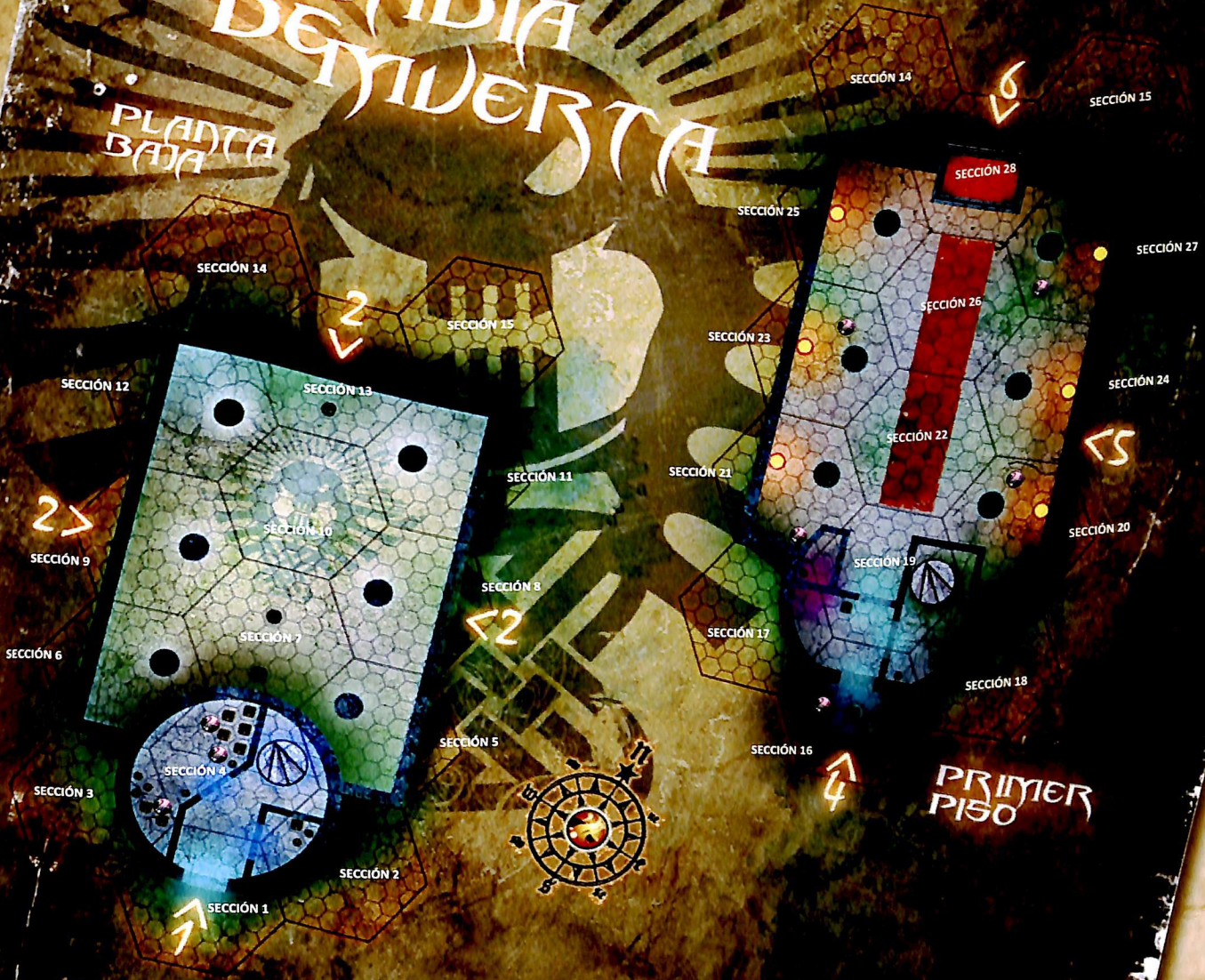
ESCENA 6. LA ABADÍA DE MUERTA

La morada de los Caballeros de Muerta y de los evocadores de las Lenguas del Desierto en tiempos antiguos, sumida en las sombras que duraron toda una era, es una construcción muy antigua y deteriorada que aún así guarda la grandeza de sus tiempos de gloria, pese a su reducido tamaño respecto a otras construcciones similares de la época. Su construcción en sólidas losas se ha visto severamente deteriorada por el paso de los años, con paredes llenas de grietas y cubiertas de moho y enredaderas. Su color de aspecto grisáceo queda sepultado bajo las oscuras nubes y el agitado temporal.

Toda la construcción se sitúa en lo alto de un risco de montaña desde donde se accede a un pronunciado desfiladero, que da paso a la continuación del Bosque Muerto en su parte occidental. Apenas alejada unas decenas de metros de la espesura del Bosque Muerto, la Abadía de Muerta está aparentemente deshabitada por su aspecto envejecido y maltrecho, como si desde hace años ningún viajero hubiera accedido hasta esta vieja construcción situada en las alturas.

LA ABADIA DE TYVERTA

PLANTA
BATA



PRIMER
PISO

ENTRADA A
LA ABADÍA



PUNTO
NARRATIVO

PUERTAS
INTERIORES



PUNTO
NARRATIVO

BARRILES Y
ÚTILES



PUNTO
NARRATIVO

ESCALERAS
DE ACCESO



PUNTO
NARRATIVO

PATIO
EXTERIOR



PUNTO
NARRATIVO

DESAQUES
DE LA ABADÍA



PUNTO
NARRATIVO

PUERTA
SECRETA



PUNTO
NARRATIVO

ALFOMBRA
IMPERIAL



PUNTO
NARRATIVO

NECRÓFAGOS



PUNTO
NARRATIVO

DESCENSO
A LOS TÚNELES



PUNTO
NARRATIVO

LINTERNAS
ESENCIALES



PUNTO
NARRATIVO

DESCENSO AL
HORMIGUERO



PUNTO
NARRATIVO

TRONC DE
THARGHAL



PUNTO
NARRATIVO

SUELO
QUEBRADIZO



PUNTO
NARRATIVO

LA CÁMARA
DE CABALLEROS



PUNTO
NARRATIVO

EL BALCÓN
DE LA ABADÍA



PUNTO
NARRATIVO

EXTERIOR DE LA
ABADÍA



PUNTO
NARRATIVO

El grupo de aventureros no tarda demasiado tiempo en ponerse en marcha y proseguir con su camino, comenzando a explorar las instalaciones en las que se encuentran.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Una vez que los jugadores hayan llegado hasta este punto, el director de juego deberá ir describiendo los lugares de la escena por los que se mueven los aventureros, accediendo siempre a los puntos narrativos a los que se refiere el mapa de la Abadía, pudiendo describir en detalle aquellos lugares por los que pasen sin que estos posean necesariamente un punto narrativo, dependiendo de la decisión del director de juego de prolongar o no la duración de la aventura. A partir de este punto y en las consecutivos puntos narrativos, el director de juego deberá enlazarlos según la voluntad de acción y movimiento de los jugadores, ya que estos tendrán libertad de movimiento en el interior de la abadía.

ENTRADA A LA ABADÍA

Dando un vistazo detenidamente desde el exterior de la Abadía de Muerta, el grupo de aventureros no tarda en llegar a la conclusión de que el modo más fácil de entrar al edificio es por el portón principal de entrada. La planta baja de la abadía parece estar formada por una torre central, que se alza hasta el nivel superior, y un patio exterior con pilares que sustentan el piso superior y lo convierten en un lugar cubierto, aunque no cerrado, ya que no dispone de paredes que lo aíslen del exterior. Desde la planta baja puede observarse sobre la puerta de entrada a la abadía un pequeño balcón situado a unos cuatro metros de altura, siendo esta quizás la única alternativa posible para poder acceder al complejo.

La entrada de la abadía, ligeramente cubierta por el balcón que se alza sobre ella, está rodeada de un barrizal debido al agua que cae del desagüe del balcón, y se encuentra prácticamente a oscuras, únicamente iluminada por los pocos reflejos que las lunas de Geos arrojan sobre este rincón del Bosque Muerto. Frente al grupo de aventureros, un portón de casi dos metros y medio de altura tallado en madera y reforzado con goznes y ornamentos metálicos de calidad, les cierra el paso. A simple vista y sin forzar la puerta, parece estar cerrada desde el interior.

Sin que se lo esperen, surge un estremecedor y agudo sonido que hace crispase los nervios del grupo de aventureros, mirando a su alrededor en busca del punto de origen del aterrador llanto o gemido.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Antes de intentar entrar a la Abadía de Muerta, ya sea por el ventanal del balcón, si el director de juego lo estima oportuno, o por la puerta principal de acceso, los jugadores deberán realizar una tirada de percepción + oído de dificultad compleja para determinar que los sonidos agudos y guturales que han escuchado salen directamente del interior de la abadía. En el caso de tener éxito en la acción, diferenciarán

claramente que ese sonido no pertenece ni se parece a cualquiera de los que hayan podido escuchar antes, ni siquiera a aquellos sonidos producidos por los esqueletos de "El Cementerio de los Caidos" en el caso de haber accedido al mismo, por lo que sabrán de antemano que algún tipo de criatura o criaturas extrañas pueden esconderse más allá de las puertas de "La Abadía de Muerta".

Tras la descripción del acceso al interior de la abadía por la puerta principal, se detalla la ficha de las criaturas que encontrarán en el interior del complejo. Son despojos de lo que antes fueron los evocadores de Las Lenguas del Desierto, los aliados de los Caballeros de Muerta, quienes les dieron sepultura.

Tras escasos segundos escuchando los agudos y estremece-dores gemidos de aquellos seres, el sonido cesa. El acceso al interior del recinto está frente al grupo de aventureros.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En el caso en el que los jugadores prefieran intentar acceder al interior de la abadía a través del balcón en lugar de la puerta principal, el director de juego deberá reconducir la narración basándose en el punto narrativo que hace referencia a "El balcón de la abadía".

En caso de querer acceder al interior del complejo por la entrada, deberán abrir las puertas que les separan del interior. Para lograr abrir estas puertas selladas por el paso del tiempo, se deberán llevar a cabo diversas tiradas que implicarán esfuerzo y agilidad con diferentes niveles de dificultad. La primera tirada a desempeñar por un jugador deberá ser de esfuerzo con dificultad compleja para poder levantar los goznes de activación del mecanismo de apertura de la puerta, los cuales permanecen oxidados y agarrotados por el tiempo y la humedad. La segunda tirada de esfuerzo será también de dificultad compleja, y servirá para poder hacer rodar el grueso gozne circular recientemente levantado, el cual deberá girarse 180 grados. Al conseguir con éxito esta acción, varios sonidos de apertura de cierres de seguridad y mecanismos de sujeción se escucharán al otro lado de la puerta de acceso, descolgándose ligeramente la pesada puerta de una sola hoja e incrustándose en una guía que se encuentra bajo la misma en la roca, haciendo que pequeñas piedras y polvo se resquebrajen por la acción, debido al tiempo que llevaba sin emplearse.

Por último, una tirada de agilidad con dificultad compleja realizada con éxito hará que el aventurero que la supere pueda hacer girar de nuevo el gozne de cierre hacia el lado adecuado, haciendo que, tras girarlo 360 grados, se deslice hasta uno de los laterales de la puerta, dando paso al interior del complejo y haciendo que la puerta se esconda entre las rocas del muro de la abadía. Una vez dentro de la misma, podrán observar una manivela de rosca convencional, apostada sobre la pared donde se ha escondido la puerta que, de accionarla, cerrará de nuevo el acceso a la abadía tras sus pasos.

Una vez dentro del complejo, una primera antesala queda iluminada tenuemente por la escasa luz que emiten unos aros térmicos esenciales, los cuales se activan al paso del grupo de aventureros debido a su calor corporal. Al parecer esos aros térmicos cuentan con una reserva mínima en su carga de esencia, por lo que la iluminación que proporcionan es débil y parpadea constantemente. A derecha e izquierda pueden observarse dos puertas, la de la derecha, cerrada desde su posición, y la de la izquierda, un poco más alejada, entreabierta. Más allá, al fondo del pequeño torreón, una escalera de caracol parece levantarse desde el suelo hasta el piso superior.

