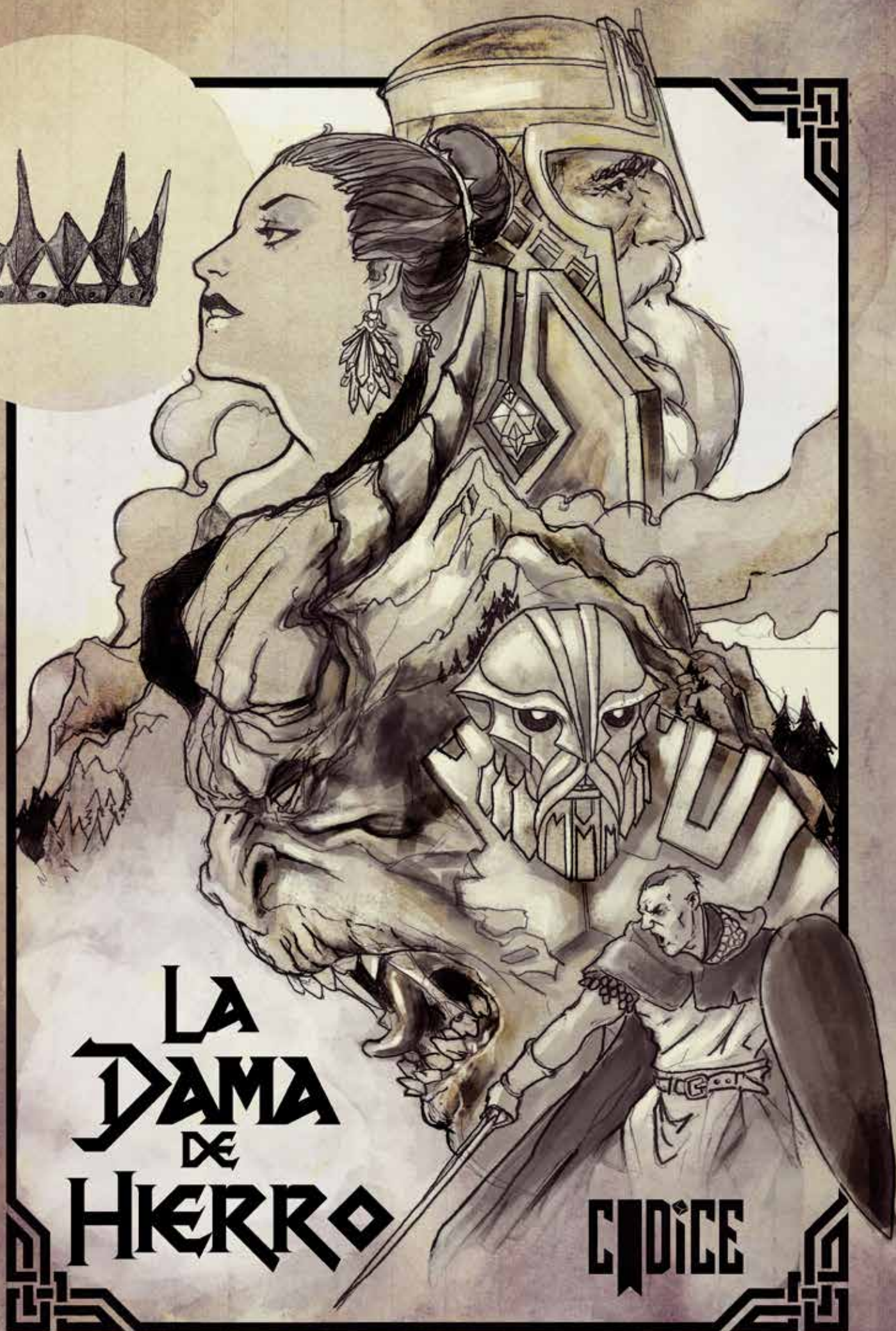


LA DAMA DE HIERRO

CIDICE



CODICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CODICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un habitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar estan recogidas en CODICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CODICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CODICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Medieval fantástico



Dungeon World
(Publicado por Nosolorol)



Se estiman 2 sesiones de 3 horas



Diseñada para 3-4 jugadores



LA DAMA DE HIERRO

INTRODUCCIÓN

Esta aventura ha sido diseñada para jugarse con Dungeon World, aunque es fácilmente trasladable a otros sistemas de juego. “La dama de hierro” nos presenta un frente que bien podría ser el inicio de una campaña, dejando huecos para que cada grupo pueda dar color a su propio mundo; el director de juego será el encargado de preguntar a los jugadores y, de este modo, el mundo cobrará forma y se enriquecerá de una forma más personal.

“La dama de hierro” es una aventura esencialmente típica, en el que los protagonistas son contratados para que recuperen un antiguo artefacto de unas viejas ruinas; sin embargo, se presentan varias situaciones que pondrán a prueba a nuestros personajes de forma un tanto atípica pues, en gran medida, el núcleo de la aventura se centra en la toma de decisiones “difíciles” a diferentes escalas: desde las que puedan afectar a individuos, hasta otras que pueden alterar las relaciones diplomáticas del país, descubriendo así hasta dónde están dispuestos a llegar por conseguir oro y honor. No hay decisiones correctas o incorrectas, tan solo actos y consecuencias; por ello, hemos considerado interesante incluir en el apartado final, a modo de epílogo, las consecuencias de las decisiones que han tomado nuestros héroes a lo largo de la aventura.

Esperamos que lo disfrutéis.

Dando forma al mundo:

Nuestra historia nos sitúa en el país de....., concretamente en su capital, la ciudad de.....; una ciudad conocida históricamente por su industria y famosa por cómo se trabaja la maderaférrea. Este tipo de madera, proveniente de los Montes Nublados, es de una extrema dureza, excelente para todo tipo de trabajos, y por ello, muy cotizada y valorada en tierras extranjeras. Sin embargo, sus fiestas y buen vino son motivo más que suficiente para pasar por la gran ciudad, a pesar de que el libertinaje y la notable criminalidad campan a sus anchas; ya se sabe que “donde hay dinero, hay ladrones”, y esta ciudad ha sido rica durante mucho tiempo.

Actualmente, la ciudad no es más que un reflejo apagado de lo que fue, ya que la casa real, centro del poder, ha sido afectada gravemente por una sucesión de terribles desdichas. Las muertes de la reina y la princesa, en un misterioso incendio en palacio, fueron el principio de las desgracias que sacudieron a la corona. El rey descendiente de una antigua casta de magos, y al que el pueblo apodaca cariñosamente como “el Justo”, cayó al poco enfermo (las malas lenguas dicen que envenenado) y su vida pende ahora de un hilo sin que nada pueda hacerse. Su cuerpo ha sido conducido al gran templo, donde se reza noche y día por su alma mientras las fuerzas del rey se van agotando. La condesa..... tomó el mando de la ciudad bajo el amparo de un decreto que el mismo rey, en su grave estado, firmó con su puño y letra.

Las medidas, que con tan implacable autoridad tomó la condesa al regentar el poder, le han granjeado el sobrenombre de “dama de hierro”. En primer lugar disolvió el consejo, formado por representantes de todas las razas que pueblan

la ciudad, y acto seguido, ascendió a los miembros de su confianza a los puestos de poder. Esto se ha traducido en un notable descenso de la criminalidad desde su llegada, pero en contrapartida, las relaciones diplomáticas con otras razas se han visto muy mermadas, en gran medida, por la reubicación discriminatoria que tanto enanos, elfos, como medianos han sufrido hacia los guetos.

Sin embargo, la medida más controvertida fue la cesión de explotaciones y negocios familiares de éstos ciudadanos hacia los humanos.

