

LA BUSQUEDA DEL CERRO DEL AMANECER

Por Khulmani / Culmani



PREFACIO

En las páginas siguientes encontrarás una aventura ambientada en el mundo de Glorantha, escrita para ser jugada con las reglas de **Mi Simple Runequest**, una versión fan, simplificada y ágil del clásico Runequest. Puedes escribir a khulmane@gmail.com para pedirme estas reglas si las quieres usar para jugar con tu grupo. ¡No son para publicar ni difundir en foros abiertos! Pero estaré encantado de compartirlas con quien vaya a usarlas.

La aventura también se puede jugar, con un esfuerzo mínimo de adaptación, con cualquiera de las muchas versiones oficiales de **Runequest**, con **BRP** o con sistemas derivados como **Mythras**. Al ser **Mi Simple Runequest** una versión muy simplificada de todo lo anterior, para adaptar la aventura a esos otros juegos D100 simplemente tendrás que añadir ciertas estadísticas, mecánicas y detalles a las tiradas y PNJs/Criaturas.

La historia, el trasfondo y los lugares descritos en la Búsqueda del Cerro del Amanecer tienen elementos originales y otros tomados de distintas aventuras y materiales publicados sobre Glorantha.

Los elementos básicos de la Búsqueda Heroica planteada en la aventura se inspiran en el módulo introductorio de **13th Age Glorantha** titulado *The Horn of Snakepipe Hollow*. Y muchos detalles de la población y PNJs de Puertas de los Cuernos se han tomado de materiales como el *Book of Drastic Resolutions: Prax*, la revista *Tales of the Reaching Moon*, y los fanzines *The Pavis and Big Rubble Companion*. El resto del material de la aventura es razonablemente original, y con ello he intentado ser lo más fiel posible al espíritu de Glorantha y sus mitos, tal y como la explicaron el creador Greg Stafford y los desarrolladores posteriores.

En el blog [La Balada de Jubal Votanki](#) podrás encontrar más aventuras para **Mi Simple Runequest**, que puedes unir a esta para crear una campaña de aventureros en Prax.



INTRODUCCION

Los PJs han concluido, por así decir, su última misión mercenaria en los secos pastizales de **Prax**. Encargados de perseguir a un fugitivo de la justicia de **Nueva Pavis**, siguieron su rastro hasta las estribaciones de las Colinas de Eiritha, sólo para descubrir que su presa había sido devorada por un sapo de los acantilados. La criatura es un depredador gigante que caza al acecho, oculto con su camuflaje camaleónico entre las rocas altas de pasos estrechos. Sin conseguir recuperar si quiera restos de su cadáver, los PJs se dirigieron para descansar y re-aprovisionarse al lugar “civilizado” más cercano, el oasis de **Puerta de los Cuernos**.

Acaban de llegar allí. Es la tarde del día del fuego, de la semana de ilusión en la estación del Fuego (finales del verano).

LA PUERTA DE LOS CUERNOS

Lo que saben los PJs de Puerta de los Cuernos: Se trata de un oasis controlado por la Tribu del **Sable** de los Nómadas Animales: cazadores, ganaderos y jinetes de esos bravos antílopes, y también aliados del Imperio Lunar.

Estos nómadas sólo ejercen el control y el gobierno del lugar, porque la población estable está formada por el llamado **Pueblo de los Oasis**, gentes sencillas y sedentarias, que viven en pequeños poblados de casas de arcilla y cultivan grano, palmeras datileras y cactus frutales. Rinden tributo a los nómadas y tienden a ocuparse de sus asuntos.

Además se comenta que aquí se ha asentado un grupo de sacerdotisas y acólitos (de ambos sexos) de **Chalana Arroy**, la diosa de la salud y la curación, que han emigrado desde Nueva Pavis.

Las leyendas y viejos cuentos de Prax hablan de las **antiguas ruinas** que hay cerca del oasis como de un asentamiento señorial de nómadas de antaño. Incluso algunos dicen que del propio Waha, dios masculino y ancestro de los nómadas. Se cuenta que aquellas ruinas, cuando eran templos y fortificaciones, estuvieron decoradas con enormes cuernos de animales míticos, pero el tiempo y los saqueadores han dado cuenta de ellos.