El interior del recinto está bastante deteriorado y el moho y la humedad han desgastado diversos tapices y elementos decorativos de las paredes y telares, haciendo irreconocible cualquier dibujo, inscripción o emblema, ya que están rotos, podridos o roídos por las ratas y alimañas que deben encontrarse por los alrededores. Encontrar el Cáliz de Clarobosque es la principal misión del grupo de aventureros por lo que pronto deciden continuar su búsqueda.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En cualquier momento, el director de juego puede solicitar la tirada de alguna clase de percepción con la que mantener el suspense, terror o intriga. Tiradas de percepción + oído servirán para que vuelvan a escuchar sonidos agudos y espeluznantes, susurros macabros y amenazantes, o pies arrastrándose por la planta superior de la abadía o por la que en ellos se encuentren. Tiradas de percepción + olfato servirán para sentir el nauseabundo olor que emana de los pútridos cuerpos de los despojos, al encontrarse estos próximos al grupo de aventureros. Tiradas de percepción + vista servirán para hacer creer al grupo de aventureros que han visto algo moverse más allá de su campo de visión, como si les estuviesen acechando, intentando mantener de este modo la tensión y el suspense, y teniendo en cuenta que las criaturas que encuentren deberán hallarse, salvo deseo expreso del director de juego, en aquellos puntos donde se hace referencia en el mapa, lo que se corresponde realmente al primer piso.

DESPOJOS DE LA ABADÍA DE MUERTA

ESENCIA DE ORIGEN: 

TAMAÑO: 

RANGOS POSIBLES: Joven a adulto.

TIPO: Ofensiva/Agresiva

REGIÓN: Abadía de Muerta (Clarobosque).

APARICIÓN LOCAL: 55% (1D10+5 criatura E.S), 25% (1D6+5 criatura E.D)

VALOR DE DESAFÍO: 24.

ESF/VIT: 48* / 76.

AGI/DEF: 28* / 36.

INT/ESE: 25 / 20 (1/as).

PER: 15

ATAQUES: Cuchillo Sparthan (2d3)

+24 por esfuerzo.

TESORO: Poco valioso.

APTITUDES ASTRALES: Ninguna.

APTITUDES INNATAS: Hedor a muerte [r1] (evasión de esfuerzo o 10 menos a cualquier característica primaria mientras se encuentre dentro de su zona de control. Esta habilidad especial es acumulativa con otros despojos dentro de la zona de control del personaje afectado). Protector territorial* (ver descripción de esqueleto de Clarobosque).

DESCRIPCIÓN: Los despojos de la Abadía de Muerta son aparentemente iguales a otros que pueden encontrarse habitualmente por Geos, salvo por las vestiduras que llevan consigo, las cuales les diferencian claramente del resto como antiguos miembros del culto religioso de Las Lenguas del Desierto. Además de esa diferencia, al igual que los esqueletos de Clarobosque, poseen la capacidad innata de ser protectores territoriales por la misma maldición que les lanzó por Igarho el Marmonés a ellos y a las tierras que pisaban antes de haber encontrado la muerte.



PATIO EXTERIOR

Antes de entrar a las instalaciones que componen el interior de la Abadía de Muerta se puede observar un amplio patio exterior, cubierto por el primer piso de la abadía, exento de paredes que lo encierren, situado en esta fortificación destinada seguramente en sus tiempos de gloria como patio de armas o de entrenamiento para los caballeros de la orden.

La estancia del grupo de aventureros en el patio exterior hace que estos se queden durante unos segundos contemplando aquel amplio y portentoso patio de armas, ahora encharcado, con las losas de piedra desgastadas, rotas y enmohecidas, iluminado por la escasa luz que proporcionan las lunas de Geos sobre Clarobosque e inmerso en una lluvia torrencial, donde los rayos y relámpagos, acompañados por ensordecedores truenos y el sonido de un viento cortante, dejan entrever la escarcha de la noche y las brumas del bosque cercano desde las laderas de la colina y el vacío del acantilado.

Varias altas y gruesas columnas ornamentadas y grabadas se levantan desde el suelo en dos hileras como base del suelo del piso superior de la fortificación. Más allá de la techada, rodeando tres de las cuatro caras del patio exterior, se puede apreciar la densa lluvia que cae alrededor y un profundo acantilado a espaldas de la abadía junto a dos pronunciadas colinas a derecha e izquierda de la misma. El cuarto de sus lados está tapiado por un alto muro que se extiende desde el suelo hasta el primer piso, siendo seguramente una de las paredes maestras de la planta baja de la Abadía de Muerta, y por ello está desprovista de cualquier entrada o apertura.

En el suelo se pueden apreciar varios desagües ya que la humedad y las pronunciadas y continuas lluvias, propias de esta región del Imperio Ígneo durante casi todas las estaciones de Geos, especialmente en la actual, Dromënth, causan múltiples filtraciones de agua. Pero lo que ante todo llama la atención, y desvía la mirada en más de una ocasión a alguno de los miembros del grupo de aventureros, es el emblema de los Caballeros de Muerta grabado sobre las losas del patio exterior, ocupando la mayor parte de su perímetro.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En este punto narrativo de la escena, el director de juego debe tener presente las dos posibles situaciones que hayan traído hasta este lugar al grupo de aventureros.

La primera de ellas sería si hubiesen accedido al patio exterior a través de los túneles que se extendían desde el mausoleo del cementerio hasta uno de los desagües del patio exterior, por lo que el director de juego deberá transmitirles y ponerles en situación en este punto narrativo tras su salida desde el desagüe. La segunda de las opciones es que hubieran llegado hasta el patio a través de la bifurcación de caminos, habiendo rodeado la entrada principal una vez llegados a la Abadía el exterior de la misma en busca de alguna otra entrada o simplemente por inspeccionar el terreno sobre el que se encuentran.

En cualquier caso, el director de juego deberá considerar si lo cree oportuno dejarles utilizar el desagüe si este no hubiera sido encontrado anteriormente por el grupo de aventureros ya que, llegados a este punto, acceder al mismo serviría para alejar al grupo de aventureros de la pista principal, aunque podrían por contra encontrar más detalles sobre los alrededores de Clarobosque, su entorno, y su historia. Por ello que el director de juego debe tener en cuenta la duración aproximada de la aventura que desee jugar, y sopesar qué datos cree oportunos revelar al grupo de aventureros, debido a que la aventura podría prolongarse más tiempo en caso de tomar otros caminos.

Independientemente de cómo hubiesen llegado hasta el patio exterior el grupo de aventureros, el director de juego deberá solicitar al grupo de jugadores que realicen una tirada de percepción + vista con dificultad compleja o una tirada de percepción + oído con dificultad muy compleja. El éxito de cualquiera de estas tiradas hará darse cuenta al personaje que haya superado la tirada de dados de que los pilares que mantienen y sostienen el piso superior de la abadía se estremecen con los truenos y relámpagos, y poco a poco van desconchándose ligeras piedrecillas de unas pequeñas grietas situadas en lo más alto de los pilares y pilastras, muy difíciles de percibir si no se presta la debida atención.

Estas tiradas con éxito servirán para que el grupo de aventureros se de cuenta de que la estructura de la Abadía de Muerta no es muy estable debido a su deterioro y al fragor de la tormenta.

DESCENSO A LOS TÚNELES

Al parecer, bajo el subsuelo del patio exterior de la Abadía de Muerta, en uno de los desagües por el que se filtra el agua de la lluvia, se puede advertir un túnel lo suficientemente amplio como para que puedan pasar por él hasta dos seres de tamaño normal sin problemas.

El olor que desprende este túnel parece enrarecido y viciado. Para acceder al mismo, primero debe encontrarse el modo de abrir la trampilla del desagüe.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En el caso de querer representar este punto de la aventura, se recomienda al director de juego que primero lea con detenimiento "el descenso a los túneles" de la escena 5 para sí mismo, y así poder interpretar el punto narrativo al revés, llegando de este modo al subsuelo del mausoleo del cementerio.

Si el director de juego lo estima oportuno, como se ha mencionado en el punto narrativo de "el patio exterior", puede omitir esta parte de la aventura si no quiere prolongar la sesión de juego ni desorientar a los jugadores.

ESCALERAS DE ACCESO

Las escaleras que ascienden desde la planta baja hasta el primer piso de la Abadía de Muerta siguen la forma de una pronunciada escalinata de caracol. Sus amplias losas polvorientas y enmohecidas por los ciclos solares pasados hacen el ascenso lento aunque sin mayores problemas para el grupo de aventureros que, siendo cautelosos, suben por ellas con las miradas puestas a ambos lados del acceso de las mismas tratando de no resbalar.

Tras acceder al piso superior, una pequeña antesala aislada del resto del edificio por una puerta aparentemente cerrada les impide ver nada más de la estructura del resto del piso. La habitación parece estar abandonada desde hace mucho tiempo, aunque puede escucharse el pronunciado sonido de la tormenta no muy lejos desde donde se encuentran. Varios barriles y útiles se encuentran en la estancia que está sumida en una profunda oscuridad ya que, tan sólo en ocasiones, las linternas esenciales orfebreadas con el sello de permanencia de luz, parpadean como consecuencia de haber perdido su poder con el paso del tiempo, iluminando la estancia por escasos segundos cada cierto intervalo de tiempo, lo suficiente al menos como para poder entrever la estructura y posición de los elementos que hay en la sala. Sin embargo, un pequeño haz de débil luz azulada parece verse por debajo de la puerta cerrada al fondo de la estancia.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El grupo de aventureros, una vez llegados a este punto, deberá decidir qué hacer. Algunas opciones posibles que pudieran surgir serían: inspeccionar entre los barriles y útiles, inspeccionar la estancia o intentar abrir la puerta cerrada. En cualquier caso, el único modo aparente de avanzar será abriendo la puerta para continuar investigando.

El director de juego podrá optar por solicitar cualesquiera de las siguientes tiradas que se citan a continuación al grupo de aventureros, en función de las especies astrales escogidas, aptitudes o esencias que se ajusten a los personajes de cada jugador, relevando en caso de éxito los datos que se citan al realizar la tirada de dados pertinente.

INSPECCIONAR LA ESTANCIA: *Percepción + vista dificultad casi imposible o percepción + tacto dificultad muy compleja. En caso de realizarse cualquiera de estas tiradas con éxito, podrán darse cuenta de que tanto en las polvorientas y enmohecidas paredes, como sobre las losas que componen el suelo de la estancia, se aprecian surcos de arrastrones en el suelo y arañazos sobre el moho. Estos rastros parecen ser bastante recientes, ya que aún no se ha vuelto a acumular polvo ni ha reaparecido el moho en la zona arañada. Algo o alguien parece haber pasado por allí no hace mucho tiempo.*

BUSCAR ENTRE LOS BARRILES Y ÚTILES: *En este momento de la sesión de juego, el rebuscar e inspeccionar entre los barriles y útiles es necesario ya que, si así lo hacen, podrán encontrar información relevante sobre la Abadía de Muerta y la trama de la aventura. Si quien los inspeccione realiza con éxito una tirada de percepción + tacto de dificultad muy compleja, encontrará*

un doble fondo en el interior de uno de los barriles cercanos a la puerta de salida de la estancia donde hallará lo que aparenta ser un mapa esencial de la Abadía de Muerta.

Este tipo de mapas está formado por un aparato similar a una media esfera sobre la que se dispone una herramienta de posicionamiento a modo de brújula con un mecanismo de activación haciendo que una imagen tridimensional formada por esencia se transforma en una imagen del diseño en diferentes colores siendo, por norma general, del color de la esencia con la que haya sido creada la carga incluida en el objeto. Inspeccionando este plano podrán observar la estructura de la misma, advirtiéndolo con una tirada adicional de inteligencia, pudiendo mejorarla con las aptitudes de construcción o ingeniería si se diese el caso, con una dificultad compleja, que una de las estancias cercanas a donde parecen encontrarse, no dispone de puerta de entrada, lo cual puede indicar la presencia de una puerta secreta.

La ubicación de la puerta secreta está representada en el mapa del director de juego como punto narrativo, con la pared donde podrán acceder al interior de la misma resaltada con iluminación morada. En el caso de no encontrar este mapa esencial, les resultará imposible encontrar esa estancia ya que no hay signos que puedan delatar su existencia.