La reacción por parte de los afligidos por la injusticia no se ha hecho esperar, partidarios y detractores de la condesa se enfrentan en un conflicto que parece ir cobrando gran intensidad. En los últimos días, este conflicto se ha cobrado la primera víctima: un enano fue brutalmente apaleado y posteriormente colgado en la plaza del mercado. Una mecha prendida que llega en mal momento, pues numerosas noticias, provenientes de reinos

vecinos, sitúan a una poderosa horda, que arrasa por todo lugar donde pasa, a unos días de la ciudad.

La iglesia de....., dios del conocimiento y los secretos, ha decidido tomar cartas en el asunto, pues solo el clero parece tener la fuerza necesaria para desafiar la autoridad de “la dama de hierro”. El oráculo del templo consiguió superar el velo de la realidad, adentrándose en los océanos del tiempo y visionando el futuro en su viaje. Sus crípticas palabras son de tal importancia, que han sido anotadas en los libros sagrados:

“Forjada por los señores de la montaña y el hacedor de rayos, perdida en la guerra de los tres reyes, en las profundas cámaras de la fortaleza de piedra y hierro, aguarda ser encontrada los grabados rúnicos. Solo los libres tienen inclinación a



ser veraces, solo los veraces tienen interés en ser justos, solo los justos poseen la fuerza de voluntad para hacer a una nación libre”.

El galimatías fue estudiado concienzudamente por los sabios, llegando a la conclusión de que en las ruinas perdidas de Hellmet yace la corona de hierro: un antiguo artefacto de gran poder relacionado con el rey justo. Tan importante era el descubrimiento que, por primera vez en la historia de la orden, se intervendría en el cauce de los acontecimientos.



CAPÍTULO I: La llamada de los héroes

El representante de la iglesia de....., el abad Heracles, ha enviado una misiva que ha tenido como respuesta la llegada de un peculiar grupo a las puertas del templo, ¿qué os ha traído hasta el templo?

Cada una de esas personas posee un vínculo con la propia iglesia que le obliga a responder en este momento de necesidad o quizá por iniciativa propia, serán ellos quienes lo puedan definir mejor. Deja que cada uno explique por qué están dispuestos a arriesgar sus propias vidas por la iglesia. Decidan lo que decidan, deben poseer suficiente poder vinculante como para que el grupo permanezca unido al menos durante la misión.

Poco a poco, los miembros del grupo van llegando al punto de congregación en espera de ser llamados por el Abad. ¿cómo son esos personajes?

Deja que los personajes tomen forma, que se describan si poseen algo significativo: ropa, tatuajes, cicatrices o algún elemento que te resulte interesante. Indaga en sus oríge-

nes, su especial valor o significado, si es que lo tiene. Estas preguntas ayudarán a dar profundidad a los personajes, pero intenta implicar al grupo para dar color a la información y consistencia al mundo que estáis creando.

Un joven acólito os invita a entrar en la estancia del Abad Heracles; una estancia austera, cuyo único foco de luz proviene de una piedra que emana un destello cálido, situada sobre el escritorio próximo del clérigo; el resto de la estancia se encuentra repleta de estanterías rebosantes de libros y pergaminos.

El abad, sentado sobre una silla alta tras un escritorio de maderaférrea, mueve con presteza la pluma sobre la superficie de un pesado tomo. Al percatarse de vuestra llegada, alza los ojos por encima de las pequeñas lentes que se posan sobre la ganchuda nariz. El rostro del Abad ha sido marcado por los años, incontables arrugas surcan su frente junto a unas pobladas cejas blancas; las profundas ojeras contrastan con los ávidos ojos de tono azulado, de una vivacidad impropia de alguien de su edad; el color sonrosado de sus mejillas le otorga un aire afable, al igual que la cuidada barba blanca que descansa sobre la túnica de colores pardos.

“Propicias noches, disculpen la demora, me alegra que todos se encuentren aquí. Tomen asiento y beban algo si lo desean” – es posible que alguno de ellos desee presentarse o desarrollar un poco la escena, deja que lo hagan, pero intenta reconducirla hacia el motivo de su presencia en el templo. El Abad se mostrará paciente en todo momento, compartiendo quizás alguna anécdota con alguno de los personajes. - ***“Si les he citado esta noche, es precisamente porque requería de forma urgente un grupo cualificado para esta arriesgada misión. Son tiempos convulsos, caballeros”*** (si hay algún miembro no humano: es posible que muchos de ustedes hayan notado la creciente animadversión racial que se está propagando de forma irracional por el país). ***“La ignorancia parece estar detrás de tal desdichados acontecimientos, pues han llegado noticias de los templos del este que hablan de una horda de seres primitivos que está asolando ciudades, cebándose con todo rastro de conocimiento que posee nuestra tierra...”*** - Mientras habla rebusca en uno de los grandes cajones de la mesa y extrae un pergamino de un cajón; lo desenrolla sobre la mesa mostrándoos el contenido: un mapa de la región, sobre el que

señala las ruinas de Hellmet, próximas a Caucealto - "es una deleznable atrocidad que ha de ser detenida con presteza, pero la condesa no atiende a razones. Necesitamos recuperar a nuestro monarca, por lo que hemos consultado al oráculo y, loado sea nuestro dios, su respuesta ha arrojado algo de esperanza. Permítanme que lea la transcripción literalmente" - momento en el que vuelve a colocarse sus preciados anteojos y lee un párrafo anotado en el pesado libro -

"Forjada por los señores de la montaña y el hacedor de rayos, perdida en la guerra de los tres reyes, en las profundas cámaras de la fortaleza de piedra y hierro, aguarda ser encontrada los grabados rúnicos. Solo los libres tienen inclinación a ser veraces, solo los veraces tienen interés en ser justos, solo los justos poseen la fuerza de voluntad para hacer a una nación libre".

El concilio dictaminó que el oráculo se refería a la corona de hierro, un antiguo artefacto, creado por los enanos y Fhormalón, un antiguo mago humano de una época lejana; el caso es que el paradero de Hellmet, lugar donde cuenta la leyenda descansa la corona a la espera de ser devuelta a su legítimo dueño... nuestro monarca, ha sido desvelado. Grande es la amenaza que se avecina. - el hombre se atusa la barba, bajo la cual puede entreverse una pequeña mueca de preocupación - No solo estamos ante la última oportunidad de salvar la vida de nuestro amado rey, sino también de detener a la Horda... permítanme que sea más claro, el objetivo de su misión es sencillo, deben viajar hasta los Montes Nublados, lugar donde se encuentran las antiguas ruinas, adentrarse en ellas y traer de vuelta la preciada corona. No les mentiré, pues no son el primer grupo que enviamos a tal cometido, tememos que a éste último les pueda haber ocurrido algo en el camino. (El Abad envió el primer grupo tan pronto como el oráculo reveló la ubicación de Hellmet, sin esperar a la determinación del concilio, ahora que cuenta con el respaldo de la orden, envía al segundo grupo).

Les proporcionaremos monturas para que puedan viajar hasta Caucealto, un pequeño pueblo que vive de la maderaférrea situado a la sombra de los Montes Nublados; serán 4 días a caballo, así que encuentren a algún guía que les ayude a situar estas tres referencias geográficas (el claro de la media luna, la cascada susurrante y la

espina del diablo).

Una vez den con las ruinas tengan cuidado, pues no sabemos qué oscuros secretos pueden albergar en su interior. ¿Alguna pregunta o petición?" - deja una bolsita que tintinea junto al mapa (hay 20 + la suma de carisma del grupo en monedas, por los posibles gastos que puedan tener)

El abad en todo momento se mostrará solícito, aunque no posee más detalles al respecto. Puede hablarles del anterior grupo, compuesto por tres humanos y una mediana (Karl, Edmun, Gregor y la perseverante Daf Traspies), cuatro aventureros a los que contrató invirtiendo una cuantiosa suma de dinero. Las palabras del oráculo tan sólo señalan una ubicación, pero sus palabras son crípticas y difíciles de interpretar, si lo personajes tienen otra idea, es cosa suya. Lo que el abad requiere es la corona y en ese sentido será del todo determinante.