De un primer vistazo

Se puede ver una extensión de campos de secano, olivos y cactus frutales en la zona más externa, y un bosque de palmeras en la zona central, alimentado por pozas y estanques. Alrededor de los estanques de agua se distribuyen tanto el poblado del Pueblo de los Oasis, como las tiendas de los nómadas.

Algo más separado, se ve un pabellón del culto de Chalana Arroy, a modo de templo improvisado pero que empieza a mostrar visos de transformación en algo más estable.

Más al fondo, donde empiezan las colinas, se ven cuevas y grutas que parecen albergar pequeños santuarios a dioses o espíritus, a tenor de los grabados y relieves que se intuyen en las rocas.

Y todavía más allá, entre las colinas, se vislumbran antiguos senderos que llevan a viejas ruinas que salpican las colinas, y que apenas levantan unos palmos del suelo, en el mejor de los casos.

La llegada

Un pequeño grupo de nómadas de la tribu del Sable da el alto a los PJs cuando llegan, pero rápidamente les dejan a su libre albedrío, después de comprobar someramente que no son una amenaza inmediata.

Rápidamente les ponen al día de las normas mínimas de convivencia.

La costumbre, que aquí es la ley, dicta que se puede beber, recoger agua para los odres y abreviar a los animales libremente en el oasis, en los lugares preparados para ello. Todo lo demás (comida, provisiones, etc.) se puede conseguir por trueque. No hay posadas ni nada parecido, y se espera que cada visitante duerma en su propia tienda o vivac, o al raso. Si se hace fuego, el combustible no se puede recoger en el oasis: O se va a las llanuras o a las colinas a por matorral y leña.

Si piensan en causar problemas o se meten en alguno, los PJs deben saber que la ley que se aplica aquí es la nómada. Sus castigos son de precio de honor (pagar en ganado o equivalente por la ofensa causada), de destierro o de muerte. No hay más opciones. Y a los extranjeros no se los destierra.

EXPLORANDO EL OASIS

Deja que cada jugador curioseee, investigue o vagabundee por el oasis unas horas.

Campamento nómada: media docena de grandes tiendas de piel y/o lino y un corral para antílopes sable y para el otro ganado. La tribu gobernante que controla el oasis está representada por una veintena de nómadas jinetes de Sable en este momento. La mayoría son hombres. El número puede variar día a día con sus idas y venidas. El líder o figura de mayor autoridad es un guerrero joven (pero veterano de muchas luchas), de nombre **Inofar**. Es Señor de las Runas de Waha el Carnicero y buena parte de los nómadas presentes pertenecen a su banda de guerra. Es excesivo y directo, tanto en su hospitalidad y generosidad, como en su arrogancia y presunción, como en todo lo demás.

Si algún PJ se presenta y cae en gracia a Inofar, les invitará a cenar esa noche con los nómadas.

Antes de la cena los nómadas practican un juego de competición: un maestro de ceremonias arroja al aire un aro de un palmo de diámetro pintado de vivos colores, y los participantes, situados a once pasos, deben tratar de atravesarlo con flechas o azagayas. Si los PJs participan y obtienen buenas tiradas con sus armas a distancia, se ganarán cierto respeto de los nómadas presentes.

Al anochecer, comerán un pequeño alticamello asado, sacrificado el día anterior, acompañado de alimentos vegetales provistos por el Pueblo de los Oasis. Tras la cena se cuentan historias y leyendas, y en algún momento uno de los nómadas mencionará a un PJ que la chamana local, *Naachalgui*, quien busca aventureros para una Búsqueda Heroica (no dará más datos).