PUERTA DE LA ESTANCIA: *Esta puerta parece encontrarse oxidada y con la madera de los marcos muy hinchada por la humedad, por lo que resultará algo más difícil de lo normal poder abrirla, aunque se trata de una puerta de acceso interior convencional. Para poder abrirla deberá realizarse una tirada de esfuerzo con dificultad compleja a mano de uno de los personajes, o también podrán realizarlo entre varios personajes con dos tiradas de esfuerzo con dificultad normal, sumándose los éxitos en la tirada entre todos aquellos que intenten ayudar a abrir la puerta atrancada.*

PASILLO PRIMER PISO Y PUERTA SECRETA

Frente a la doble hoja de los ventanales que dan paso a lo que parece ser un balcón exterior, la estructura del pasillo por el que transcurren el grupo de aventureros les muestra dos posibles opciones a seguir. Una de ellas es recorrer los metros que les separan del amplio ventanal de dos hojas acabadas en pico por su parte superior, que a su vez se encuentran enmarcadas dentro de una tercera hoja que abriría las dos de golpe, una estructura muy empleada por terranos en sus casas y construcciones a principios de la Era del Despertar, siendo tradicional en casas nobles y de alta cuna en el Imperio Ígneo antes y durante los tiempos de la Era de las Sombras.

Un elemento poco relevante ahora aunque de sabiduría popular, confirma al grupo de aventureros que la abadía fue habitada por miembros importantes dentro de la sociedad. La otra opción es una puerta dispuesta a la derecha de la estancia desde la entrada por las escaleras de caracol, aparentemente entreabierta, de estructura más pesada, llena de elementos de decoración y grabada su madera por verdaderos maestros ebanistas. Una única compuerta blindada con los mismos

mecanismos de la puerta de acceso a la abadía, aunque abierta a mitad de recorrido, lo que seguramente implica que su mecanismo debe estar roto y deteriorado, ya que este tipo de puertas no se suelen quedar nunca entreabiertas.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá tener presente en este punto que si el grupo de aventureros hubiese encontrado el mapa esencial, podrían intentar acceder a la estancia que permanece oculta dentro del pasillo donde se encuentran. Para poder encontrar esta puerta secreta, deberán realizar con éxito una tirada de percepción + tacto con dificultad muy compleja sobre la pared que está frente a la salida al balcón del primer piso. Si alguno de los aventureros la realiza con éxito, una de las losas de la pared se hundirá hacia dentro, activándose un grupo de mecanismos y poleas que hará que varias losas de la pared se deslicen hacia atrás, desplazándose acto seguido el muro hacia derecha e izquierda, para mostrar en ese momento la estancia oculta representada en el mapa esencial. En caso de acceder al interior de la estancia que se muestra ante el grupo de aventureros, el director de juego deberá proseguir con la línea argumental descrita a continuación, pasando al siguiente punto narrativo en caso contrario, que puede ser el acceso al balcón exterior o la entrada a la sala de caballeros.

Accediendo al interior de la estancia que se abre ante los aventureros, pueden observar una estancia pequeña y estrecha en la que tan sólo encuentran un barril viejo y desgastado, hinchado por la humedad y que desprende un hedor de lo más repulsivo. El olor a cerrado y el aire viciado dentro de la estancia hace que el grupo de aventureros saquen sus cabezas fuera ella durante unos segundos, intentando buscar algo de aire más limpio para respirar hasta que sus sentidos se habitúen a este incómodo olor. La estancia posee un techo más bajo de lo habitual y, a excepción del barril que se halla dentro de la misma, no existe ningún otro elemento que llame la atención al grupo de aventureros.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá solicitar al grupo de jugadores que realicen una tirada de percepción + olfato con dificultad compleja para poder resistir el denso olor que emana de aquella estancia. En caso de no conseguirlo, los jugadores que así no lo hayan hecho deberán mantenerse durante ese y el posterior asalto quietos como si estuvieran aturdidos o noqueados, pudiendo entrar en la estancia sólo aquellos jugadores que hubieran realizado con éxito la tirada de olfato.

Dentro del barril que esconde la habitación secreta, al retirar la tapa, encontrarán varios restos y vísceras de alguna clase de criatura en estado de descomposición. Si adentran la mano en el interior del barril, y realizan con éxito una tirada de percepción + tacto con dificultad normal, advertirán al fondo del mismo un cofre metálico que parece estar encajado dentro del barril, por lo que en principio si no realizan la tirada con éxito o vuelcan el barril para ver su contenido, podrían haber pensado que se trataba del fondo del mismo. El pequeño cofre que mantiene en su interior posee una pequeña cerradura la cual parece haber-

se forzado, y si lo abren, lo único que encontrarán es un hueco vacío forrado de terciopelo rojo con la forma de un cáliz, aparentemente igual o muy similar al que, según los grabados del cementerio, se puede intuir que pertenece al diseño y estructura del Cáliz de Clarobosque, el objeto que buscan, aunque como han podido observar, no se encuentra allí mismo.

Tanto si los aventureros caen en la cuenta, como si el director de juego lo cree oportuno si realizan con éxito una tirada de inteligencia con dificultad normal, llegarán a la conclusión de que, para que aquellas vísceras no se hayan secado y convertido en polvo por el paso de los ciclos solares, alguien debe haber accedido a aquella estancia recientemente dejando los restos allí mismo. Este hecho puede hacer llegar a la conclusión al grupo de aventureros de que alguien más anda tras la pista del Cáliz.

Llegados a este punto, el director de juego deberá instar al grupo de aventureros a proseguir con su búsqueda, y seguir de este modo con la investigación sobre el paradero del cáliz sagrado, el cual parece haberse guardado allí al menos durante algún tiempo, pero del que de momento se desconoce su paradero.

EL BALCÓN DE LA ABADÍA

Tras acceder al exterior del balcón de la abadía desde el primer piso del edificio, se puede ver cómo la lluvia y la tormenta azotan sin piedad toda la extensión del balcón. Todo está sumido en las sombras de la noche, con un ensordecedor sonido del agua golpeando contra las losas y muros de piedra, y el incesante sonido del agua cayendo por un desagüe hasta la entrada de la abadía, como ya habían observado con anterioridad desde abajo. Desde esa lugar, el grupo de aventureros se percata de una tétrica, aunque esclarecedora, vista.

Pese a la oscuridad de la noche, iluminada por los rayos y relámpagos, se ve al fondo, descendiendo por la ladera y sobre un alto risco, lo que parece ser un mausoleo. Siguiendo el camino que desciende en línea recta desde la entrada de la abadía, muy al fondo, puede verse un pequeño claro con varias rocas que podría tratarse de la encrucijada de caminos por la que pasaron intentando localizar este lugar.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Tan sólo cuando el grupo de aventureros decida salir de aquel balcón y entrar de nuevo en la abadía, justo antes de llevar a cabo tal acción, deberán realizar una tirada de percepción + oído de dificultad compleja. Si esta tirada es un éxito, habrán escuchado tras ellos, en una esquina oscura del balcón, una leve respiración gutural aunque, en principio, tan sólo podrán ver las sombras proyectadas del muro.

En este momento del punto narrativo, el director de juego deberá realizar un ataque aleatorio por parte de un despojo a algún miembro del grupo, saltando desde las sombras sobre él y desapareciendo de nuevo. Los jugadores no podrán contraatacar.

LA CÁMARA DE CABALLEROS

Toda fortaleza tiene su sala de audiencias, su lugar de reunión, un lugar destinado a los miembros más altos de su orden, y este es el caso de la cámara de caballeros de la Abadía de Muerta. Cuando el grupo de aventureros se adentre en la estancia, podrán contemplar una majestuosa sala con un alto techo abovedado, sostenido a su vez por seis poderosas columnas, tres a cada lado de la estancia, entre las cuales hay una roída y desgastada alfombra imperial que parece tener bordado el emblema de los caballeros de la Abadía de Muerta en los lados.

Se trata de una sala iluminada por seis linternas esenciales que todavía están en funcionamiento, arrojando sobre la cámara de caballeros una luz tenue, aunque suficiente para poder moverse por ella con cautela. Al fondo de toda esta estancia, al otro lado de la alfombra imperial, se encuentra un trono sobre un pedestal de piedra rojiza, seguramente el trono que debió utilizar en su día el líder de los Caballeros de Muerta.

Una vez que el grupo de aventureros se ha adentrado en esta sala, pronto pueden advertir sin dificultad alguna que no están solos. A cada paso que dan los aventureros, varios sonidos de arrastrones de pies y de aterradores gruñidos guturales se escuchan desde varios puntos de la cámara de los caballeros. Registrar aquella cámara tendrá que esperar, ya que los seres que la habitan, no les dejarán vagar a sus anchas.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El grupo de aventureros deberá efectuar una tirada de percepción + vista con dificultad compleja para poder advertir a alguno de los despojos que se mueven entre las sombras de la cámara de los caballeros. Los tres despojos que hay dentro de la estancia saltarán para atacar al grupo de aventureros aleatoriamente, a no ser que alguno de ellos tuviese o hubiera realizado alguna evocación que les proporcionase luz o iluminación, o que lleve consigo una linterna esencial o antorcha encendida, que serán atacados en un primer momento para dificultar la visibilidad de los aventureros. Hasta que el combate contra estas criaturas no llegue a su fin, la labor de investigar la cámara debería ser complicada y difícil, ya que los despojos intentarán por todos los medios acabar con el grupo de aventureros.

Una vez abatidos, se deberá seguir con el punto narrativo que a continuación se describe.

Tras haber abatido a los despojos que deambulaban por la cámara de los caballeros de la Abadía de Muerta, el grupo de aventureros se cerciora de que el perímetro sea seguro, o al menos por el momento. Las paredes que se sitúan a ambos lados de las linternas esenciales poseen varios tapices y telares que decoran la estancia y la convierten en un lugar interesante, y a la vez escalofriante. Los telares parecen tener bordados los rostros y cuerpos de quince caballeros, desgastados por el paso de los ciclos solares y las inclemencias del tiempo. Estos tapices, se extienden desde el suelo hasta el punto más alto de la pared,

a casi cuatro metros de altura, donde comienza la bóveda que cubre la estancia.

Los pilares, grabados y tallados con inscripciones en Lángeo antiguo, encierran en parte los secretos que se conocen del Cáliz de Clarobosque.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego podrá optar por relevar al grupo de aventureros cualquier información que aparezca en el primer capítulo de este libro sobre la historia que envuelve al Cáliz de Clarobosque. Solicitándoles varias tiradas de inteligencia con la dificultad que estime oportuna el director de juego, poco a poco irá desvelando los secretos de la historia del Cáliz, y desvelará también el origen de los despojos contra los que se han enfrentado, cuya maldición permaneció vigente hasta su llegada.

Tras esto, los jugadores deberían proseguir con el siguiente punto narrativo, el "trono de Tharghal".

TRONO DE THARGHAL

De entre todos los elementos que se encuentran en la cámara, sin lugar a dudas, el trono que se alza al fondo de la misma, sobre un pedestal de piedra rojiza, es el más interesante y quizás el que más llama la atención al grupo de aventureros. Un trono con una elaboración digna de reyes, tallado seguramente por maestros joyeros, ingenieros y canteros. Con la forma de un caballero con el yelmo puesto y sentado en un trono, es a su vez el asiento que el líder de la abadía empleó largo tiempo atrás. Se pueden apreciar varias gemas engarzadas en el trono, así como una gran vaina trabajada y enlazada a su vez con el asiento y, sobre el yelmo esculpido en la piedra, se halla un hueco con la forma de un cáliz seguramente destinado para el Cáliz de Clarobosque.

Bajo este hueco, una inscripción en Lángeo antiguo puede entreverse, la cual relata lo siguiente:

"Aquí se halla el trono de Tharghal de Nordkal, líder de los Caballeros de Muerta. Bajo su legado se encuentra su causa".

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Si deciden inspeccionar a fondo el trono en busca de alguna compuerta o puerta secreta que accediera a cualquier lugar, deberán realizar con éxito una tirada de percepción + tacto con dificultad casi imposible. De no ser llevada a cabo con éxito, no encontrarán ningún acceso o puerta secreta, no pudiendo ni tan sólo mover el trono de sitio, ya que su peso es extremadamente elevado, y además está anclado al suelo de la abadía.