La dama de hierro:

Si bien es cierto que el abad desea recuperar la corona con el fin de encontrar el modo de salvar a su rey, no todos los miembros del concilio estaban conformes. Hay quienes ven con buenos ojos la llegada de la condesa al poder, quizás por ser una buena oportunidad de elevar su nivel social e influencias; por ello, la condesa será informada por uno de los clérigos de la orden, tomando medidas para evitar que el grupo de aventureros tenga éxito. Mucho le ha costado hacerse con el trono, deshaciéndose de los posibles sucesores y consiguiendo que el rey aprobara el decreto cuando no sabía siquiera lo que firmaba... mucho esfuerzo. Solo hay una cosa de la que se arrepiente, no haber acabado con él. Ahora sabe que es tarde, una legión de monjes vela por su cuerpo y alma, es contraproducente, pero nada puede hacerse por sanar su cuerpo quebrado, es sólo cuestión de tiempo. Y a tal fin, pone a disposición los medios para eliminar la partida de búsqueda.

Sus recién forjadas alianzas con los gremios de ladrones, le han permitido disponer de los peones necesarios para deshacerse de este pequeño traspies; aunque subestimar a nuestros héroes puede acarrear serias consecuencias.

CAPÍTULO II: El inicio del viaje

La salida de la ciudad no entraña problemas, siéntete libre de darle forma a la ciudad como mejor convenga a tu ambientación aunque, a grandes rasgos, diremos que es una ciudad grande y cosmopolita, en la que antaño la diversidad cultural era algo que se apreciaba. Pero la ciudad se encuentra crispada, la mayoría de los negocios, que antes regentaban artesanos enanos, ahora lo ocupan humanos, que quizá no son malas personas, pero a las que se les abre las puertas del cielo con una oportunidad para prosperar injusta.

Los guetos se encuentran cerca de las murallas, controlados por numerosas patrullas de la guardia. Los no humanos tienen prohibida la visita a la zona noble.

- La condesa ordena interceptar a los personajes, para ello envía varios grupos de rufianes. El encuentro tiene lugar a las afueras de la ciudad, una zona rocosa, próxima al río; un paso estrecho es el lugar más propicio para una emboscada. Seis bandidos apostados entre los arbustos esperan a que su líder, Untuerto, les de la señal para atacar. En primer lugar, Untuerto intentará distraer a los personajes. Tras la señal, un árbol caerá tras ellos cortando el paso, y mientras tres bandidos más salen a hacerles frente, otros tres aparecen de entre las rocas armados con arcos cortos.

+ ¿Qué saben?

Prácticamente nada, un tipo de buenas ropas se puso en contacto con ellos y les entregó una bolsa con cincuenta monedas de oro (la descripción es intrascendente, pues era una marioneta de la condesa); lo que sí saben es que hay otros grupos buscándoles. Si hay algún miembro no humano entre los aventureros, informa de que hay una paga extra por sus orejas (es importante recordarles que la vida del rey pende de un hilo).

El camino prosigue sin más incidentes, siguiendo el camino del este. No tenéis problemas, las patrullas hasta la fecha han podido mantener seguras las carreteras. Al segundo día de viaje, mientras cruzáis una densa arboleda, antes de anochecer, encontráis a lo lejos una carreta tumbada en el camino. La montura que tiraba de ella está en el suelo ensartada por flechas negras ¿qué hacéis?



Si se acercan sin hacer ruido y sin ningún foco de luz, lee lo siguiente:

Hay un grupo de orcos en la espesura del bosque próximos al camino. Los gritos de una chica que lucha malherida con una espada mellada -quizás tras vencer a varias de las criaturas que yacen muertas a sus pies- es el centro de atención. El grupo de orcos claramente los supera en número y se divierten viendo como ésta lucha por su vida. En el suelo, atado, hay un hombre herido sollozando junto a un árbol.

8 Orcos guerrero de sangre, Hoja aserrada D6+2 perforante 1 Pg:3 Armadura 0 (luchar sin descanso, deleitarse con la destrucción)

Durante el combate, el primer movimiento que desencadenen los jugadores será el contraataque de, al menos, 4 de los orcos (2 de ellos se quedarán con cada uno de los prisioneros).

Si tras 3 movimientos, nadie ayuda a alguno de los prisioneros, uno de éstos muere atravesado por el arma del orco; déjalo al azar y que la suerte decida. Tres movimientos después, morirá el segundo.

Si logran rescatar a los cautivos:

Ingrid:

Mercenaria protectora 7ptos Habilidad 2 lealtad 5 (En caso de que su patrón muera, ofrecerá sus servicios al grupo, en agradecimiento por la ayuda prestada durante la primera semana solo les cobrará 10mo)

Rodrick: ebanista (*me dirigía a la ciudad de donde deseaba vender las tablas de maderaférrea; ahora gran parte de su cargamento ha sido destrozado por los orcos, pero les entrega una de recuerdo. Si algu-*

na vez pasáis por el mercado de la ciudad, venid a verme, tenéis el descuento garantizado)

Si su compañera ha sobrevivido proseguirán con su marcha, recuperando las pocas pertenencias que quedan intactas.

En caso de que Ingrid haya muerto en el combate: *Si se dirigen hacia la ciudad de estaría dispuesto a pagar por su escolta, no me atrevo a continuar el viaje solo, la verdad*

- si revelan que se dirigen a Caucealto - *si me permiten acompañarles, puedo ofrecerles un lugar donde descansar sin cobrarles nada, mi casa es grande, quizá deba hablar con el alguacil para que sea él quien se encargue de la misiva* – al decirlo, se da cuenta que ha metido la pata, pero si no insisten no dirá nada más al respecto)

Entre las pertenencias de Rodrick destaca un estuche de pergaminos metálico con numerosos ornamentos de carácter enano, el símbolo de una montaña marca el lacre que lo sella. Si lo ven y Rodrick sigue vivo les dirá: *Nathan el sacerdote del templo de Caucealto, me lo confió para que lo llevara hasta el gran templo de la capital. Debía entregárselo en mano al Abad* (es un mensaje del reino enano, ver la sección “La misiva del rey enano Thordril, hijo de Athor”)



CAPÍTULO III: Caucealto y los peligros del bosque

(El viaje desde la capital hasta Caucealto requiere de 6 días a pie, la mitad con monturas)

A medida que se remonta el caudaloso río que comparte nombre con el asentamiento al que os dirigís, la geografía se va haciendo cada

vez más abrupta. Las verdes colinas quedan atrás, así como los pequeños bosques.

Lo que se muestra ante vosotros es la imponente naturaleza en toda su magnitud, las escarpadas montañas se alzan a lo lejos cubiertas por un manto blanco, acariciadas por una perpetua niebla que impide ver la cima. Algunos dicen que se trata de algún tipo de maleficio, sea cual sea su origen, lo que está claro es que les concede un aspecto algo tétrico. Tampoco ayudan las oscuras rocas que atraviesan la nieve, alzándose varios metros, tal como los árboles de negruzca madera que crecen con gran fortaleza de estas tierras. La niebla es una constante en estas frías tierras y, pese a que todavía no ha llegado el invierno, ya empiezan a vislumbrarse las primeras placas de hielo y nieve posadas en las rocas y árboles.

(Pregunta si alguno de ellos ha estado en Caucealto anteriormente, o si tiene algún conocido viviendo aquí, será importante más adelante. Si es así, pregúntale su nombre y que relación tenían; cuanto mayor sea el vínculo, será más interesante (este vínculo se desarrollará en el apartado “los peligros del bosque”).

El ascenso por el sendero es un tanto tortuoso, no es un camino muy transitado, pero lo suficiente como para no perderse; varias piedras con runas parecen ayudar al viajero a seguir el camino.