Aldea del Pueblo de los Oasis: Es un conjunto de chozas, corrales y almacenes de arcilla que alberga varios centenares de habitantes. Los locales son gentes sencillas, respetuosas y que van a sus asuntos. Están muy acostumbrados a tratar con los nómadas, exuberantes y agresivos por comparación con ellos. Y saben que, sea una u otra tribu la que controla hoy el oasis, los nómadas siempre están de paso, y los gobernantes cambian, pero es su pueblo el que permanece generación tras generación.

Los locales pueden vender o trocar con los PJs (prefieren lo segundo) y proveerles de alimentos de origen vegetal y otras provisiones básicas. Por ejemplo, ropas de hilo de lino y ortiga, o herramientas y otros objetos de madera.

El Pueblo de los Oasis no practica la hospitalidad natural de los nómadas, pero se puede conseguir que preparen comidas para los PJs y que les dejen una cabaña para descansar a costes muy bajos, para lo que están acostumbrados los PJs urbanitas.

Si los PJs pasan un tiempo en la aldea, pueden contemplar (y quizás intervenir en) esta escena:

Un nómada se lleva una cesta de juncos llena de frutos y grano, y una mujer mayor local le interpela respetuosamente en la lengua de Prax, preguntándole si no va a dejar al menos una señal del trueque. El hombre se vuelve irritado: *¡Garhan Doshienas siempre paga sus deudas mujer! No me molestes más, no eres quien para hablarme así. Tu pueblo sirve a la tribu del Sable, y punto. Cuando decida saldar esta miserable deuda, lo haré.*

Si algún PJ interviene, **Garhan Doshienas** le dirá con arrogancia que los nómadas son los amos del oasis, y que pueden tomar lo que quieran, y compensarlo cuando quieran y como quieran. En realidad es un matón y un caradura, que se aprovecha del sistema, pero obviamente eso no lo dirá. El cuanto a la mujer del Pueblo de los Oasis, de nombre **Fayna**, intervendrá rápidamente para decir que no hay ningún problema, y que Garhan tiene toda la razón (teme represalias del mismo).

Esta situación puede servir para poner a prueba las habilidades sociales de los PJs presentes. Si intervienen pueden meterse en problemas, en caso de que no sepan manejar bien la situación. Las mejores estrategias son: o bien poner en evidencia a Garhan y que por vergüenza compense su saqueo a los locales (por ejemplo, haciendo referencia a las virtudes de la hospitalidad y la generosidad, o sugiriendo que quiere acumular bienes como un hombre de ciudad). O bien compensar después en secreto a Fayna. Otras estrategias, como confrontar agresivamente a Garhan pueden acabar mal, en una ofensa que predisponga a otros nómadas contra ellos, o en un combate por honor.

El Templo de Chalana Arroy: Es un pequeño complejo formado por una estructura principal que está rodeada de tiendas y chozas más pequeñas. Las estructuras originales de tiendas de lino están siendo sustituidas por paredes de adobes y madera de palmera, haciéndolas más permanentes. El culto de Chalana Arroy local está dirigido por la Señora de las Runas **Kolmar la Blanca**, una matrona Orlanthi exiliada de Nueva Pavis por sus diferencias con el gobierno lunar. Es autoritaria y seca, pero tiene un gran corazón y empatía ocultos tras esa fachada. Dirige a una decena sacerdotisas y acólitos (de ambos sexos) de Chalana Arroy.

Además del santuario y las dependencias del culto, hay media docena de tiendas más que corresponden a sacerdotes errantes de cultos extranjeros y a mercaderes de distintos productos importados, casi siempre de géneros baratos y prácticos. Estos sacerdotes y comerciantes van y vienen, y pueden cambiar de un día para otro. En estos momentos destaca la presencia de **Jukius**, sacerdote de Irripi Ontor del culto lunar, y **Falkos**, mercader iniciado de Issaries, quien vende equipo básico como herramientas y armas sencillas de bronce, o botas, alforjas y odres de cuero.

Si los PJs tienen una conversación de cierta entidad y caen en gracia a cualquiera de los PJs nombrados en este apartado, ese personaje les comentará que la chamana local, **Naachalgui**, busca aventureros para una Búsqueda Heroica (no dará más datos, aduciendo que debe explicarlo ella).