En caso de conseguirlo, se deberá proceder a acceder al punto narrativo de "descenso al hormiguero", mientras que de no ser así, el director de juego deberá proseguir la aventura en el punto narrativo de "suelo quebradizo".

DESCENSO AL HORMIGUERO

Al parecer, los mecanismos encontrados en el trono de Tharghal de Nordkal, presionando y moviendo en uno de los costados la vaina de piedra enlazada al trono, ha hecho deslizarse el trono hacia atrás, hundiéndose este y la pared que lo arropaba, lo suficiente para dejar a la vista un pequeño habitáculo en el suelo, donde al parecer una densa masa de esencia destellante se mueve en su interior formando un remolino de color terroso. El grupo de aventureros se queda expectante por unos segundos, sin saber a ciencia cierta de qué se trata aquello que ven ante sus ojos.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En este momento el director de juego deberá solicitar a sus jugadores, si aún no han podido intuir de qué se trata, que realicen una tirada de inteligencia con dificultad compleja. En caso de tener éxito, debido al entrenamiento que han estado recibiendo en la escuela de adiestramiento de Esencialrizz, podrán llegar a la conclusión de que se trata de algo similar a un río de esencia, una pequeña laguna formada por alguna evocación de esencia desde la cual se puede acceder a otro punto de Geos al pasar a través de ella. Un vulcano identificará claramente que esa laguna está formada por esencia de tierra, ya que en Vulcania, estas lagunas y evocaciones de corrientes esenciales se emplean para acceder a puntos bastante inaccesibles que de otro modo serían imposibles de alcanzar.

En el caso de llevar a cabo esta tirada con éxito, y/o si deciden lanzarse y sumergirse en ella, el director de juego deberá proceder a proseguir la aventura en el punto narrativo "Laguna esencial" de la escena 7, "El hormiguero".

SUELO QUEBRADIZO

El sonido de la tormenta y los continuos truenos que se escuchan retumbando en el interior de la abadía, ensordecen al grupo de aventureros durante su estancia en la amplia cámara de caballeros. Pero por algún extraño motivo, de pronto, un sonido claro y perturbador rompe la tranquilidad momentánea del grupo de aventureros. Un enorme chasquido hace mirar a un lado a los presentes, en busca del origen de ese ruido, algo extraño está pasando en esos precisos instantes.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá solicitar al grupo de aventureros una tirada de percepción + vista con dificultad muy compleja. En caso de tener éxito, estos se darán cuenta de que una de las columnas en la parte más elevada de la bóveda, se ha resquebrajado por completo, comenzando a caer ahora desde ella pequeñas piedras y polvo tras el chasquido.

Aunque no se hubieran dado cuenta pueden ver que todo el techo comienza a quebrarse en cuestión de segundos. Llegados a este punto, si el grupo de aventureros decide emprender una huida hacia el exterior de la abadía, deberán enfrentarse a una sucesión de tiradas de evasión de agilidad, aunque incluso

superándolas, no podrán llegar a ningún punto lo suficientemente alejado como para poder acceder al exterior, ya que los cimientos de la misma abadía se vencerán bajo sus pies, desmoronándose tanto el techo como el piso, precipitándose al vacío mientras toda la abadía parece deshacerse por completo y el suelo se abre bajo sus pies.

Las tiradas de evasión que deberán superar el grupo de aventureros si deciden emprender la huida serán con dificultad normal, compleja, muy compleja, casi imposible e imposible. Estas tiradas se deberán a la cantidad de piedras y losas que comenzarán a caer sobre ellos y los huecos que se abrirán en el suelo al paso de los aventureros, aunque incluso en caso de éxito, toda la abadía se derrumbará sobre ellos antes siquiera de lograr salir de la cámara de caballeros, procediendo el director de juego a seguir la aventura en el punto narrativo "Desprendimientos y ruinas" de la escena 7, "El hormiguero".

No obstante, antes de continuar en esa escena, el director de juego deberá concluir este punto narrativo.

Mientras que la abadía comienza a desmoronarse, el grupo de aventureros intenta por todos los medios evitar que las piedras, pilares y trozos de bóveda que se desprenden del techo caigan sobre ellos, pero con el impacto de los cascotes sobre el suelo, éste comienza a quebrarse y abrirse bajo los pies de los aventureros que intentan por todos los medios buscar un lugar seguro ante tal estruendo. Sin darse cuenta, en cuestión de segundos, antes de que ninguno logre alcanzar la salida de la cámara de los caballeros, el suelo cede bajo sus pies, cayendo todos y precipitándose al vacío junto a las ruinas de aquel lugar, cerniéndose sobre todos ellos la oscuridad. La abadía se ha desmoronado sobre sus propios cimientos, hundiéndose en la misma tierra sobre la que se levantaba, quedando ahora tan sólo reducida a escombros y ruinas.

ESCENA 7, EL HORMIGUERO

El subsuelo que compone el mundo de Geos en ocasiones se encuentra compuesto por complejos túneles e instalaciones tanto deshabitadas como habitadas por criaturas de lo más dispares. El continente de Rissing, más conocido como el Imperio Ígneo, vio en la antigüedad cómo los restos de la cuarta luna, así como el meteorito que impactó sobre ella, arrasaron el centro del continente creándose de este modo la extensa región conocida como el Lago Rissell que, en realidad, abarca casi todo un país que quedó reducido y sepultado bajo las aguas del océano, llevándose consigo un bosque de árboles milenarios y gran cantidad de pueblos y ciudades que, durante la Era de la Creación y las Conquistas y hasta el momento de la caída del meteorito, habitaban aquellas tierras. Desde aquel mismo instante, una incesante cantidad muy variada de criaturas parecieron emerger de las propias entrañas de Geos, tanto desde las profundas aguas del continente como de las grutas y subterráneos más ocultos, que albergaban seres de indescriptible fiereza.

EL HORMIGUERO



DESPRENDIMIENTOS Y RUINAS

LAGUNA ESENCIAL

EL NIDO DEL HORMIGUERO

GRUTAS Y SUBTERRÁNEOS

GRIETA EN LA PARED

PAREDES TERROSAS

ROCAS Y TERRENO SUELTO

EL ÚLTIMO COMPLEJO

SALIDA DEL HORMIGUERO

ESQUELETOS DE MUERTA

HORMIGAS DE MUERTA



PUNTO NARRATIVO



PUNTO NARRATIVO



PUNTO NARRATIVO



PUNTO NARRATIVO



Nº DESCRIPCIÓN

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | Entre las ruinas |
| 2 | Laguna esencial |
| 3 | El nido del hormiguero |
| 4 | El último complejo |
| 5 | Salida del hormiguero |

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El complejo en el que a partir de este momento de la aventura van a encontrarse inmersos los aventureros no es otra cosa que un enorme hormiguero repleto de criaturas. Dentro del mismo podrán encontrarse una variante de hormigas gigantes esenciales, denominadas hormigas de Muerta, además de los mismos esqueletos de Clarobosque que se describen en la escena del cementerio. Cuando sea necesario, el director de juego deberá acudir a las páginas de dicha escena para usar las estadísticas de los esqueletos. En caso de encontrar hormigas de Muerta y enfrentarse a ellas como adversarios, el director de juego deberá hacer uso de la criatura autóctona que se describirá a continuación.

En todo momento el director de juego puede optar por intentar mantener el suspense en la aventura, solicitando al grupo de aventureros tiradas de percepción + oído o percepción + olfato para sentir de algún modo los posibles sonidos emitidos a lo lejos por estas hormigas gigantes esenciales, o el olor de los esqueletos de Clarobosque, independientemente de la posición donde estén reflejados en el mapa, para que tengan la sensación de que les están cercando y que en cualquier momento pueden llegar a toparse con alguna criatura inesperada.

El director de juego deberá tener presente en qué punto narrativo debe dar comienzo esta escena para su grupo de jugadores ya sea desde "Desprendimientos y ruinas" o "Laguna esencial". Estas dos entradas vienen determinadas por el último punto narrativo por el que hayan accedido a esta escena desde la Abadía de Muerta.

HORMIGAS DE MUERTA
ESENCIA DE ORIGEN: 
TAMAÑO: 
RANGOS POSIBLES: de cría a adulto.

TIPO: Ofensiva/Protectora

REGIÓN: El hormiguero (Clarobosque).

APARICIÓN LOCAL: 25% (1D20+5 criaturas E.S), 13% (1D10+3 criaturas E.D)

VALOR DE DESAFÍO: 29.

ESF/VIT: 40 / 80.

AGI/DEF: 35 / 70 + 40* por armadura natural.

INT/ESE: 26 / 20 (1/as).

PER: 18

ATAQUES: Mordedura de pinzas (2d6 + 20 por ESF. hasta rango joven, 4d6 + 40 por ESF. para adulto), Mordedura abrasadora **.

TESORO: Ninguno.

APTITUDES ASTRALES: Orientación.

APTITUDES INNATAS: Armadura natural*, Mordedura abrasadora ** (Mordedura abrasadora (3d6 + 10 por esencia de fuego +20 por ESF. para joven [r20], y 5d6 + 10 por esencia de fuego +40 por ESF. para adulto)

DESCRIPCIÓN: Las hormigas de Muerta pertenecen a la familia de las hormigas gigantes esenciales, con un tamaño muy similar al de sus primas terranoides, que han evolucionado debido a las corrientes de esencia que en el pasado fluctuaban por los pasadizos y grutas que componen el mundo de Geos. Al igual que sus parientes más cercanas, estas hormigas poseen una gran cantidad de ojos por la parte frontal y lateral de su cartilaginosa cabeza, con dos poderosas pinzas a ambos lados de la boca, pero se diferencian por poder inocular un poderoso mordisco de esencia de fuego, la única esencia que se conoce en las hormigas de Muerta ya que, al encontrarse en las profundas grutas y subterráneos del Imperio Ígneo, se han visto sometidas a las continuas fluctuaciones de esencia de fuego que componen sus corrientes esenciales.

Otro rasgo distintivo que les diferencia del resto de hormigas gigantes, así como de las hormigas gigantes esenciales de fuego convencionales, es que, aunque son tan de protectoras como sus parientes, son altamente ofensivas y atacan a cualquier criatura con la que se encuentre tanto dentro como fuera de sus dominios, y suelen ir en grupos bastante numerosos. Su cuerpo cartilaginoso está moteado en colores rojizos oscuros y repleto de un vello corto. Su jerarquía dentro del hormiguero se fundamenta en una gran mayoría de peones, que se consideran crías, una quinta parte son hormigas soldado, catalogadas como jóvenes, y una única hormiga reina que siempre se considera de rango adulto.



DESPRENDIMIENTOS Y RUINAS

Un intenso dolor de cabeza y una sensación de ahogo y arcadas devuelve poco a poco la consciencia al grupo de aventureros. Desconcertados, con tierra y polvo dentro de sus vías respiratorias, los aventureros sienten que un intenso dolor y una gran desorientación les embarga durante unos segundos. A duras penas son capaces de levantarse por sus propios medios, y la incertidumbre se apodera de los presentes.

Sin saber cómo ha podido ser posible, parece que un milagro les ha salvado de una muerte segura bajo los escombros. Ya sea por obra de Nhul o los Astros Creadores, el hecho de encontrarse en el piso superior de la Abadía de Muerta mientras esta se venía abajo ha salvado a los aventureros. A duras penas logran alzar la vista mientras comienzan a quitarse el polvo que los cubre y las pequeñas piedras que se les amontonan por encima, así como los restos que se han venido abajo junto a ellos. No tardan mucho en comprobar que, a varios metros de distancia sobre sus cabezas, un enorme agujero en lo que parece ser el techo de una cueva subterránea está resquebrajado, viéndose raíces y mucha tierra, sobre la que al parecer se sostenía la abadía. Aquel complejo subterráneo de algún modo fue debilitando los cimientos de la fortificación con el paso del tiempo, por lo que era tan sólo cuestión de tiempo que ésta se viera reducida a escombros, labor que se ha encargado de rematar la gran tormenta que ha caído a lo largo de la jornada.