*Finalmente, en un claro del bosque, junto al cauce del río, se encuentra Caucealto, un pequeño pueblo rodeado por una empalizada de maderaférrea. Por encima de ésta, parecen despuntar, al menos, una veintena de casas de piedra que cuentan con un segundo piso. El tañido de una campana resuena de pronto con vuestra llegada. Podéis ver un vigía situado en lo alto de la empalizada, próximo a la entrada principal; el hombre porta un tabardo azul cubierto por un manto de piel; el casco abierto descubre el semblante de un hombre cansado, con poblada barba, nariz chata y pequeños ojos. Con el tono áspero en su voz, se dirige a vosotros – **Saludos viajeros, ¿cuál es el motivo de vuestra visita a Caucealto?***

Pocas cosas pueden impedir que el grupo acceda al pueblo, en realidad la pregunta es por mantener un aire civilizado en estas tierras salvajes.

CAUCEALTO, asentamiento pequeño

Etiquetas: pobre, estable, milicia, recursos madereros, juramento con la ciudad de

.....

Tiene problemas con los Enanos, que reclaman estas tierras como propias.

Lugares destacados:

Templo dedicado a 3 deidades:

- dios de la caza y la naturaleza
- dios del comercio y la civilización
- dios de la muerte y el descanso eterno

En el pequeño templo, posee varias capillas, el lugar es bastante austero, pero acogedor, los muros de la entrada están tallados representando el panteón de las tres deidades más populares en esta zona, Nathan el sacerdote local, se encarga del lugar.

La misiva del rey enano Thordril, hijo de Athor:

Hace unos días un grupo de enanos llegó hasta el poblado. Viendo que en el templo se encontraba el dios del comercio y la civilización, los enanos entregaron a su sacerdote una misiva para el rey. Temeroso de que pudiera ser presa de los ladrones, decidió enviar la misiva con una persona de su total confianza, Rodrick, quien sería escoltado por una excelente mercenaria llegada del norte.

La misiva es una declaración de intenciones: los enanos del reino del norte reclaman para ellos los Montes Nublados, lugar ancestral de su pueblo que fue usurpado por el reino humano. En caso de aceptar tal concesión, el pueblo enano respetará la explotación de maderaférrea por los próximos 200 años, así como la incondicional ayuda contra la Horda.

El caldero rebosante:

Se trata de un pequeño edificio situado en el centro del pueblo. El establecimiento cuenta en estos momentos con 2 habitaciones disponibles; tan solo se hospedan en él un pequeño grupo de comerciantes de las tierras del sur, quienes han viajado hasta aquí en busca de suministros de maderaférrea junto con algunos de los mercenarios que los han acompañado.

El posadero es Edgar Siemprealegre, un hombretón de amplia sonrisa mellada, rapado por completo; siempre es atento con sus clientes, y famoso por sus estofados, que hacen que el viaje, para cualquiera que se detenga en su posada, haya merecido la pena.

Para contratar los servicios de alguno de



ellos, es preciso realizar una prueba de “Reclutar pag. 341”

En caso de sacar de 7-9 dales a elegir entre estos tres personajes, la información entre paréntesis es exclusivamente para el DJ.

- **Garret** (mercenario temerario) humano, Lealtad 2, habilidad 2, Precio 30mo/semana
- **Kerzo** (ratero cobarde), Lealtad 1, habilidad 3 precio 20mo/semana
- **Darren** (Rastreador traidor) Lealtad 0, habilidad 3 (aceptará cualquier pago, pertenece a una banda de ladrones, les robará tan pronto como le sea posible y desaparecerá con alguna pertenencia valiosa de algún personaje o los conducirá a una emboscada)

Básicamente estos son los rumores que pueden llegar a reunir preguntando por el pueblo. Para determinar cuántos de ellos descubren, tira + Car:

Con 10+ reciben 3 rumores + Bonif Car tira en la tabla de rumores

De 7 a 9 recibes 1 + Bonif Car tira en la tabla de rumores

6 o menos la gente se muestra reacia a hablar con extranjeros.

Recibes un bonificador de +1 si hacen saber que vienen de parte de la iglesia de

Recibes +1 si gastas 1d6 monedas en la búsqueda

Los rumores del pueblo: tira 1d12 las veces que corresponda. Si se repite el mismo resultado descubrirás si es verdadero o falso. Si se vuelve a repetir la tirada, cualquier información adicional que aparezca se debe básicamente a que se contrasta la información con varias personas:

1- Algo en el bosque está espantando la caza, una gran bestia (verdadero, aunque en realidad es la Horda que ha empezado a adentrarse en los Montes Nublados)

2- Hace unas semanas pasó un grupo de aventureros, eran 3 hombres y una mediana, buscaban un guía para viajar a los Montes Nublados (verdadero, Darren se ofreció cuando ya salían del pueblo sin guía; a la primera de cambio robó uno de las pertenencias de valor de Gregor, una reliquia familiar)

3- Varios comerciantes han sido asaltados por una banda de ladrones (verdadero, parece que están bien organizados)

4- Un grupo de leñadores, junto con una patrulla de milicianos, han sido masacrados (verdadero, aunque el paradero de sus cuerpos solo lo conoce Kern Cuatrodedos)

5- Kern cuatrodedos ha sido el único superviviente de la masacre del bosque, pero se niega a salir de su cabaña (verdadero, ha vuelto a darle a la botella, está desquiciado debido al suceso)

6- Los enanos han asaltado a los comerciantes en el antiguo paso del norte (falso, fueron los compañeros de Darren)

7- Una partida de enanos visitó al sacerdote del templo, reclaman estas tierras ancestrales como propias (verdadero, entregaron una misiva al sacerdote para ser entregada en la capital,

en ella se reclaman los montes nublados por el rey enano Thordril, hijo de Athor Rocahendida)

8- El alguacil del pueblo centra todos sus esfuerzos en mantener la empalizada vigilada por miedo a un ataque de la horda (verdadero, parece que la avanzadilla de la Horda ha llegado hasta los Montes Nublados)

9- La bestia del bosque destruye todo cuanto se adentra en el sendero viejo (falso, es un rumor que han extendido los ladrones para evitar que se acerquen a su guarida)

10- Los druidas han muerto víctimas de la bestia del bosque (falso, han marchado al este para hacer frente a la Horda)

11- Una mujer vio como Darren marchaba por el norte hacia el bosque junto a los extranjeros (verdadero)

12- Un gran estruendo resonó en los Montes Nublados; dicen que se trata de un dragón que ha despertado de su letargo (falso, fueron unos goblins haciendo sonar un cuerno de guerra de las ruinas de Hellmet, lo que ayudó a los enanos a localizarlas)

Problemas:

Si más de una persona indaga acerca de los rumores, Darren se percatará de que alguien está husmeando demasiado; en caso de que lo busquen estará esperando al grupo en algún sitio solitario donde emboscarlos, junto a un pequeño grupo de su banda.

Entre sus pertenencias se encuentra una reliquia familiar de una casa noble de la capital, pertenecía a Gregor; si la devuelven cobrarán 300 po por ella; si además recuperan su cuerpo, la familia quedará en deuda con ellos.

8 Bandidos Pg 3 armadura 1 Puñal 1d6 (cerca) pag 276

Darren (rey de los bandidos) Pg 12 Armadura 1, Cuchillo de confianza Dñ m (2d10) cerca, pag 276

Kern Cuatrodedos:

El viejo Kern lleva unos días encerrado en su casa borracho como una cuba, no salen más que incoherencias de su boca. El alguacil envió a un grupo de mercenarios para verificar lo que contaba el viejo, pero nadie ha regresado hasta el momento.

La cabaña de Kern está situada cerca del molino viejo, junto al cauce del río; está hecha en parte de piedra y maderaférrea. Su mampostería tiene tallas ornamentales de gran belleza y en su porche hay cuerdas con huesecillos de animales que repiquetean con tono armónico, además de diferentes

utensilios de caza y herramientas de leñador, que están dispersas cerca de un pequeño cobertizo que hay junto a la casa.