Las grutas-santuario: En la zona donde terminan las palmeras y empiezan las colinas hay un conjunto de una docena de antiguas cuevas artificiales, excavadas como santuarios a lo largo de los tiempos. La mayoría están abandonadas y vacías pero cuatro de ellas siguen en uso. La que más destaca es una gran gruta en la que se encuentra el santuario de Ernalda, que es venerada por el Pueblo de los Oasis como deidad de la fertilidad. Siempre hay alguien atendiendo este santuario, a menudo varias mujeres y a veces algunos hombres también. Entre los locales hay dos Señoras de las Runas de la diosa, pero conforme a su sencillez y estilo de vida colectivo, no suelen destacarse ni presentarse a los extraños por su título.

La población local también cuida de dos pequeños santuarios. Uno está dedicado a deidades femeninas, con representaciones de Eiritha, Aldrya y una colectiva de las Diosas de los Granos. En otro está dedicado a deidades masculinas, con representaciones de Waha, Daka Fal, Chico encontrado y el Toro Tempestuoso.

Por último hay otra cueva santuario habitada por un chamán. De hecho es una chamana, **Naachalgui**. Es una mujer anciana pero vigorosa, con carácter fuerte y un notable desparpajo en el trato con toda clase de gente. Parece más una nómada que una habitante de los oasis, aunque no es evidente a qué tribu pertenece ni ella sacará a un PJ cotilla de su ignorancia, aunque lo pregunte. Recibirá razonablemente bien a los visitantes porque está buscando extranjeros para una Búsqueda Heroica. Si los PJs le preguntan por ese tema o simplemente la visitan, les propondrá su participación. Se trata de un rito para ayudar a proteger el oasis de posibles invasores e incursores; lo que implica, de conseguirlo, prestigio y respeto. Si les interesa, les emplazará a regresar al amanecer del siguiente día, para hablar de la Búsqueda Heroica y el rol que pueden cumplir ellos.

Las ruinas: adentrándose en las colinas de Eiritha, se pueden ver antiguas ruinas muy arrasadas salpicando el paisaje, de lo que pudieron ser templos, fortificaciones y viviendas. Algunos fragmentos de relieves y estatuaria, muy deteriorados, remiten al arte típico de las tribus nómadas de Prax, en una versión arcaica. No hay mucho más que ver o encontrar. Por cada medio día que un PJ pase entre las ruinas, puede hacer una tirada de **Percepción**, y si la supera encontrará un pequeño objeto de algún valor a discreción del Máster: una moneda, una figurita o amuleto, un broche o hebilla, etc. Nada de ello será mágico.



EXPLICANDO LA BUSQUEDA

Los PJs acuden, al día siguiente, a la cueva de Naachalgui para tratar el tema de la Búsqueda Heroica. La anciana les explica sin más reservas todo el asunto:

Si uno se adentra en las colinas desde el oasis, yendo hacia el noroeste puede ascender hasta el Cerro del Amanecer. Allí hay dos grandes cuernos, que debieron pertenecer a un antílope de talla colosal de las eras de los dioses, y que fueron vaciados y trabajados como instrumentos musicales. Son tan enormes y pesados que sólo se pueden soplar, y hacer sonar, gracias a que están incrustados en un gran pedestal de roca tallada. Esos cuernos son mágicos, y hasta hace pocos años, cuando se acercaban ejércitos o bandas de guerra enemigas al oasis, sonaban por sí solos al unísono poniendo en alerta a todos sus habitantes.

Ahora parece que su magia está debilitada o agotada, pero creo que se podría revivir con una Búsqueda Heroica, y los espíritus del oasis están de acuerdo. Hay un mito antiguo y poderoso, que todas las tribus de Prax hacen suyo, y que se refiere a los cuernos. Habla de un grupo de extranjeros, que viajaban por los pastizales, y se dirigían a Puerta de los Cuernos, para buscar refugio en sus viajes. En cada versión, cada tribu dice ser la que gobernaba el oasis en aquellos tiempos, como ya imaginaréis. Los nómadas somos así. O tal vez todos están en lo cierto, y aquellos eran tiempos muy distintos de los actuales.