Es en ese preciso instante, cuando el grupo de aventureros está comprobando que milagrosamente sus heridas no son más que rasguños y magulladuras, comienzan a fijarse más en el entorno donde se encuentran. Parece que el lugar se trata de un túnel subterráneo que se pierde en la oscuridad del subsuelo.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá solicitar al grupo de aventureros una tirada de inteligencia con dificultad muy compleja, modificada por cualquier aptitud, sello o evocación que pudiera ayudarles a orientarse en esos momentos.

En caso de tener éxito, los jugadores podrán advertir cómo aquel complejo subterráneo, al parecer, ha sido excavado y no parece tratarse de una red de cuevas y pasadizos subterráneos naturales creados por el paso de los ciclos solares. Varias marcas muy intensas de mordiscos y profundos arañazos sobre las paredes y techo del complejo dan fe de ese hecho al grupo de aventureros. Un personaje que dispusiera de la aptitud de rastrear podría, en segunda instancia, también llegar a esta conclusión en caso de que el resto de jugadores no hubiera realizado con éxito la anterior tirada solicitada por el director de juego.

Tanto si el grupo de aventureros consigue advertir los peligros que puede encerrar el complejo abrupto y terroso en el que se encuentran como si no, deberán decidir emprender el camino para adentrarse en los túneles que comprenden el hormiguero.

LAGUNA ESENCIAL

Mientras el grupo de aventureros ha decidido adentrarse en la laguna esencial que se escondía bajo el trono de Tharghal de Nordkal, antes de que el último de los miembros del grupo se lance a la laguna esencial, el sonido de la bóveda de la Abadía de Muerta y de sus pilares quebrándose es acallado de repente por una sensación de tranquilidad y bienestar, que se convierte en segundos en un enorme torbellino de esencia girando sobre sí mismo, el cual engulle a los aventureros aislándoles por completo de cualquier noción del espacio y del tiempo, transportándoles hasta a saber qué rincón o lugar de Geos.

Decenas de sensaciones y emociones embriagan los sentidos y los pensamientos de los valerosos aventureros, quienes han oído hablar de las lagunas y corrientes de esencia que en la antigüedad, al igual que hacían muchos evocadores poderosos y de prestigio, se empleaban para recorrer tanto cortas como largas distancias en el mundo de Geos en momentos de necesidad. Estos ríos de esencia en ocasiones eran empleados por nobles y reyes de cualquier especie en Geos, logrando así una vía de escape de sus fortificaciones, emplazamientos o residencias en caso de necesidad. No obstante, estos medios de transporte no siempre han sido seguros, según enseñaron a los aventureros en la academia de adiestramiento de Esencialrizz en Rizzär, fueron utilizadas en la Era de las Sombras por poderosos demonios que vagaban sin rumbo utilizándolas de enlace entre varios puntos de Geos, por lo que fueron prohibidas desde mediados de la Era de las Sombras hasta los inicios de la Era del Despertar por motivos de seguridad.

No obstante, la situación en la que están inmersos prácticamente les impide pensar y, antes siquiera de darse cuenta, una sensación de angustia y de un enorme vacío en sus entrañas les devuelve de golpe a la tierra firme de Geos, atravesando de repente una gelatinosa cortina de esencia, para desplomarse acto seguido sobre el interior de una cueva oscura y terrosa, iluminada tan sólo por la propia esencia que emana la abertura de salida de la laguna esencial. Los aventureros, intentando recobrar el equilibrio para poder levantarse sobre sus rodillas o desde el suelo, tardan todavía unos segundos en recobrar su orientación y facultades motrices, dándose cuenta en pocos instantes de que se han sido transportados hasta un complejo subterráneo de aspecto cavernoso y con muchas piedras y tierra suelta por todos los lados, vislumbrándose tan sólo un camino que se extiende desde aquella estancia bajo lo que parece ser el subsuelo. El viaje esencial ha concluido.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá solicitar al grupo de aventureros una tirada de inteligencia con dificultad muy compleja, modificada por cualquier aptitud, sello o evocación que pudiera ayudarles a orientarse en esos momentos.

En caso de tener éxito, los jugadores podrán advertir cómo aquel complejo subterráneo, al parecer, ha sido excavado y no parece tratarse de una red de cuevas y pasadizos subterrá-

neos naturales creados por el paso de los ciclos solares. Varias marcas muy intensas de mordiscos y profundos arañazos sobre las paredes y techo del complejo dan fe de ese hecho al grupo de aventureros. Un personaje que dispusiese de la aptitud de rastrear podría, en segunda instancia, también llegar a esta conclusión en caso de que el resto de jugadores no hubiera realizado con éxito la anterior tirada solicitada por el director de juego.

Tanto si el grupo de aventureros consigue advertir los peligros que puede encerrar el complejo abrupto y terroso en el que se encuentran como si no, deberán decidir emprender el camino para adentrarse en los túneles que comprenden el hormiguero.

EL NIDO DEL HORMIGUERO

El abrupto complejo que se extiende bajo el subsuelo de lo que antes era la Abadía de Muerta parece estar formado por decenas de túneles y pasadizos con diferentes pendientes y desniveles que, aunque poco pronunciados, logran descolocar al grupo de aventureros en más de una ocasión sin saber qué rumbo tomar o qué dirección deben recorrer. Es en uno de estos túneles donde el grupo de aventureros parece encontrarse, inmersos en un pasadizo aparentemente excavado bajo la tierra donde, conforme avanzan, comienza a ensancharse ante los ojos de los presentes. Algunos de los componentes del grupo miran a derecha e izquierda mientras siguen adentrándose, siendo a cada paso más cautelosos, sin saber a ciencia cierta a qué puede deberse ese ensanche que observan en el pasadizo subterráneo. En más de una ocasión, el último componente del grupo vuelve la mirada hacia atrás, intranquilo ante los techos cada vez más elevados y el pasillo cada vez más ancho, hasta el momento en el que, topándose de lleno frente a ellos, el pasadizo parece dividirse en dos justo antes de llegar a un recinto todavía más ancho que el túnel por el que estaban andando los aventureros.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá solicitar al grupo de aventureros una tirada de percepción + oído con dificultad muy compleja. En el caso de llevarla a cabo con éxito, podrán escuchar los leves rascones y el gutural sonido de varias criaturas mientras se oye cómo trozos de tierra y piedrecillas resbalan desde algún lugar cercano hasta el suelo.

El director de juego deberá dejar constancia de que el sonido que acaban de escuchar procede de un lugar muy cercano a ellos, seguramente al otro lado de cualquiera que fuera la dirección del pasillo a tomar, y esto se debe a que realmente no es una bifurcación del camino, sino que ambos caminos se vuelven a unir en una curva donde se encuentra el nido del hormiguero, el lugar donde al parecer descansan el mayor número de hormigas de Muerta juntas. Adicionalmente el director de juego puede solicitar una tirada de percepción + vista con dificultad muy compleja para localizar a alguna de estas criaturas oculta en la oscuridad del complejo.

Si algún miembro del grupo de aventureros decide emprender cualquier acción ofensiva contra una de las hormigas, automáticamente todas las hormigas que se estén cerca de ellos en el hormiguero atacarán a los aventureros en cuanto se crucen por su camino, ya que emiten unos sonidos imperceptibles por los jugadores que sirven a modo de alarma.

Si abaten al grupo de criaturas deberán continuar con el punto narrativo que se describe a continuación. Si por contra deciden dar la vuelta deberán proseguir su camino hasta el encuentro con el posterior punto narrativo.

Apenas el grupo de aventureros ha logrado quitarse de encima a las hormigas que estaban alojadas en el complejo, no tardan en advertir claramente los agudos chillidos de otro grupo de hormigas que seguramente debe encontrarse en el complejo. Al parecer, el choque de los aceros y los chillidos de las hormigas ha provocado que hayan alertado al resto de los miembros del hormiguero. Salir de aquel lugar seguramente sea la mejor opción, y más al comprobar que el nido no parece vacío y el habitáculo en el que están ahora mismo no lleva a ningún lugar.

Antes de proseguir con la marcha, la visión en el suelo del nido de varios esqueletos y restos aparentemente terranoides hace que el grupo de aventureros confirme que aquel lugar no es en absoluto seguro, por lo que cualquier opción es mejor que quedarse allí parados esperando a cualquier acontecimiento, o aún peor, a que cualquier criatura les aceche en una sala subterránea sin salida.

GRIETA EN LA PARED

El grupo de aventureros no tarda en darse cuenta de que todo el complejo por el que transcurren podría extenderse durante un largo trecho, sin saber seguramente dónde puede estar la salida, si es que existe. Además de ello, el hecho de que hasta el momento todo el entramado de túneles está en la penumbra hace realmente difícil la tarea de orientarse, y debe andarse con cuidado si no se quiere volver a dar vueltas sobre el camino ya recorrido.

Sin darse cuenta del tiempo que llevan inmersos en aquellas grutas, el grupo de aventureros decide realizar un alto en el camino tras llegar a un pequeño ensanchamiento del pasadizo, que se abre hacia lo que aparentemente es el norte, y, en dos ocasiones, hacia el este. Intentando decidir qué camino tomar, y mirando tras sus pasos los diferentes túneles que han dejado a sus espaldas, llegan a la conclusión de que intentar buscar un punto de referencia que les ayude a situarse en aquel complejo sería una buena idea. No obstante, la tarea resulta ardua y complicada, ya que todo aquel lugar inmerso en la oscuridad deja pocos puntos en los que fijarse para intentar situarse dentro del complejo.

Callados por unos segundos mientras observan en todas direcciones, de repente una leve brisa parece silbar al golpear contra las paredes de las grutas, emitiendo un cortante sonido

en algún lugar cercano a ellos. Por unos instantes, el grupo de aventureros vuelve sobre sus pasos, intentando advertir desde qué punto procede el silbido, pero sus intentos por descubrirlo son en vano, advirtiéndolo tan sólo que el viento que fluye por un pasadizo cercano que pudiera ser una posible salida. Al parecer, ese sonido cortante producido por el viento parece cada vez más cercano, aunque no logran descubrir a simple vista de qué se trata.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Llegados a este punto, el grupo de aventureros no podrá descubrir de dónde procede ese silbido en concreto a no ser que realicen con éxito la siguiente sucesión de tiradas.

En primer lugar, el director de juego deberá solicitar una tirada de percepción + oído con dificultad compleja para advertir en primera instancia el lugar aproximado desde donde procede el silbido que escuchan producido por la corriente de aire empujado desde alguna salida dentro del hormiguero.

En segundo lugar, aquellos personajes que hayan realizado con éxito la tirada anterior deberán realizar con éxito una tirada de percepción + tacto con dificultad compleja. En caso de tener éxito en esta segunda tirada, aquellos que la hayan superado descubrirán palpando en una de las paredes cercanas a su posición una pequeña brecha que se abre entre la tierra y la roca, la cual es bastante profunda. Esta brecha está muy oculta debido a la oscuridad del lugar y a las abruptas paredes del pasadizo, llenas de salientes y entrantes ocultos entre el barro, tierra y roca del complejo.

Llegados a este punto, el grupo de aventureros logrará intuir, ya sea por que han intentado introducir un brazo o han logrado iluminar un poco el interior de la brecha, como al otro lado, a un escaso metro o metro y medio de distancia, se divisa un pequeño habitáculo. El único modo para poder llegar hasta el otro lado de la brecha será excavando en la tierra, la cual, mirada con más detenimiento, parece amontonada recientemente como si alguien hubiese intentado ocultar ese lugar. Todos los aventureros deberán superar con éxito, en conjunto, un total de seis tiradas de esfuerzo con dificultad normal o tres tiradas de esfuerzo con dificultad compleja, según decida el director de juego, para lograr remover la tierra.

En caso de tener éxito en esta sucesión de tiradas, el director de juego deberá proceder con el punto narrativo que continúa tras esta información para el director de juego. En caso contrario, habiendo decidido abandonar la búsqueda del silbido, ya sea por voluntad propia o por los sucesivos fallos en las tiradas solicitadas, el director de juego deberá instar al grupo de aventureros a continuar su marcha debido a que no creen que resulte imprescindible en su búsqueda, continuando con el siguiente punto narrativo al que lleguen los aventureros. El director de juego siempre podrá decidir volver a este punto narrativo si considera oportuno el desenlace mostrado a continuación.