Kern se negará a hablar. Se requiere un **desafiar el peligro por carisma** para poder entablar conversación con él; si alguien le ofrece licor tiene un +1 a la tirada.

Con 10 o más aceptará tratar con ellos y responderá a sus preguntas contando la verdad

De 7 a 9 aceptará tratar con ellos pero omitirá detalles del incidente.

6 o menos lanzará algo contra los jugadores, una jarra, botella o lo que se te ocurra que se ajuste mejor a tu escena.

(Si pones voz de borracho mejor que mejor, sabemos que puedes hacerlo escandalosamente bien)

Partimos de buena mañana para talar un espléndido ejemplar de maderaférrea, crece junto a un claro en el bosque. Al llegar al lugar pudimos ver una imagen escalofriante. En el suelo había, al menos, una docena de orcos y 3 hombres masacrados; junto a ellos, una criatura enorme, hecha de piedra y hierro... sus ojos eran dos grandes rubíes... la criatura corrió en nuestra dirección... (En este punto en base al resultado la historia cambia)

Si sacó 10 o más:

La criatura cargaba en nuestra dirección de forma lenta y torpe, pero no sabía decir si con intención de hacernos daño -de hecho se arrodilló frente a mí, levantando tierra, hielo y piedras-. Greg le atacó con el hacha... No sé si la codicia se apoderó de él y de sus compañeros... sé que habían sido rufianes en la capital, que vinieron aquí en busca de una nueva oportunidad, pero no se merecían ese final (balucea algo con tono alcohólico). Los ojos de la criatura cambiaron de tonalidad, ardiendo como ascuas encendidas, y sobre su superficie aparecieron extrañas inscripciones rúnicas, como si estuvieran escritas en fuego, después... todo fue destrucción: acabó con todos como si fueran insectos... yo logré esconderme, y cuando reuní el valor suficiente, salí corriendo. Conté lo que había pasado al alguacil... pero nada se sabe de la patrulla que envió.

De 7 a 9, compartirá la versión que contó al alguacil: *La criatura cargó en nuestra dirección, arrasaba con todo cuanto se encontraba a su paso; Greg lanzó un hachazo a la criatura... pero de nada sirvió, nada pudieron hacer por salvar la*

vida... la criatura acabó con todos... como si fueran insectos. Yo logré esconderme... cuando reuní el valor suficiente, salí corriendo, y conté lo que había pasado al alguacil.

CAPÍTULO IV: El camino viejo o el atajo peligroso

Una vez indaguen en el pueblo, contraten algún mercenario y se aprovisionen si es preciso, toca ponerse de nuevo en marcha para llegar hasta Hellmet. Hay dos rutas posibles:

El camino viejo:

(El viaje dura 6 días por bosque y montañas. Este viaje se trata como *realizar un viaje peligroso*, [pag 340 DW]). Es la ruta más larga, recientemente ha sido tomada por los ladrones de Darren, donde han encontrado un refugio ideal para sus fechorías que les permite tener controlado el paso y emboscar de forma cómoda a aquellos incautos que pretenden viajar al norte. Los enanos emplearon esta ruta, pero su número intimidó a los ladrones que los dejaron pasar sin más.

Los ladrones se han encargado de extender el rumor de que en la zona próxima a su

guardia hay una gran bestia peligrosa, lo que de momento mantiene alejado a los curiosos.

Si los jugadores deciden tomar este camino -bien porque no han descubierto el atajo o por cualquier otro motivo- uno de los encuentros que tendrán por el camino es la banda de Darren, ya sea porque les acompaña o porque les tiende la emboscada cuando acampan

(Hacer guardia [pag 340 DW]). Si ya se enfrentaron a la banda, este encuentro no tendrá lugar.

8 Bandidos Pg 3 armadura 1 Puñal 1d6 (cerca) pag 276

Darren (rey de los bandidos) Pg 12 Armadura 1, Cuchillo de confianza Dñ m (2d10) cerca pag 276

En base al estilo de juego, siéntete libre de establecer los encuentros que puedan sufrir los jugadores, aunque no recomendaría abusar de ellos.

El atajo peligroso:

(Ruta de 3 días de viaje por bosque y acantilados, el viaje se trata como *realizar un viaje peligroso* [pag 340 DW])

Se trata de una ruta que acorta notablemente el viaje, pero entraña múltiples peligros, entre ellos la criatura que, según parece, ha acabado con la vida de los leñadores y milicianos. Esta ruta solo es viable si hablan con Kern Cuatrodedos, pues él es el único en el pueblo que conoce perfectamente las montañas y sus senderos ocultos.

A – Los peligros del bosque:

“A medida que os adentráis en el bosque, éste se hace más denso, los gruesos árboles de maderaférrea crecen entrecruzando sus oscuras ramas entre sí y el sinuoso sendero es difícil de seguir; está claro que es poco transitado pero, desde luego, parece ir en la dirección correcta. A media tarde divisáis el claro donde tuvo lugar la masacre; el paso obliga a atravesarlo y la quietud parece reinar en el lugar -algo que, en gran medida, incomoda- ya que no se escuchan animales cerca.

Varios árboles se encuentran inclinados y golpeados por algo, todo indica que en ese sendero ha sucedido algo. No tardáis en vislumbrar los cuerpos de 8 soldados, que yacen muertos, destrozados de muy diversas maneras; la sangre impregna la madera y varias armas rotas se hallan esparcidas alrededor. Claramente, la lucha ha sido de lo más cruenta”.



(Si alguno de los jugadores tenía un conocido en el pueblo, será una de las víctimas de la criatura; puede que se tratara de un soldado o quizá de uno de los leñadores que sucumbió en el claro)

Discernir la realidad:

¿Qué ha pasado recientemente aquí? Los soldados parece que emboscaron a una criatura pero no salió bien.

¿Qué está a punto de pasar? Nada

¿Qué debería estar buscando? Quizá las huellas de la criatura, aunque su rastro parece bastante evidente: ascienden en la dirección que lleváis.

¿Qué hay aquí que sea útil o valioso para mí? Rebuscando entre los cuerpos puedes reunir un saco con 50 monedas

¿Quién manda aquí realmente? Sin lugar a dudas, la criatura que acabó con los soldados

¿Qué hay aquí que no es lo que parece? Unas toscas marcas, quizás hecha con una espada en un árbol, donde puede leerse “ayuda”

“El sendero a partir de este punto es del todo inconfundible. Los árboles que estorbaban a la criatura parecen arqueados y, sin lugar a dudas, van en vuestra misma dirección. Tras una hora y media, llegáis a un claro. Lo primero que os llama la atención es la gran roca que hay en el centro, de unos dos metros de alto y casi dos de ancho; está recubierta de una capa de nieve y hielo. Junto a él, yacen 3 cuerpos humanos perfectamente dispuestos, mientras que cerca de la parte oeste del claro, se encuentra una pila de cuerpos de orcos.”