El caso es que eran tiempos de guerra abierta contra el Caos, y cuando caía la noche, y los extranjeros ya estaban cerca del oasis, vieron huellas de seres caóticos, que también varían con cada versión: broos, hombres-escorpión, ogros, o aberraciones que ni recordamos, por suerte. Temiendo que fueran a atacar por sorpresa a los habitantes del oasis, los viajeros siguieron las huellas, y ascendieron por las colinas de Eiritha, de noche, por escarpados y traicioneros senderos.

Su viaje les llevó a la cima del Cerro del Amanecer, donde ya estaban colocados los cuernos, si bien los vigilaban dos guardias, encargados de hacerlos sonar.

Por desgracia, la banda de seres del Caos acababa de asesinar a los vigías, y una horda mayor avanzaba por el valle de más abajo hacia la Puerta de los Cuernos. Los extranjeros se enfrentaron a los asesinos caóticos, en una dura batalla, y consiguieron acabar con ellos. Sin perder tiempo, empezaron a soplar los cuernos, para avisar al oasis. Aunque lograron producir sonidos bramantes, y desde luego despertar a la población, se dieron cuenta de que no conocían las señales para avisar de por dónde llegaban los enemigos, o cuantos eran. Entonces una de ellos, una astuta exploradora preparó una flecha luminosa, y se la dio al cazador del grupo. Este lanzó el proyectil, que estalló en el cielo iluminando el valle por el que avanzaban los seres del Caos. Los nómadas y habitantes del Pueblo de los Oasis pudieron prepararse y rechazar su ataque. Los extranjeros se unieron finalmente a la batalla, flanqueando a los monstruos que estaban en retirada, y causando una gran mortandad entre ellos.

Desde entonces, los cuernos del Cerro del Amanecer han sido ellos mismos los guardianes del oasis, con su propia magia. Por eso estoy segura que una Búsqueda Heroica que reviva este mito revivirá su poder. Y necesito a extranjeros, que sean decididos y luchadores como vosotros.

¿Qué me decís? Esta misma noche sería propicia para intentarlo, según los espíritus.

Si los PJs aceptan, Naachalgui les pide que se reúnan con ella al anochecer, a las afueras del oasis en dirección norte, para dirigirse al lugar donde comenzarán la Búsqueda Heroica. Por lo demás, tienen todo el día para prepararse. Pueden meditar, descansar o rezar. O buscar más testimonios y versiones del mito. Cada buscador heroico tiene su forma de afrontar estos asuntos, y no hay en este caso ninguna condición o tabú al respecto.

Si buscan escuchar otras versiones del mito, podrán descubrir que tanto los nómadas de la tribu del Sable como el Pueblo de los Oasis cuenta la leyenda de forma idéntica en lo esencial, cambiando los detalles y a veces introduciendo secundarios que serían ancestros de cada grupo. Los extranjeros como el culto de Chalana Arroy o los mercaderes no conocen el mito en detalle.

COMENZANDO LA BUSQUEDA

En camino:

Los PJs se reúnen con Naachalgui al anochecer y caminan guiados por ella hacia el norte durante un par de millas. Finalmente se detienen en las estribaciones de las Colinas de Eiritha, donde empieza un viejo sendero, casi perdido.

Es el lugar donde, según la tradición, los extranjeros encontraron las huellas de los seres caóticos. En el suelo pueden ver marcas de pisadas imitando enormes pezuñas y garras, que parecen recientes, y hechas con zuecos de madera tallados con esas formas. La chamana les dice que ahora les “nombrará”, y les conmina a asumir sus roles desde ese momento. A continuación señala a cada PJ y le da un “nombre” dentro de la búsqueda, pintando runas acordes en sus rostros.