Tras una ardua tarea en la que el grupo de aventureros se ha apresurado a cavar en la tierra para poder acceder al otro lado de la brecha, el último montículo que se interpone en su camino se desmorona tras las últimas acometidas del grupo, viendo como un pequeño habitáculo en el que a duras penas podría caber un terrano de tamaño medio se muestra ante sus ojos.

Mientras su vista se centra en el interior del hueco dejado tras la brecha, comienzan a sentir claramente un intenso hedor que emana desde el habitáculo. Sin muchas complicaciones se puede observar que debajo de un montículo de tierra caída parece estar escondido un saco de mediano tamaño. Este saco está apelmazado por la tierra y la constante humedad, lo suficiente como para hacerlo aún bastante pesado. Al intentar levantarlo del suelo, de pronto, se rompe por abajo desplomándose sobre el suelo y rodando entre los pies de los más cercanos un pequeño bulto.

Mirando con más detenimiento el bulto desprendido, y con el saco roto emanando un intenso olor putrefacto, advierten que parece ser una cabeza con los cabellos enmarañados y empapada en sangre seca, con algunos gusanos y pequeños insectos saliendo de sus fosas nasales, su cuello cercenado y su boca entreabierta. Una visión que acompañada del olor que desprende hace girar la cabeza en más de una ocasión al grupo de aventureros. Acercándose uno de ellos en primer momento para intentar averiguar de quién se trata, el semblante de este parece retorcido de dolor, mostrando una agónica mirada de terror. No obstante, hay algo en ese rostro que les resulta familiar. Su mirada, su rostro, sus facciones. Sin saber cómo, creen conocer el rostro del decapitado, aunque a duras penas logran saber dónde habían visto antes ese rostro tan familiar.

Debido al golpe de la caída, la mandíbula desencajada deja entrever lo que parece ser una muela de color azul que brilla en la oscuridad del habitáculo, lo que inmediatamente les lleva a reconocer la identidad del desafortunado. O al menos, a su gemelo, ya que parece ser el mismísimo John Muelazul, aunque sus facciones son ligeramente distintas y su estado de descomposición es tan avanzado que sería imposible que se tratase del mismo John Muelazul que han conocido un par de días atrás en la ciudad de Clarobosque.

Una sola mirada entre los componentes del grupo basta para comprender todos a la vez que algo no encaja en todo ese asunto. Si este es el verdadero John Muelazul, amigo de su mentor, ¿quién es el impostor y suplantador que les ha llevado hasta la Abadía de Muerta y por qué motivo? Sin lugar a dudas, este hecho desconcierta por completo al grupo de aventureros, quienes no tienen otra alternativa que seguir con su camino, si desean encontrar la salida de aquel complejo subterráneo.

Los planes no marchan según lo previsto, y ahora toda su búsqueda queda enturbiada por enigmáticas preguntas y turbios motivos. Encontrar la respuesta a todo aquello, será además un buen incentivo para seguir con su camino.

EL ÚLTIMO COMPLEJO

Túneles, grutas y pasadizos subterráneos repletos de peligros y de criaturas siniestras es lo único que han encontrado el grupo de aventureros a lo largo del complejo subterráneo del hormiguero de Muerta. Los aventureros, bastante cansados y exhaustos debido a la presión que han soportado sobre sus hombros durante las últimas horas, apenas pueden dar dos pasos sin que sus piernas flaqueen por la fatiga de la última jornada. Pero pese a todo, decididos y con un arrojo y determinación admirables, prosiguen con su marcha con las cabezas bien altas y atentos, observando a su alrededor mientras prosiguen por un túnel que parece ensancharse a cada paso.

No obstante, algo parece alertar a los aventureros, centrandose por completo toda su atención en el fondo del pasadizo en el que se encuentran. Se escucha un escalofriante gemido desde más allá del túnel subterráneo. Un sonido lo suficientemente escalofriante como para olvidarse del pasadizo que dejan a sus espaldas mientras que poco a poco el túnel parece iluminarse al fondo, primero con una leve luz que a cada paso dado se vuelve más intensa, lo suficiente como para poder divisar todo el pasadizo por el que transitan, hasta el momento de llegar a una cueva de gran envergadura. Esta sala es mucho más grande que ninguna otra que haya visto el grupo de aventureros en el interior del hormiguero, sus paredes tienen menor cantidad de tierra suelta y una considerable presencia de roca natural de colores más oscuros.

Durante unos segundos, el grupo de aventureros agudiza su mirada intentando indagar más allá en busca de la procedencia de la luz que ilumina levemente la estancia, observando al fondo de la cueva un pequeño halo de luz tras un montículo de tierra y rocas caídas. Sea cual fuere la causa de la luz hace que uno de los componentes del grupo adelante uno de sus pies en dirección a la misma, en el preciso instante en el que de nuevo se escucha el escalofriante gemido de algún ser, lo que les hace pararse en el acto. De pronto, entre la penumbra y la escasa iluminación, varios gemidos y chillidos comienzan a escucharse en la estancia, resonando por el propio eco de la cueva mientras comienza a escucharse cómo pequeños fragmentos de roca y piedra se desprenden de las paredes por el movimiento de alguna criatura.

En escasos segundos, sin que los aventureros puedan reaccionar, varios esqueletos se levantan a su paso gritando de un modo aterrador y disponiéndose delante del grupo de aventureros separándolos del haz de luz. Sea lo que sea que se encuentra al otro lado del montículo, está claro que estos esqueletos lo defienden incluso tras la muerte. Quizás, tras todo el esfuerzo y el empeño de los aventureros, su objetivo se encuentra más cerca de lo que esperaban, tan sólo a unos escasos metros. Afianzando las manos sobre las empuñaduras de sus armas y recuperando el aliento para pronunciar y lanzar evocaciones, el grupo de aventureros se reagrupa en la boca de la entrada a la cueva, dispuestos a afrontar a los esqueletos de Clarobosque.

La batalla en el último complejo, el más grande de todo el hormiguero, estaba a punto de dar comienzo. Alzarse con la vic-

toria es la única opción, una idea que, transmitida de unos a otros por una simple mirada, parecen entender todos. La hora de demostrar una vez más su valía ha llegado.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El último complejo no es otro que el lugar donde el Cáliz de Clarobosque fue ocultado por el mismísimo Tharghal de Nordkal, líder de los Caballeros de Muerta antes de su muerte frente a Igarho el Marmonés.

Conocedor del complejo que existía bajo la Abadía de Muerta, se adentró en el mismo para ocultar el Cáliz, esperando de este modo que jamás fuera encontrado. Tras su muerte y la de los Caballeros de Muerta, los esqueletos de Clarobosque, devueltos a la vida por la maldición de Igarho el Marmonés, se adentraron en el complejo sintiendo la presencia del poderoso cáliz.

No obstante, pese a encontrarlo, jamás han podido apoderarse del mismo, ya que un cofre protegido por una antigua y ahora desconocida evocación llamada "Refugio Sagrado", escrito en runas en Lángeo antiguo, con un sello de permanencia ha mantenido alejados del cofre y su contenido durante siglos a todo aquel ser nacido de Mornarth, por lo que los esqueletos no pueden acercarse a menos de tres metros de distancia del mismo, o estallarán en pedazos.

Así mismo, los esqueletos de Clarobosque que habitan esta sala se considerarán como grado adulto ya que únicamente los más poderosos protegen la ubicación del cáliz legendario. En cualquiera de los casos, el cofre sólo podrá abrirlo sin problema alguno de los aventureros siempre y cuando no quede ningún esqueleto dentro de la estancia, ya que su poder se activa ante la cercanía de estos seres.

Una vez que el grupo de aventureros haya abatido al último de los esqueletos de Muerta que se encuentran dentro de la sala, el cofre dejará de emitir la luz tenue que irradiaba y podrá abrirse sin dificultad, dejando comprobar su interior y procediendo pues a la continuación del punto narrativo descrito bajo esta información para el director de juego.

El fragor de la batalla contra los incansables esqueletos de Clarobosque no tarda en llegar a su fin, contemplando como tras reducir el último de ellos a polvo, la luz que emanaba al otro lado del montículo cesa, desvaneciéndose junto al último grito de estas criaturas.

Exhaustos y cansados, aseguran en primer momento el terreno, acudiendo acto seguido a comprobar el montículo que defendían los esqueletos de Clarobosque. Tras el montículo, ligeramente enterrado entre la tierra y algunas rocas, un cofre de grandes dimensiones y de aspecto lujoso se encuentra trabado en el suelo de la cueva. El cofre, muy ornamentado, parece construido por verdaderos maestros ebanistas y orfebres antiguos, ya que su simple imagen destaca sobre cualquier otro

cofre visto antes por el grupo de aventureros. En un decorado aro de la tapa se encuentra una extraña evocación olvidada en los tiempos de la Era del Despertar, la inscripción, en lo que parece ser Lágeo antiguo, muestra las palabras "Refugio Sagrado". Esta evocación se empleó en la Era de las Sombras para en el entierro del último Emperador del Imperio Ígeo, para que su féretro jamás pudiera ser corrompido, antes de que Mornarth, Rezziel y sus ejércitos de condenados, arrastraran a Geos a la más absoluta oscuridad.

Pero cuando la mano de uno de los aventureros parece aproximarse al cofre, este se ilumina a través de unas pequeñas runas esenciales dispuestas alrededor del mismo aro que encierra el sello de permanencia de seguridad, irradiando con una luz del color de la esencia primaria del aventurero el cofre y sus runas, abriéndose de golpe el mismo y mostrando un intenso chorro de luz que deslumbra a todos los presentes.

Cuando logran de nuevo volver la vista hacia el interior del cofre, la imagen de un majestuoso y enrevesado Cáliz, construido y trabajado con materiales maravillosos, engarzado con joyas y orfebreado por poderosísimos evocadores antiguos, el Cáliz invade por completo sus pensamientos, lanzando una incesante cantidad de imágenes de todos los lugares y acontecimientos que han transcurrido desde el momento de su creación, hasta que Tharghal de Nordkal lo ocultase por última vez en el interior del cofre sagrado, perdiendo todos por unos instantes la noción del tiempo y de lo sucedido. Una cantidad de imágenes que aún intentan asimilar, desordenadas y confusas, haciendo que por unos instantes los miembros del grupo se queden parados y sin saber qué hacer o decir.

El Cáliz de Clarobosque, escalofriante y a la misma vez portador de un aparente poder inimaginable, ha sido encontrado de nuevo tras largos ciclos solares, tantos que su existencia había quedado reducida a la mitología y a las leyendas. Un objeto maravilloso por el que muchos ha encontrado la muerte, todos ellos por protegerlo y ocultarlo, alejado siempre de las manos de Mornarth y sus sombras, lo suficientemente peligroso como para ser un arma terrible en las manos inadecuadas según la leyenda, un sentimiento que hace revolverse las tripas a los aventureros tras sujetar en sus manos tan poderoso objeto legendario.

Muchas son las sensaciones que azotan incesantemente la cabeza de los aventureros, pero la preocupación y el desconcierto son los sentimientos más latentes de todo cuanto pueden comprender. Con el Cáliz encontrado, sólo queda localizar la salida del hormiguero y con ello ver cumplida su misión, concluyendo de una vez por todas los acontecimientos que les han llevado a recorrer los océanos que separan Rizzär de Rissing, aventurarse en las profundidades del Bosque Muerto y afrontar los peligros que protegían el Cáliz.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Tras este punto narrativo, y tras haber encontrado el Cáliz de Clarobosque, sólo queda encontrar la salida si no saben ya donde se encuentra. No obstante, cualquier criatura que no hu-

bieran encontrado hasta llegar a este punto puede obviarse, si el director de juego lo estima necesario, para llegar a la conclusión y posibles desenlaces de esta aventura.

El director de juego puede optar por detallarles visiones extraídas de los datos que se describen en el primer capítulo de este libro para profundizar más en la historia del Cáliz y todos sus ciclos solares de existencia, siempre y cuando lo considere oportuno.