B - La maldición de la dama de piedra:

No todo es lo que parece, el gran cons-

tructo es, en realidad, Daf Traspies, una mediana que ha cometido la insensatez de colocarse la corona de los 3 reyes. En el apéndice I se detalla las propiedades de este objeto mágico con mayor profundidad, así como parte de su historia, pero en esencia, lo que hace es transmutar el alma de la persona que se pone la corona a uno de los constructos del gran salón de Hellmet. El cuerpo del sujeto se convierte irremediabilmente en piedra, y eso fue precisamente lo que sucedió. El grupo intentó quitar la corona, pero para hacerlo debían romper la estatua, poniendo en peligro a su compañera. Decidieron, tras un largo deliberar, regresar en busca de ayuda, pero en el camino fueron sorprendidos por una compañía de la Horda. La batalla hizo entrar en un ciego frenesí a Daf, quién presa cuerpo del constructo, acabó con ambos grupos; desde entonces ha permanecido junto a sus compañeros, atrapada en el dolor de sus actos incontrolables, sin saber qué hacer, pues su nuevo cuerpo carece



de la capacidad de habla. Cuando posteriormente vio al grupo de leñadores, pensó que quizá ellos podrían ayudarle; pero la mediana, sin experiencia en mover la torpe mole de piedra, se golpeó con cuanto encontró a su paso. Los leñadores, pensando que la criatura les atacaba, les respondieron en un acto reflejo, lo que hizo que Daf volviera a entrar en el frenesí de combate. Solo Kern Cuatrodedos logró escapar de aquella refriega. Una semana había pasado desde entonces, y quiso regresar a Caucealto, pero se topó con una patrulla que atacó sin más, sufriendo el mismo final. Daf, viendo lo que había hecho, decidió regresar al claro con sus compañeros. Allí se hizo un “ovillo” y permanece, desesperada, con el miedo aferrado a su corazón de que jamás nadie podrá ayudarla.

Para realizar un movimiento de *Discernir la realidad*, deberían poder dedicar tiempo a investigar el claro, lo cual sacará Daf de su trance. Cuando consideres que se dan las condiciones necesarias, lee lo siguiente.

El sonido, a roca y metal rozando, resuena en el hasta ahora silencioso claro; la roca va adquiriendo una forma humanoide conforme va desparezándose. Cuando se alza, alcanza casi los 3 metros de altura; su figura recuerda vagamente a un enano de piedra, aunque de talla más tosca. Presenta refuerzos metalizados de gran manufactura, y las joyas de sus ojos os llama la atención, parecen brillar por su débil fulgor. ¿Qué hacéis?

Daf está asustada, tiene miedo; si ellos salen corriendo, no los perseguirá, no quiere un enfrentamiento, por lo que mantendrá las distancias expectante; si alguno se muestra conciliador, correrá en su dirección, aunque claro eso es algo que puede ser mal interpretado por el grupo. Lee lo siguiente si se da el caso.

La mole de piedra y hierro corre en tu dirección; sus pesados pasos resuenan y un débil temblor sacude la tierra a medida que la imponente criatura se aproxima con determinación. ¿Qué hacéis?

Lo peor que puede suceder es que el golem sea atacado, eso provocaría que Daf perdiera el control y entrará en un frenesí de batalla incontrolable; luchará hasta acabar con todas las amenazas o ser destruida. Si alguno se interpone en su camino arrojando las armas al suelo mostran-

do que son aliados, tiene derecho a una prueba de **Desafiar el peligro por Car**.

Golem de piedra: PG 12 Armadura 3 Puños de piedra Dñ 1d8+3 contundente, cerca, corto alcance. Cualidad especial de hierro y piedra. Si no hay combate o el desafío de carisma es superado, lee lo siguiente.

La criatura se cae, arrodillándose ante ti, provocando un temblor en el suelo que se siente a varios metros, sus gestos parecen hacer ademán de súplica, un sonido metálico lastimero parece surgir de su interior sin que pueda entenderse nada de lo que dice.

Un conjuro de telepatía podría ayudar a comunicarse con Daf, la cual podría contar su triste historia (ver sección de “La maldición de la dama de piedra”); a partir de este punto Daf intentará ayudar al grupo a llegar a Hellmet, donde está su cuerpo; ir acompañada de la gran criatura evitará que puedan tener encuentros hostiles con las patrullas de la Horda que pueblan los bosques de maderaférrea.

C – El desfiladero:

El estrecho desfiladero se extiende rodeando las montañas; el antiguo paso antaño servía como ruta segura a los comerciantes que se dirigían a Hellmet, pero las inclemencias del tiempo han hecho mella incluso en una arquitectura tan resistente como la enana. Varias zonas están provistas de refuerzos y recodos donde guarecerse en caso de tormenta, ahora esos lugares son ruinas que apenas sirven para el uso que un día tuvieron. Las vistas son espectaculares, mostrando la cordillera en toda su magnificencia, incluso las brumas desaparecen en algún momento para que el sol os permita ver a lo lejos el símbolo de un martillo dorado en un muro lejano; allí se encuentra vuestro destino, aunque todavía queda un trecho importante hasta llegar.

Unas cuerdas y un equipo de escalada serán muy útil en esta zona, ya que sin contar con ellos, es fácil que una ráfaga de viento cause algún problema al viajero incauto.

Cuando lleváis un día de viaje a través del desfiladero podéis ver que una sección se ha derruido; cruzarla requiere de pericia y paciencia. La pared es resbaladiza debido al frío y las placas de hielo que se han formado, sumado a la distancia que deben saltar, es todo un desafío.

(Si Daf les acompaña, hace gestos como intentando decir que ha sido culpa suya, podrá ayudar al grupo a pasar, pero no podrá acompañarlos por esta vía. Si deciden saltar, Daf les proporciona un +2 a la prueba; cuando el grupo pase, el golem buscará otra ruta para alcanzarlos. Ya no reaparecerá hasta que salgan de las ruinas. Si alguno de los personajes muriese en este punto -que todo puede suceder- sería interesante que uno de los PNJ se convirtiera en personaje, si es que lo hubiese; en caso de no haberlo, cabe la posibilidad de que un personaje se una al grupo en las ruinas de Hellmet).

CAPÍTULO V: Las ruinas de Hellmet

A- La entrada principal:

El gran símbolo de un martillo tallado en la piedra indica el lugar del emplazamiento de las ruinas. Bajo él hay un gran portón que, con gran maestría, se mimetiza con la montaña. Ése portón da acceso al interior de la montaña donde, al menos una veintena de enanos, han acampado frente al portón, carromatos tirados por cabras montesas gigantes.

Discernir la realidad:

¿Qué ha pasado recientemente aquí? Los enanos acabaron con una partida de la Horda en las afueras de la ruinas.

¿Qué está a punto de pasar? Van a lanzar los cuerpos de los orcos por el acantilado.

¿Qué debería estar buscando? Una entrada alternativa, si es que no deseas pasar por la puerta principal.

¿Qué hay aquí que sea útil o valioso para mí? A 50 metros bajo muro parece haber una abertura tallada; una roca parece disimularla, pero el martillo que hay sobre ésta indica que es un acceso viable.

¿Quién manda aquí realmente? Un enano destaca por encima del resto, su imponente

porte parece infundir respeto y admiración entre el resto; porta una armadura de escamas doradas y a la espalda un martillo enano.

¿Qué hay aquí que no es lo que parece? Los enanos no están intentando entrar, de momento parece que intentan contener algo en su interior; han bloqueado los engranajes desde fuera para evitar que las puertas se abran.

Si deciden acercarse a la entrada, los enanos no se mostrarán hostiles, pero si cautos; mantendrán sus armas cerca y permanecerán expectantes a la espera de que su líder hable con los recién llegados.

Zork Martillotronante:

Es el enano al mando de este destacamento de 30 enanos; fue el elegido para portar el mensaje a las tierras de los hombres. Tras entregar la misiva en el templo de Caucealto, volcó todo su interés en dar con el paradero de Hellmet. Tardaron días, pero la fortuna quiso facilitarle las cosas y curiosamente fue su ancestral enemigo quien le ayudó a localizar las ruinas. Un grupo de curiosos goblins encontró un gran cuerno de guerra en una de las cámaras, por el que consiguieron reconocer con facilidad que se encontraban en las viejas ruinas. En breve tiempo llegaron al lugar más tropas, convirtiéndolo en un improvisado hogar infestado de miembros de la horda, en el que llevan al menos 3 días. Los enanos han encontrado huellas recientes, algunas de una criatura de gran tamaño que había salido de su interior.