Elige nombres adecuados para cada PJ de esta lista y diles también qué runas reciben cada uno de ellos:

- El Cazador (Muerte, Fuego).
- El Embajador (Armonía, Agua).
- La Exploradora (Movimiento, Aire).
- El Guardián (Muerte, Tierra).
- El Hechicero (Hombre, Luna).
- La Luchadora (Destrucción, Fuego).
- La Sabia (Verdad, Aire).

Por último señala a una alta cumbre que asoma entre la mole oscura de las colinas y apenas se vislumbra ya, a pesar de la notable luminosidad de la Luna Roja llena. Se trata del Cerro del Amanecer. Es la noche del día salvaje, de la semana de ilusión en la estación del Fuego. Es el momento de empezar la Búsqueda.

Reglas para la Búsqueda Heroica:

Esta búsqueda trata sobre el sacrificio, la responsabilidad y sobre todo, tenacidad de los extranjeros que salvaron el oasis. Por ello propongo una serie de reglas muy sencillas, en la línea de *Mi Simple Runequest*, para reflejar ese eje temático. Si el Máster tiene **otra visión o reglas** para las Búsquedas Heroicas le invito a usarlas para reemplazar a estas, o a tomar los elementos que prefiera de unas y otras.

Estas son las reglas a tener en cuenta:

- El primer lugar, al comienzo de la Búsqueda Heroica cada jugador recibe **2 Puntos de Héroe** adicionales para su PJ. Esos puntos sólo se pueden usar para activar las **runas** asociadas al **nombre** que les ha dado Naachalgui.
- A lo largo de la Búsqueda Heroica los PJs se enfrentarán a diferentes peligros, y los deberán afrontar con distintas **tiradas de característica** (usando su *valor de juego*).
- Si los PJs confrontan los peligros de una forma especialmente **astuta u original**, el Máster puede darles una bonificación de **+20%** a su tirada, como si fuera un desafío *sencillo*.
- Cuando fallan una de esas tiradas, los PJs reciben una cantidad de **daño** que se trata de forma especial: una vez restada la armadura mundana y mágica (si es razonable hacerlo), el daño sobrante se puede restar de los **Puntos de Vida** o de los **Puntos de Magia**, a elección del jugador que controla al PJ.
- Si el PJ se queda a **0 Puntos de Vida**, muere y su alma se queda atrapada en el plano heroico. Si se queda a **0 Puntos de Magia**, fracasa en su misión, regresa al plano mundano y queda inconsciente durante 1D6 horas.

EL ASCENSO DE LAS COLINAS

El paisaje heroico

Los PJs comienzan a avanzar por el viejo sendero, ascendiendo por las colinas, y notan un cambio a su alrededor. Los colores son más vivos y a la vez el entorno parece más cambiante, menos definido, aunque se vuelve claro y preciso cuando fijan la vista en los detalles del terreno. Las de zuecos habían desaparecido al inicio del sendero, pero ahora se ven huellas enormes, de aspecto monstruoso, de pezuñas hendidas, y grandes patas de insectoides. Tienen aspecto muy real y reciente.

El cielo nocturno parece más oscuro y siniestro que nunca, y donde estaba la Luna Roja hay un gran círculo, más una ausencia de todo que un simple color negro... como un abismo que espera devorar todo lo que vive. Sin duda, los buscadores han pasado al Otro Lado, el Tiempo Heroico o el **Plano Heroico**, según lo llaman distintas gentes.

Terreno hostil

Impelidos por la urgencia de encontrar a los incursores del Caos, los Héroes avanzan con celeridad por las colinas, tomando las precauciones mínimas contra las caídas y otros percances. Pero los arbustos espinosos, cactus y cardos se clavan en sus ropas, rasgan su piel y les hacen tropezar con sus raíces. Es como si la propia naturaleza estuviera irritada, quizás por el paso del Caos, o quizás es la magia de esos seres, que les protege de perseguidores. Cada PJ debe hacer una **tirada de característica de CON**, y si la falla recibe **1D6** de puntos de daño. No es una herida sino cientos de pequeñas punciones y arañazos en zonas donde rara vez se lleva armadura o protección, y alguna torcedora o golpe brusco en los dedos de los pies. La armadura mundana no protege contra este daño.