SALIDA DEL HORMIGUERO

Tras un largo tiempo bajo el subsuelo de la Abadía de Muerta, el sonido cercano del viento y una leve brisa golpea con suavidad el rostro de los aventureros mientras se dan cuenta, caminando por el túnel por el que discurren, que llegan a una gran boca en la roca y el subsuelo en la que se ve el exterior del hormiguero. Cuando los ojos del grupo de aventureros logran habituarse a la luz que hay fuera, divisan un denso bosque ante ellos, rodeando un pantano de aguas turbias bajo las últimas gotas de la tormenta y con los primeros rayos del amanecer.

Siguiendo los pasos, y situándose fuera del complejo subterráneo, contemplan con asombro los altos riscos del acantilado donde descansaba en lo alto la Abadía de Muerta, aunque apenas logran advertir su cumbre. El sonido de varias rapaces se solapa con la brisa y los chisporroteantes sonidos de algunos insectos cercanos, sintiendo, pese al aspecto lúgubre del lugar, cómo todo parece más calmado que en el interior del hormiguero, lo que les produce un gran alivio y reduce el peso sobre sus hombros. Al fin han conseguido abandonar aquel angosto pasaje subterráneo. Su odisea por fin parece ver la luz, aunque para ello primero deben localizar un camino de vuelta.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

El director de juego deberá tener presente, llegado a este punto, si el grupo de aventureros ha logrado o no sus objetivos para poder proceder con la última escena de la aventura, que podrá ser uno de los tres finales posibles.

De no haber logrado todavía encontrar el Cáliz de Clarobosque, el director de juego debería instar al grupo de aventureros a retomar de nuevo sus pasos dentro del hormiguero para cumplir con su misión, sabiendo ahora donde se encuentra la salida del pasaje subterráneo.

En cualquiera de los casos, para poder proceder a continuar la aventura en la última escena, el grupo de aventureros deberá haber encontrado ya el cáliz y haber logrado salir del hormiguero, prosiguiendo la historia de esta aventura.

ESCENA 8. UN FINAL INESPERADO

El grupo de aventureros ha logrado finalmente su cometido, superando todas las pruebas y los peligros que les separaban del legendario Cáliz de Clarobosque protegido por los Antiguos, una leyenda de la mitología antigua de Rissing, el Imperio Ígneo. Con los rayos del amanecer y el rocío del alba reflejados en sus rostros, se aventuran a adentrarse unos metros más allá de las faldas del acantilado, introduciéndose de lleno en el pantano que se extiende más allá de una fina capa de césped marchito, el cual cubre por completo la extensión de terreno que pisan, mientras una densa escarcha se extiende hasta donde los ojos ya no alcanzan a ver. Intentan buscar el modo de salir de aquel lugar y averiguar toda la verdad sobre el Cáliz, su búsqueda y los acontecimientos que les han llevado hasta allí.

Pero de pronto, aquella misma escarcha y neblina que parece extenderse desde las profundidades del bosque, comienza a elevarse frente a los ojos de los aventureros, alertándoles de inmediato al darse cuenta de que aquella niebla no parece natural, presintiendo de algún modo que se debe a algún fenómeno evocador o al menos antinatural.

Antes siquiera de poder reaccionar ante los acontecimientos que se suceden, instintivamente todos los miembros que componen el grupo de aventureros echan mano a las empuñaduras de sus armas, sus sellos y concentran su mente en busca de la suficiente esencia para poder enfrentarse a la situación.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Llegados a este punto el director de juego debe tener claro cuál de los tres posibles finales alternativos usará como desenlace de la trama con su grupo de jugadores.

Estos finales alternativos podrán variar la aventura en sí e incluso sus posteriores aventuras si se decidiese utilizarla como punto de inicio para una campaña continuada. Únicamente debe mostrarse uno de los tres finales al grupo de aventureros según crea conveniente el director de juego, ya sea por que se aproxima más a sus ideas o necesidades o por que así lo estime oportuno.

Cada uno de estos desenlaces proporcionará un tipo diferente de final, pudiendo ser abierto para una continuación propia del director de juego, un final cerrado y autoconclusivo o un final que les conducirá hasta la siguiente aventura oficial de roleage®, "El vuelo del Perseo".

Cualquiera que sea el final escogido, proporcionará al grupo de aventureros valores de reputación que podrán incorporar a su valor de desafío, así como la obtención adicional de aptitudes específicas tal y como se verá reflejado a continuación. Es recomendable que el director de juego haya leído atentamente todos los desenlaces posibles para llevar a cabo la finalización de la aventura de "El Cáliz de Clarobosque" según sus designios.



Larga08

UN CÁLIZ MALDITO

Apenas el grupo de aventureros se ha preparado para el extraño acontecimiento, la niebla comienza a extenderse bajo sus pies y se propaga hasta por encima de sus cabezas, resultándoles imposible no tomar una bocanada de aire de aquella extraña niebla. Desconcertados y atentos a su alrededor, no tardan en darse cuenta de que la niebla se ha extendido lo suficiente como para mantenerlos cercados, casi agrupados en círculo, y todos ellos se quedan atentos a cualquier cosa que pudiera suceder en este instante.

La neblina, densa y húmeda, no tarda en romper la formación del grupo de aventureros, quienes, sin darse cuenta al mirar a su alrededor, apenas logran divisar y diferenciar las siluetas de sus compañeros. Un intenso olor ácido parece corroer sus pulmones, comenzando a sentir una sensación de desasosiego y una tos seca y ronca. Alertados e intranquilos por los acontecimientos, miran a su alrededor sin saber bien qué hacer en ese momento. Pero de pronto, una extraña sensación comienza a envolverlos y a castigarlos, azotando con fuerza sus emociones y sentidos mientras lacerantes punzadas dolorosas recorren sus cabezas, escuchando en ellas voces siniestras y macabras, ininteligibles para los aventureros, pero lo suficientemente poderosas y convincentes para que embriaguen sus pensamientos y se encuentren recelosos.

De pronto, uno de los aventureros, sin saber por qué, parece gritar al sentir un ligero corte poco preciso en su brazo producido, con mucho asombro, por uno de sus compañeros, no se sabe quién fue ni importa llegados a este punto, puesto que, cuando la neblina que los cercaba comienza a disiparse a su alrededor, los aventureros parecen encontrarse todos inmersos en una especie de trance, con los ojos inyectados en vetas negras, mientras una sustancia viscosa y oscura se derrama por sus cuencas oculares. La maldición de Igarho el Marmonés al parecer ha sobrepasado los límites del tiempo puesto que, incluso después de tanto tiempo, los efectos de la maldición que arrojó sobre aquellos que protegían el Cáliz de Clarobosque sigue presente. Ahora, todo es diferente.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

En este desenlace alternativo, la maldición de Igarho el Marmonés aún sigue presente, una maldición que llevará a todos aquellos que protejan el cáliz sagrado a hacerse con la posesión a toda costa del mismo, asesinando y matando a aquel que lo tenga en su poder, para entregárselo de este modo a Mornarth y sus secuaces.

El grupo de aventureros deberá afrontar cada asalto pruebas de evasión de inteligencia con dificultad muy compleja para evitar hacer caso a las voces que les empujan a arrebatar el Cáliz de Clarobosque a sus compañeros, además de una tirada de evasión de esfuerzo con dificultad muy compleja para evitar el impulso asesino que la maldición les empuja a llevar a cabo. En caso de fallar cualquiera de las dos tiradas, cada jugador deberá atacar al resto hasta que finalmente sólo quede uno en pie y sea el poseedor del Cáliz de Clarobosque. La propia maldición impedirá que el grupo de aventureros intente huir sin encontrarse alguno de ellos

en posesión del cáliz maldito. El aventurero superviviente comenzará a andar y a alejarse de aquel lugar maldito, perdiéndose en la niebla y en la espesura del Bosque Muerto, en principio guiado por las palabras malditas que Igarho el Marmonés grabó con su maldición en aquella tierra. Minutos, horas, días...

Sin saber cómo ni cuando, el aventurero que haya permanecido con vida habrá vagado sin rumbo y sin conocimiento de sus actos por el Bosque Muerto en busca de Rezziel, el hijo de Mornarth, aquel que traería la oscuridad a Geos, pero sin lograr encontrarle a él o a cualesquiera de sus lugartenientes, ya que la maldición fue arrojada mucho antes de que viera su fin la Era de las Sombras. En algún momento, desconcertado, perdido y desorientado, advertirá que sus ropas y manos están manchadas de sangre seca, una sangre que no es la suya. Del mismo modo, comenzarán a azotarle visiones de los actos que cometió contra sus compañeros, unos actos que no caben en su cabeza, llevando al aventurero casi a la locura y al desconcierto por la incompreensión de sus actos. Al encontrarse tan lejos de los dominios de Clarobosque, la maldición parece haber mermado y haberle devuelto su consciencia, aunque los crueles actos le han convertido inesperadamente en un asesino, una carga que tendrá que llevar durante el resto de su vida.

REPUTACIÓN: Prófugo -15 / Asesino -15

APTITUDES APRENDIDAS: "Lángo antiguo" a 1 de 32 puntos de aptitud. Se trata como un idioma normal, pero sirve para descifrar escritos realizados en eras anteriores a la Era del Despertar en el idioma Lángo. "Conocimiento geonómico" a 1 de 32 puntos de progresión en reconocimiento de rastros y criaturas de hormigas esenciales y de esqueletos.

DESENLACE: El director de juego podrá decidir continuar o no con la historia de este aventurero para sus posteriores aventuras, buscando una línea argumental propia para tal fin.

LOS HÉROES DE CLAROBOSQUE

Apenas el grupo de aventureros se ha preparado para el extraño acontecimiento, poco a poco un sonido seco y grave comienza a escucharse proveniente del otro lado de la neblina, acompañado de un intenso haz de luz cada vez más luminoso que dibuja, a unas decenas de metros de los presentes, la silueta de un acorazado terrestre impulsado por motores esenciales de elevación que mantienen al vehículo sobre las oscuras aguas del pantano.

Antes siquiera de que el grupo de aventureros pueda reaccionar, el estandarte de la ciudad de Clarobosque asoma entre la niebla sujeto a un mástil superior del acorazado. Acto seguido, una pasarela de desembarque frontal se abre hasta que golpea contra el agua, levantando un charco y dando paso a varios miembros de la guardia imperial del Conde de Clarobosque, abriéndose para dejar un pequeño pasillo por el que desciende el mismísimo John Muelazul. Apenas ha desembarcado del acorazado, levanta los brazos al contemplar al grupo de aventureros ante sus ojos, sonriendo y aplaudiendo sus logros y méritos. Sin lugar a dudas, un hecho memorable para recordar, una gesta digna de mención en honor a tan jóvenes héroes. Su valía será recompensada y, gracias al estoico aguante y determinación de los aventureros, la hija del Conde de Clarobosque alcanzará la

cura a manos del legendario Cáliz. El grupo de aventureros ha logrado sobrevivir a una gesta en la que muchos otros hubieran perecido. Mientras descansan de sus heridas en la misma ciudad de Clarobosque, bajo los cuidados de la orden de evocadores personal del Conde, la recomendación del propio Conde junto a la de John Muelazul ante el maestro del grupo de aventureros y ante la academia de adiestramiento de Esencialrizz en Rizzär, es más que suficiente para que estos alumnos del último curso queden licenciados con honores, recibiendo un salvoconducto directo del mismo Conde para poder acceder siempre que quieran, y con total libertad, por sus rutas de transporte intercontinentales entre Rizzär y el norte de Rissing.

El futuro del grupo de aventureros de ahora en adelante es incierto. Recién licenciados, un mundo lleno de sorpresas, peligros y gestas se abre ante sus ojos. De ahora en adelante, sus acciones marcarán la huella en la historia. Que sean recordados por sus proezas o no, tan sólo el tiempo lo dirá.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Este desenlace tan sólo será posible, y podrá ser seleccionado por el director de juego, en el caso de que el grupo de aventureros no haya encontrado dentro del hormiguero la cabeza del verdadero John Muelazul, por lo que el que aquí aparece sería en realidad un impostor. En esta línea argumental alternativa, realmente el personaje que les mandó a la misión será de verdad el viejo amigo del mentor y maestro del grupo de aventureros en la academia de instrucción de Esencialrizz en Rizzär.