La situación es algo compleja: Zork no está dispuesto a perder de nuevo las ruinas. La llegada de los personajes le incomodará, ya tiene bastantes preocupaciones conteniendo a la horda en el interior de Hellmet, aunque sopesará llegar a un acuerdo con el grupo de aventureros. Por desgracia, la corona no estará bajo ningún concepto al alcance de estos. Thork se cerrará en banda si revelan sus in-



tenciones de llevarse la corona de los tres reyes; si se diera el caso, les pedirán que se marchen por donde han venido, haciendo que el resto de enanos tomen las armas y se agrupen junto a su líder.

Si mienten u omiten el motivo de su visita a Hellmet, podrán llegar a un acuerdo con Thork; está dispuesto a recompensar al grupo con un gran botín si logran adentrarse en las ruinas y acabar con el ogro que parece comandar este destacamento de la horda.

EL INTERIOR DE HELLMET:

Niveles superiores: sus salas y corredores estaban diseñados para defender cualquier posible ataque. Hay múltiples trampas y puertas secretas que conducen a salas de vigía.

En estos momentos la zona está infestada de miembros de la Horda (entre ellos un ogro y multitud de orcos); el paso por esta zona será del todo imposible sin un ataque conjunto de los enanos,

Los pisos intermedios: en ellos es donde el pueblo enano vivía: zonas de recreo, fuentes, viviendas, un mercado...aunque ahora todo está desolado; es posible encontrar algún grupo de orcos y goblins deambulando por aquí, saqueando aquello que los enanos dejaron atrás.

Pisos inferiores: en estas dependencias estaban las armerías y zona de cuadras. Estas últimas son un tanto especiales, pues en la antigüedad, los enanos lograron domar unas monturas muy poderosas, los grifos. Hoy no queda ninguno en la región, pero antaño fueron numerosos.

En estos pisos también se encuentra la gran sala del trono, en la que las grandes columnas se pierden en la oscuridad del techo. Al menos 50 constructos, de muy diversos aspectos, mantienen su mirada en dirección al trono de piedra, situado en lo alto de una escalinata. Es en esta sala donde Daf Traspies, cometió la osadía de ponerse la corona. Su cuerpo se ha convertido en piedra, y sus manos impiden quitarle la corona, siendo preciso para ello romperle los dedos.

Hacerlo tendría serias consecuencias: se convertirán

en carne, mientras el resto del cuerpo sigue siendo de piedra. (Ver apéndice I: La corona de hierro).

Junto al salón del trono se encuentra la forja rúnica, cuyos vapores son mortales tanto por inhalación como por contacto; ningún ser vivo puede entrar y permanecer en la forja más de unos pocos minutos sin poner su vida en juego.

Por cada intento de buscar en su interior es preciso realizar una prueba de *desafiar el peligro* por constitución; fallar implica la muerte.

En el interior de esta forja hay diferentes artefactos mágicos:

- Estatuilla de piedra con runas de un grifo: tiene la capacidad de invocar un grifo 1 vez al mes.
- Escudo imán: (está en el manual página 295)
- Hacha del rey conquistador: (está en el manual página 297)

En estos momentos un grupo de Orcos, liderados por una especie de hombre bestia de gran tamaño, arrastran dos enanos por el suelo, mientras se jactan



de su desdicha tras ser torturados; las vidas de los enanos penden de un hilo. Lo que suceda con sus vidas dependerá de los jugadores.

EPÍLOGO

El final puede cambiar notablemente en base a las decisiones que los jugadores han ido tomando a lo largo de la aventura. En el epílogo intento recopilar esas decisiones y las consiguientes consecuencias que acarrearán, con las que el director de juego podrá narrarles a los jugadores de qué manera han repercutido sus actos en el propio país y las gentes que lo pueblan.

Los Rufianes de Darren:

(Acaban con el peligro)

Al deshaceros de los rufianes que asaltaban a los incautos en las proximidades del pueblo, se restablece la ruta del camino viejo que conduce a las tierras del

norte, retomándose las relaciones comerciales con otros asentamientos, y proporcionando gran prosperidad a Caucealto.

(No acaban con el peligro, Si llegan a pactar con Darren para que les dé información a cambio de olvidarse de ellos)

El pueblo sigue siendo víctima de los asaltos, que cada vez son más violentos. El número de asaltantes va aumentando y todo aquel que desea pasar por la zona debe pagar tributo al llamado “rey de los ladrones”. El número y peligro de esta banda de malhechores aumentará con el paso del tiempo, destruyendo por completo la economía de Caucealto, que pasará a estar dirigido por Darren, apropiándose del permiso de explotación de maderaférrea.

La maldición de Daf Traspiés:

La única manera que tienen de salvar la vida del rey es quitando la corona de la estatua de piedra, sin embargo, eso es algo que condenaría a la mediana a vivir en el cuerpo del constructo eternamente.

Depende de los jugadores canalizar su futuro; aquí se plantean posibles finales en base al trato que le dieran y como han transmitido lo que ha sucedido con su cuerpo:

- **(han tenido tacto)** Daf se mostrará comprensiva, asumiendo su sacrificio con aplomo. Debido al daño causado al pueblo de Caucealto, permanecerá en él, protegiéndolo de posibles ataques; con los años será perdonada. Su presencia ayudará a la defensa del emplazamiento, intimidando a la Horda que evitará el lugar. Si Darren sigue vivo, con el tiempo acabará engañándola, con la promesa de una solución a su gran problema. Los planes de Darren crecerán y se trasladará a la gran ciudad.
- **(Son pragmáticos)** Decidirá acompañar hasta la ciudad al grupo con el fin de que el Abad pueda ayudar con su maldición.
- **(En caso de falta de interés por parte del grupo)** Su frustración acabará haciendo que pierda el sentido, vagando por las montañas como un ente errante que con el tiempo se volverá hostil con



cualquier ser inteligente que se cruce en su camino.

Zork Martillotronante

El encuentro con este singular general puede derivar en varios posibles finales con serias consecuencias para el país:

Si Zork descubre que han robado la corona y sobrevive al combate:

El reino enano no solo negará ayuda al país, sino que cerrará sus fronteras a los humanos; los enanos regresarán a su país y cualquier producto de manufactura enana pasará a ser un objeto exótico. Doblando e incluso triplicando su precio.

Si Zork muere en combate a manos de los humanos:

Uno de los enanos supervivientes regresará al reino para informar de lo sucedido; en este caso, no solo el reino enano negará la ayuda contra la horda, sino que declarará la guerra al país, abriendo otro frente en el norte.

Si Zork es engañado o muere en combate con la horda y no se descubre que los humanos han robado la corona:

Los enanos les agradecerán la ayuda, si es que la prestaron para liberar Hellmet de la Horda, y les entregará a cada uno de los personajes un objeto acorde a su clase (se trata de un objeto de manufactura enana, de gran calidad).

La pérdida de la corona de los tres reyes supondrá un duro golpe al reino enano, pero recuperar el emplazamiento de Hellmet mantendrá viva la comunicación con el reino humano.

La corona de hierro:

Si la corona no es entregada (el mayor de los males):

Será destruida, el rey morirá y el país sufrirá serios cambios.

La condesa se autoproclamará reina, destruirá a los partidarios del antiguo rey, y se convertirá en una de las más férreas dictaduras jamás conocidas; el poder de la condesa se basa en el miedo.

En la noche de los lamentos, las razas no humanas desaparecen de la ciudad, dejando atrás todas sus posesiones; su paradero es un misterio.

Mientras en la capital la reina asienta sus

cimientos, desde el este, la Horda avanza de forma implacable.

- Caucealto sufrirá constantes ataques por parte de la Horda; si los enanos no cerraron su frontera podrán aguantar durante un tiempo e incluso puede que algunos de sus habitantes logren salvar la vida, pero el asentamiento sólo sobrevivirá si Daf se quedó en el poblado para protegerlo.