Corrimiento de tierras

Cuando los héroes han recorrido la mitad del camino hacia el Cerro del Amanecer, se produce un pequeño temblor, como si una diosa de la tierra se sacudiera. El temblor, por desgracia, provoca una caída de rocas que se convierte en una avalancha que amenaza con atrapar a los PJs. Cada uno debe hacer una **tirada de característica de CON**, y si la falla recibe **2D6** de puntos de daño. Las armaduras de todo tipo protegen contra este daño.

La pared de roca

Los héroes ven que el sendero gira y vuelve a descender para rodear un farallón rocoso. Es obvio que los monstruos del Caos han ascendido por la pared rocosa, para acortar su ascenso al Cerro del Amanecer, y ese es el único camino viable para darles alcance a tiempo. Para ascender la pared pueden elegir entre **tiradas de característica de DES o de FUE**. Un fallo significa que caen de nuevo al sendero inferior y reciben **2D6** de daño, de manera que deben volver a intentarlo. La armadura mundana no protege contra este daño.



EL CERRO DEL AMANECECER

Los héroes llegan por fin al Cerro del Amanecer. En la cima encuentran un enorme pedestal de roca, sobre el cual hay dos cuernos de antílope de talla desmesurada, parcialmente embebidos en la piedra con la boquilla hacia abajo, como instrumentos musicales o sonoros fijados al terreno.

En el lugar hay una pequeña horda de seres del Caos, Broos híbridos con terribles deformidades y monstruosos hombres-escorpión de aspecto aterrador. Todos ellos supuran tanto limos infectos como una luminosidad infernal enfermiza y cambiante, fruto de la enorme fuerza del Caos en este tiempo heroico. Se deleitan bebiendo la sangre y devorando las vísceras de dos vigías nómadas, a los que acaban de asesinar y descuartizar.

Los héroes se enfrentan al Caos. Pregunta a cada jugador qué táctica general sigue su personaje al lanzarse al combate, o a qué argucia o poder recurre. Según su respuesta, elige la **característica más apropiada** para que el PJ haga una **tirada de característica**. Si la supera, entra la batalla con buen pie, pero si la falla sucede lo contrario y el personaje recibe **2D6** puntos de daño. Las armaduras de todo tipo protegen contra este daño.

Inmediatamente después de resolver una tirada por cada PJ, explica lo siguiente:

De repente, sois más conscientes del aire frío y seco de Prax y del olor metálico de la sangre y el hedor de la muerte en batalla. El mundo ha cambiado en un instante. Ya no estáis en el Otro Lado. Podéis ver dos cuerpos caídos, degollados, pero son dos hombres del Pueblo de los Oasis, disfrazados como vigías nómadas: Figurantes mundanos de la búsqueda heroica. A vuestro alrededor hay un pequeño grupo de incursores Broos, de vuestro propio tiempo. Acaban de asesinar a los infortunados celebrantes, y ahora alzan sus armas contra vosotros.

Además, con una tirada de **Percepción** ven una masa compacta de broos que avanza por el fondo del valle que corona el Cerro del Amanecer. Es una banda de guerra de varias docenas. Más allá, se ven los estanques y palmeras de la Puerta de los Cuernos, con sus habitantes dormidos.

Los personajes deben enfrentarse a los Broos (**uno por PJ**) y después soplar los cuernos, haciéndolos sonar para avisar al poblado.

No obstante, se encontrarán en la misma situación que los extranjeros originales de la Búsqueda Heroica: necesitan “algo” para señalar la posición de los incursores a las gentes del oasis. Deja que piensen en ello, y usen su ingenio y/o la magia que puedan tener y sea apropiada a la situación.

Además de lo que consigan con otros preparativos y acciones, *si deciden lanzar una flecha en llamas* hacia la posición de la banda, el proyectil será transformado por el poder de la Búsqueda Heroica. La flecha se iluminará como una potente luz blanca, y permanecerá sobre los broos flotando varios minutos, permitiendo a los defensores de la Puerta de los Cuernos localizarlos sin error.