Por los méritos conseguidos en esta gesta, los aventureros serán recompensados y podrán gozar de ciertos privilegios en una parte del Imperio Ígneo, el norte de Rissing.

REPUTACIÓN: Fama local (ciudad de Clarobosque) +30 / Licenciado con honores +5

APTITUDES APRENDIDAS: "Lángeo antiguo" a 1 de 32 puntos de aptitud. Se trata como un idioma normal, pero sirve para descifrar escritos realizados en eras anteriores a la Era del Despertar en el idioma Lángeo. "Conocimiento geonómico" a 1 de 32 puntos de aptitud en reconocimiento de rastros y criaturas de hormigas esenciales y de esqueletos. "Conocimiento académico" de +5 adicional a una aptitud ya aprendida.

DESENLACE: El director de juego podrá decidir continuar o no con la historia de estos aventureros con una línea argumental propia si así lo desea. Deberá tener en cuenta que los personajes deben poder gozar de los privilegios del salvoconducto ofrecido por el Conde de Clarobosque que les permitirá viajar libremente por las rutas de transporte marítimas y comerciales entre Rizzär y el norte del Imperio Ígneo, Rissing. Una opción alternativa para continuar esta historia sería que el Conde de Clarobosque les ofreciera trabajo como soldados o agentes para trabajar bajo sus órdenes, ofreciéndoles una morada o alojamiento, ya fuera en la misma ciudad, la torre militar, o en alguna casa o alojamiento en propiedad para ellos.

EL VUELO DEL PERSEO

Apenas el grupo de aventureros se ha preparado para el extraño acontecimiento, la densa neblina que se extiende desde las profundidades del Bosque Muerto se ve empujada por una corriente de aire vertical desde lo alto de las copas de los inmensos árboles que se extienden en el pantano.

De pronto, un ensordecedor motor esencial rompe el siniestro silencio del pantano, los árboles cercanos comienzan a estremecerse y a contornerse debido a una fuerte corriente de viento que cae desde lo alto. Un sonido seco y metálico se escucha por encima de los motores esenciales, mientras que el grupo de aventureros alcanza a ver varios destellos de luz muy potentes, provenientes de los motores de aproximación de algún acorazado volador, por lo que pueden apreciar en un primer momento. Tras unos pocos segundos, el cortante sonido de las anclas de perforación hacen sobresaltar al grupo de aventureros, viendo cómo una gigantesca cadena acompañada de un poderoso ancla perforante se clava sobre la pared del acantilado por la que hace escasos minutos han salido, escuchando acto seguido otros anclas de perforación que sujetan a la embarcación y la mantienen suspendida en el aire por encima de las copas de los árboles. Poco a poco los motores esenciales de aproximación parecen amainar en potencia, justo antes de cesar su brillante luz azulada, apagándose acto seguido los ensordecedores motores esenciales principales. El navío se ha detenido.

La niebla, todavía empujada por una fuerte corriente de viento sobre el pantano, comienza a iluminarse mientras un agudo sonido parece escucharse en lo alto, el descenso de una plataforma de embarque impulsada por unos pequeños generadores de energía esencial hasta el mismo nivel del pantano en el que se encuentran los aventureros, quienes se apresuran en ponerse alerta y en guardia. No obstante, la visión de dos soldados acompañados de una cara familiar les devuelve la tranquilidad, observando cómo el capitán Corso, el mismo hombre que les llevó hasta Clarobosque en la embarcación "El Sol Dorado", se apresura a descender sobre el pantano acercándose hasta su posición mientras los dos soldados que se encuentran a su lado observan a su alrededor.

El legendario capitán, una figura de renombre tanto dentro como fuera del Imperio Ígneo, se acerca al grupo de aventureros mientras les dice las siguientes palabras.

Conversación del capitán Corso:

"Gracias a Nhul que os he encontrado con el localizador esencial incorporado en el "Perseo", mi acorazado volador. El Cáliz que habéis sacado de éstas grutas es altamente peligroso.

Os he estado buscando por las cercanías de Clarobosque desde que me enteré por un viejo amigo que el Conde de Clarobosque ha urdido un complot para derrocar al rey Hall-Nordkhal, señor del país del Bosque Muerto, y descendiente del mismo guardián del Cáliz que lleváis con vosotros. Mi informador me ha menciona-

do que el Conde ha contratado asesinos y espías para librarse de todos aquellos que se han opuesto a su causa, entre ellos John Muelazul, su yerno, e incluso varios de los miembros que componían su cámara de consejo. Dicen que "El Suplantador", un ex-agente Geogubernamental trabaja bajo el mando del Conde, y que hacerse con el Cáliz de Clarobosque es su principal objetivo, a toda costa y por encima de quien sea.

En circunstancias normales, cada país resuelve sus propios conflictos internos, pero el cáliz legendario que lleváis en estos momentos con vosotros, jamás debe caer en malas manos. Muchos han muerto a lo largo de los siglos por esconder los peligrosos secretos que este encierra. Debéis saber que todo cuanto podáis conocer del Cáliz, así como de su historia, es tan sólo la cumbre de una verdad siniestra. El Cáliz de Clarobosque, ahora que lo habéis encontrado, debe ser destruido, y sólo existe un lugar donde una poderosa evocadora puede hacerlo, la Torre de los Dragones Gemelos. Debéis venir conmigo y mi tripulación, aquí corréis peligro, y más en posesión del Cáliz de Clarobosque."

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

Este es el desenlace recomendado por roleage®. La continuidad de esta historia se mostrará en una futura aventura llamada "El vuelo del Perseo".

Si el director de juego ha escogido este desenlace, deberá hacer hincapié en la lealtad y honestidad que siempre ha mostrado el capitán Corso, ya fuera por historias contadas por el mentor de estos sobre él o cualesquiera que fuera la fuente de información de quien lo hubiesen podido escuchar. Así mismo, deberá intentar avisar al grupo de aventureros de las amplias redes de las que el Conde de Clarobosque y sus secuaces disponen. "El Suplantador", un ex-agente Geogubernamental, está preparado para cualquier acontecimiento, y se dice que es letal y muy eficiente en su trabajo. Es muy probable que fuera quien diese muerte e imitara posteriormente a John Muelazul.

El director de juego deberá recompensar a sus jugadores por la misión cumplida.

REPUTACIÓN: Protegido (capitán Corso) +15 / Miembro del Perseo +5

APTITUDES APRENDIDAS: "Lángeo antiguo" a 1 de 32 puntos de aptitud. Se trata como un idioma normal, pero sirve para descifrar escritos realizados en eras anteriores a la Era del Despertar en el idioma Lángeo. "Conocimiento geonómico" a 1 de 32 puntos de aptitud en reconocimiento de rastros y criaturas de hormigas esenciales y de esqueletos. "Navegación" a 1 de 32 puntos de aptitud por ser miembro de la tripulación.

DESENLACE: Para poder seguir con esta línea argumental, el director de juego debe esperar a disponer de la aventura oficial de "El vuelo de Perseo" para disfrutar de una continuidad ligada a la historia oficial.

REPUTACIÓN, APTITUDES APRENDIDAS Y PUNTOS GRATUITOS

En cualquiera de los tres desenlaces que se muestran en la escena ocho de "El Cáliz de Clarobosque", el grupo de aventureros adquirirá valores de reputación así como puntos gratuitos en diversas aptitudes que, en principio, no habían aprendido por sí mismos.

En cualquier aventura de roleage®, o en el momento en el que el director de juego lo estime oportuno, la realización o el cumplimiento con éxito de una tarea digna de mención podrá proporcionar a un aventurero, o a un grupo de ellos, un valor numérico de reputación añadida comprendida entre +5 y +30, así como reputaciones negativas, tal y como se muestra en la guía de juego "Hijos de Geos". Estos valores de reputación se sumarán al desafío de un personaje y podrán utilizarse en ocasiones para determinar el número seguidores que puedan tener, para ciertas tiradas que puedan requerirse debido al reconocimiento o la fama que han adquirido, así como para resolver determinadas acciones sociales en las que se tenga en cuenta su palabra.

Por ejemplo, un personaje con desafío de 50 y con un aumento de reputación de "Protegido +15", seguiría teniendo un 50 para determinar las diferencias entre valores de desafío, ya que esos puntos sólo se reflejan en la reputación. Por otro lado tendría un +65 para que, por ejemplo, personajes que conocieran a quien le protege pudieran saber que se encuentran bajo su protección en una tirada de inteligencia con una dificultad determinada por el director de juego en función de la notoriedad del personaje a reconocer. Alguien que ha realizado pocas acciones de renombre tendría una dificultad para ser reconocido mucho mayor.

Otro elemento que se proporciona a los aventureros son aptitudes aprendidas, ajenas o no al libro básico. Estas aptitudes se entregan por el desenlace en la historia en sí o por los acontecimientos que, durante la aventura, hayan podido practicar de un modo intuitivo. Estas podrán ser de bonificación fija, como el caso de conocimiento académico +5, o por puntos, como Lángeo Antiguo a 1 de 32 puntos de aptitud. Cualquier aptitud nueva que vaya por puntos debe apuntarse con uno de los treinta y dos puntos de aptitud posibles y se tratará como una aptitud recién aprendida.

Por último, y como regla opcional a aplicar durante las aventuras, el director de juego podrá optar por proporcionar a cada uno de los jugadores un número determinado de puntos de progresión para que los jugadores, independientemente de sus tiradas y su suerte durante la partida, puedan repararse donde ellos deseen. Habrá que tener presente que esta regla es opcional, y siempre estará supeditada a si director de juego lo estima oportuno, teniendo en cuenta que estos puntos nunca podrán aumentar los puntos de aptitud, sino que se asignarán a las características primarias deseadas.

rolage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME



EL IMPERIO IGNEO



PRÓXIMAMENTE

Lanza08

PEDRO GONZÁLEZ, JOSE DAVID LANZA Y LUIS MAÑAS

NSR
EDICIONES

"SUMÉRGETE EN UN MUNDO DE FANTASÍA SIN PRECEDENTES"

Es un momento de prosperidad para los habitantes de Geos. Tras largos años de momentos difíciles debidos a la crisis sufrida tras la Era de las Sombras, los jóvenes descendientes de las viejas Glorias que lograron sobrevivir a esta era comienzan a gozar y disfrutar de una Geos libre, dejando atrás los duros años que vivieron aquellos que lograron sobrevivir a las sombras que sepultaron a Geos durante toda una era.

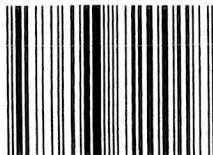
Con las principales rutas comerciales de transporte marítimas y aéreas reestablecidas, el comercio ha devuelto una parte importante de su fortaleza a la economía de las ciudades y países de Geos. Después de mucho tiempo, los blasones y estandartes de los principales asentamientos de las especies astrales vuelven a ondear en sus territorios. Es el renacer de una nueva era, una en la que los "Hijos de Geos", los jóvenes descendientes de héroes legendarios y de renombre, ansían vivir una vida llena de emociones y aventuras, similares a las que hicieron de sus antepasados héroes y supervivientes de una aciaga era de oscuridad. Una nueva era para futuros héroes. Una era para los jóvenes rolegianos. Un tiempo de esperanza y gloria para la Era del Despertar.

En "El Cáliz de Clarobosque" encontrarás personajes pregenerados, trasfondo, mapas relevantes de Clarobosque y mucho más, emprendiendo un viaje desde las lejanas tierras de Rizzar hasta el reino de los terranos en Rissing, llegando a la ciudad de Clarobosque, donde un viejo amigo de un maestro de la escuela esencialista de Esencialrizz le envía un mensaje cifrado solicitándole ayuda. La extraña enfermedad que somete a la hija del Conde de Clarobosque llevará a un grupo de jóvenes aventureros en busca de un Cáliz legendario albergado en la Abadía de Muerta, un lugar sagrado y protegido por los antiguos. Hacerse con él solo está en manos de unos pocos héroes.

"LA AVENTURA COMIENZA"



ISBN 978-84-937200-1-8



9 788493 720018

PVP: 19,99€

NSR
EDICIONES