Entregan la corona al abad (el menor de los males):

el cuerpo del rey está perdido, pero su espíritu todavía puede salvar al país. Al ponerle la corona, su cuerpo queda convertido en piedra y en Hellmet un golem, muy diferente al resto, cobra vida. Su figura, forjada en piedra y hierro, es mucho más pequeña que la de los demás (tiene la altura de un humano), está recubierta por láminas de oro. El rostro es la representación de Formalón, el mago que ayudó a forjar la corona, un antepasado del rey.



El rey ha vuelto a la vida y su voluntad será capaz de alzar al ejército de golems. Llegará a un acuerdo con los enanos, prometiendo la cesión de Hellmet -así como la corona- en cuanto su reino sea liberado de la dama de hierro y la Horda (ten en cuenta que el golem en el que se ha encarnado, así como el resto de golems, están en Hellmet y deberán viajar hacia la capital). Esto provocará una guerra civil, en la que los no humanos no llegarán a desaparecer de la capital. La guerra terminará con la victoria del monarca de hierro que, haciendo honor a su palabra, devolverá la corona al reino enano y firmará el tratado propuesto por los enanos del reino del norte (que reclaman para ellos los Montes Nublados, lugar ancestral de su pueblo que fue usurpado por el reino humano). El pueblo enano respetará la explotación de maderaférrea por los próximos 200 años, así como la incondicional ayuda contra la Horda.

APENDICE I

La corona de hierro:

Forjada en épocas pasadas, gracias al conocimiento y la unión del pueblo enano de Hellmet con el mago Formalón. Al encontrar en los Montes Nublados un lugar de incalculable poder, los enanos, lejos de darse por vencidos al no poder darle uso, hicieron llamar al más prestigioso mago, Formalón, quien ayudó a los reyes enanos a crear un ejército de golems con los que poder usar el lugar de poder en una especie de forja rúnica. Eso permitió a los reyes enanos forjar poderosos artefactos, pero también los condenó, pues una guerra racial terminó por sacudir los mismos cimientos de su pueblo.

Formalón, dándose cuenta de lo que había hecho, empleó la forja rúnica para borrar todo recuerdo de este lugar de las mentes de aquellos que la habían visitado. Pero el coste fue su propia vida.

Lo que el poderoso mago desconocía, es que había engendrado descendencia... el actual rey es su único descendiente.

La corona posee la capacidad de extraer el alma de un cuerpo mortal y transferirlo a uno de los constructos que Formalón forjó. El cuerpo de la persona que la porte en su cabeza se convertirá en piedra, sin que nada pueda hacer, ya que aún no se conoce forma para devolver el alma a su cuerpo original

Cualquier jugador que se ponga la corona será convertido en golem, y sufrirá una serie de

cambios en su ficha:

Sustitución de atributos físicos, como Constructo cambias FUE, DES, CON tira 3d6 para cada una de estos atributos, INT, SAB, CAR se mantienen como estaban.

Raza, pasa a ser un Constructo.

Los movimientos raciales cambian a estos:

Hecho de piedra y hierro. No necesitas comer, aunque si meditar para no perder la cabeza.

Autómata: No puedes curarte por medios naturales mundanos o mágicos, sino que tú mismo o alguien pueden hacerte reparaciones, cuando elijáis acampar o recuperarte, curándote así de forma normal. Además, cuando hagas un último aliento y saques un 7-9 puedes desactivarte y ponerte en modo de espera hasta que alguien pueda repararte (el DJ te dirá qué se necesita para eso)

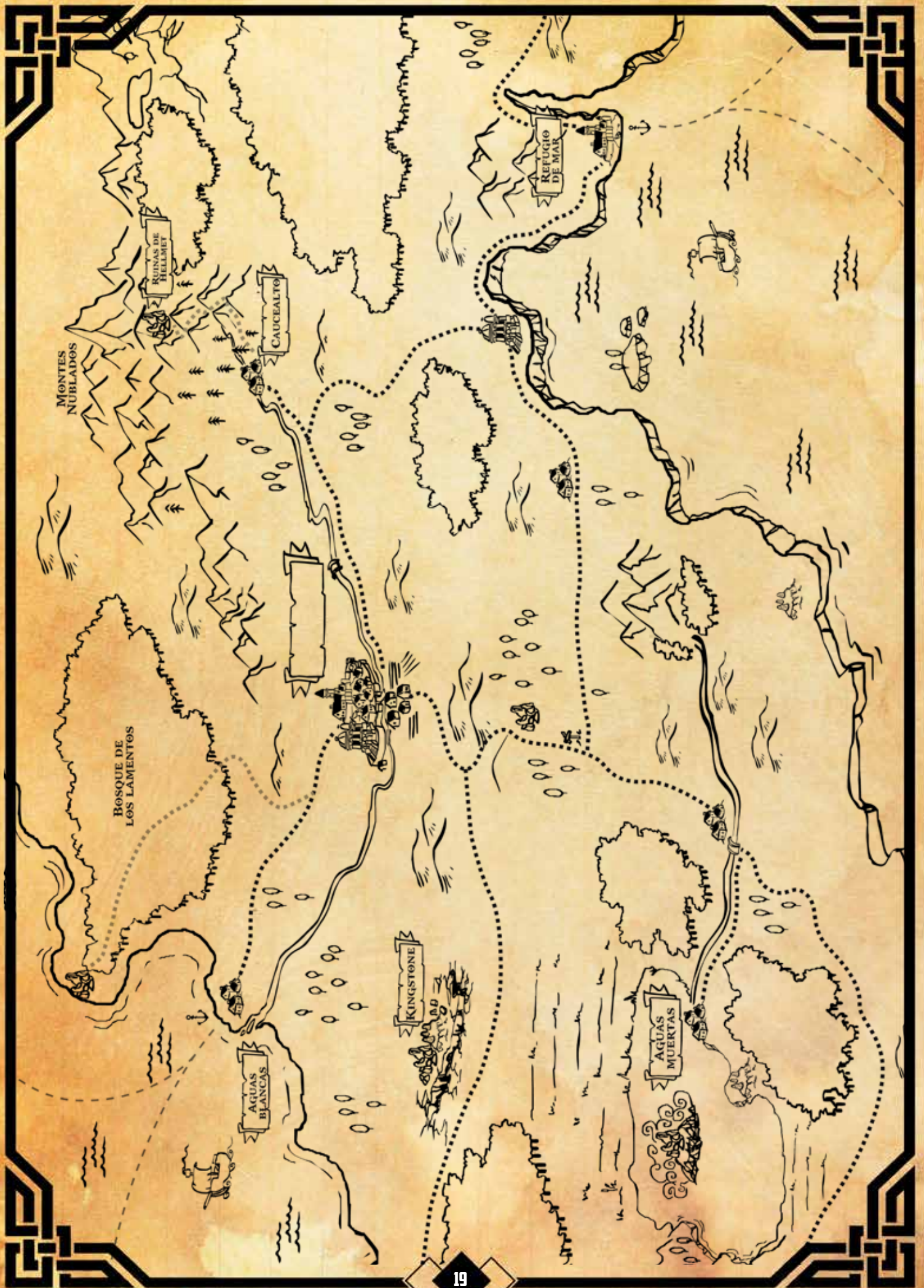
Vínculos alternativos:

_____ me ayuda a mantener mis engranajes en buen estado.

_____ conoce el origen de mi maldición.

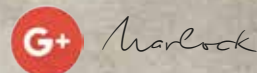
Ya no siento las debilidades humanas y los deseos de







*Autor del módulo
Ilustraciones y maquetación*



*Encuentra en nuestra web material adicional,
personajes pregenerados, ayudas de juego y
otras aventuras listas para jugar,
completamente gratuitas.*

*Bienvenido a Códice, el compendio de historias
interminables donde encarnar los personajes
más variopintos.*

*Tan solo te pedimos que nos dejes algún
comentario sobre la partida que has jugado y
que nos menciones en el caso de jugarla
online.*



www.codice.tk



Codice grupo creativo



codicegrupocreativo@gmail.com



Ya disponible...