FINAL Y CONSECUENCIAS

Si los defensores locales están sobre aviso porque han sonado los cuernos, nómadas y Pueblo de los Oasis se enfrentan a la banda Broo y la derrotan:

- Bien con dificultad, si no saben por dónde llegan los enemigos.
- O bien con facilidad, si los han visto venir gracias a la luz aportada por los PJs.

Los Broos solo tendrán éxito en su incursión si los PJs fracasan completamente en dar la alarma, en cuyo caso los seres del Caos matan a varias docenas de víctimas y se llevan a **2D6** personas vivas.

Si los PJs quieren unirse a la batalla, pueden hacerlo, pero llegan al final de la lucha. Al unirse a la persecución los PJs pueden lograr que la banda Broo sea prácticamente exterminada. Pero deben enfrentarse en otra escaramuza contra un pequeño grupo de Broos (**1-2** menos que el número de PJs). No consideramos que los PJs se puedan unir a la lucha en la situación contraria (los Broos vencen en la batalla y saquean el lugar), ya que eso supone que los PJs ni siquiera lograron soplar los cuernos.

Si los personajes han persistido en la Búsqueda Heroica, vencido a la avanzadilla y revelado la posición de la banda de Broos, se ganarán el respeto de los habitantes del lugar.

Si además participaron en el final de la batalla y ayudaron a acabar con la amenaza, serán aclamados como héroes y agasajados en los días siguientes.

Por otra parte, si los PJs llegan a soplar los cuernos del Cerro del Amanecer, también habrán concluido con éxito la Búsqueda Heroica. Y, como predijo Naachalgui, eso despertará la magia de los instrumentos musicales, que ahora volverán a sonar solos cada vez que se acerquen enemigos a la Puerta de los Cuernos.

PNJS Y CRIATURAS

Nómadas, tribu del Sable, iniciados de Waha

CON 70; DES 65; FUE 70; INT 60; POD 50; TAM 70.

Puntos de vida: 20; Puntos mágicos: 10.

Valor de movimiento 6.

Armas:

- Cuchillo 1D3+2, Cortante/Perforante.
- Jabalina 1D6+2, Perforante, 12 Pasos.
- Espada ligera 1d8+2, Cortante/Perforante.
- Escudo ligero 1d4+2, Contundente.

Armadura: Cuero (3 puntos).

Habilidades: Atletismo 60%, Estilo de armas c. a c. 1M 70%, Estilo de armas arrojadas 40%, Montar 70%, Pelea 60%, Percepción 50%, Rastrear 60%, Sanación 30%, Sigilo 50%.

Idiomas: Comercial 25%, Praxiano 60%.

Magia espiritual (50%): Contramagia-1, Protección-2.

Magia Rúnica: (no reutilizable): Curar Heridas, Defensa Espiritual.

Nota: Tiene una montura antílope sable.



Broos

FUE 65, DES 60, CON 80, TAM 70, INT 60, POD 45.

Puntos de vida: 22. Puntos mágicos: 9.

Valor de movimiento: 8.

Habilidades: Atletismo 45%, Estilo de armas cuerpo a cuerpo 50%, Estilo de armas de arrojadizas 35%, Pelea 60%, Percepción 50%, Rastrear 25%, Saber (Caos) 30%, Sigilo 50%.

Ataques:

- Cuernos 1D4+2, Contundente (Cuernos).

- Lanza: 1D8+2, Perforante.

- Jabalina (x2): 1D6+2, Perforante, Alc.12.

Runas: Animal 70%, Caos 70%.

Capacidades especiales:

- Armadura: cuero basto (1 punto).
- Enfermedad: Es portador de *Fiebre cerebral* e inmune a las enfermedades. Cualquiera que combata o interactúe físicamente con él debe hacer una prueba de característica de POD para evitar la exposición a la enfermedad (usa las reglas de enfermedades si falla).

