

# LADRONES DE ELAMLE

por Luis Serrano Cogollar

Esta es una aventura para RQ básico, utilizada en el I Torneo de RQ celebrado en JESYR 88. Diseñada para 4-6 personajes con habilidades principales comprendidas entre 50 y 75%, y que dispongan de algún tipo de magia, bien sea ésta de Combate (Espiritual), Rúnica (Divina) ó Hechicería.

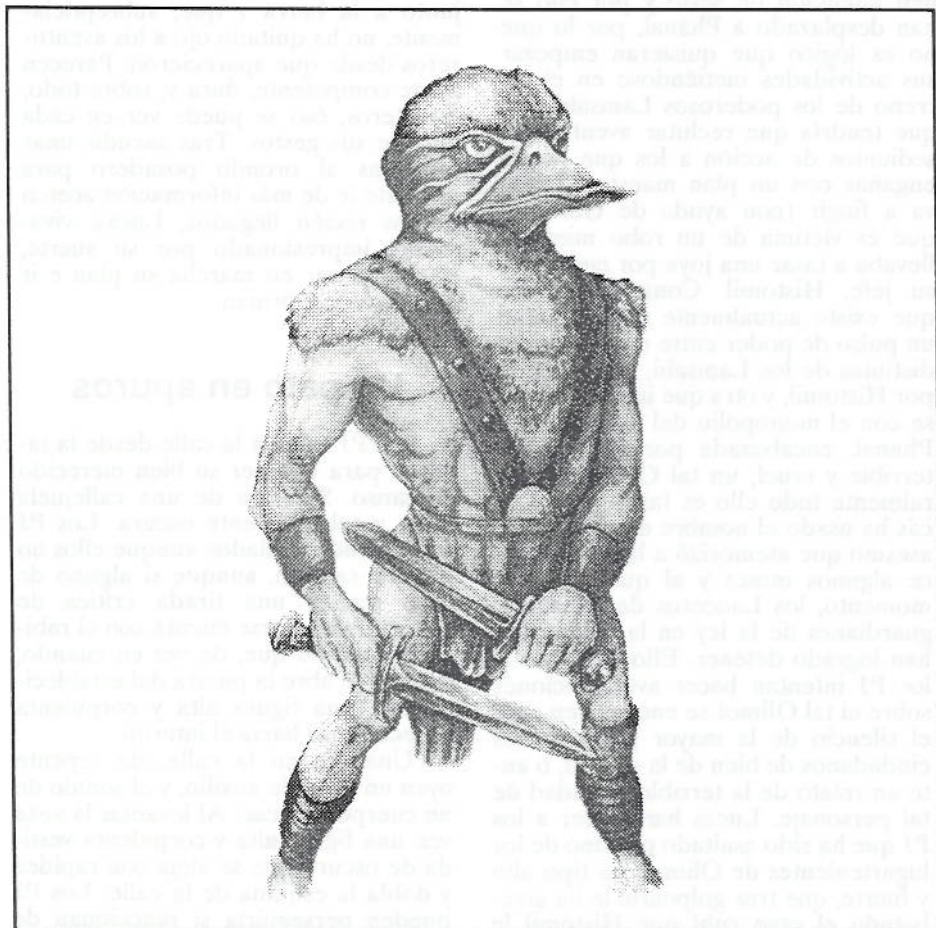
## El lugar y los protagonistas

La historia se desarrolla en Phanal, la principal ciudad costera de la península de Elamle, en Pamaltela (Glorantha). Todo el relieve costero de dicha península se halla repleto de

puertos y de ciudades costeras cuya población es eminentemente humana a pesar de que el resto de Elamle se halla habitado principalmente por los elfos amarillos, y forma parte, junto con las selvas de Onlaks, Mirelos y Dinal, del Nuevo Imperio Elfico Unificado de Errinoru. A pesar de que en todas estas ciudades costeras se reconoce de manera oficial la soberanía élfica y se pagan consecuentemente los tributos al gobierno central del Emperador Arvjar, sus habitantes conservan una cierta autonomía limitada. Las relaciones con los elfos son más que amistosas, y casi todas las razas conviven en paz, como corresponde a los grandes puertos comerciales del mundo conocido.

Phanal es la más populosa y cosmopolita de las ciudades de Elamle. Se encuentra situada en la zona Noroeste de la península, y está bañada por el Mar de Marintho. En su puerto pueden verse todo tipo de naves: desde las extravagantes galeras élficas, cuyo palo mayor es un enorme árbol vivo, a los funcionales barcos mercantes de Fonrit, e incluso pueden llegarse a ver los inmensos castillos flotantes de los enanos. A veces, en Phanal se descargan mercancías procedentes de la lejana Genertela, y en sus muelles atracan estilizados barcos que portan estandartes en los que puede verse una luna de color rojo sangre, las galeras del Imperio Lunar.

En las calles de Phanal uno puede encontrar las maravillas de allende el mar. Pero, como es lógico, en un lugar en el que confluyen tantas razas, tantos intereses comerciales, uno siempre puede encontrar focos de corrupción. Y en Phanal, el principal foco de corrupción está representado por los Lamsabi, la hermandad local de ladrones. Los Lamsabi se caracterizan por varios hechos. Sus fechorías son incruentas en la mayor parte de los casos: casi nunca hieren a nadie (y mucho menos le ocasionan la muerte) en el curso de las mismas; ello no se debe a un exceso de escrúpulos por su parte, sino a la firme creencia que tienen estos malhechores de que obrando así se evitan problemas. Las autoridades no persiguen con la misma saña a un ladrón que a un asesino. Prueba de que no tienen escrúpulo alguno a la hora de matar es que no les importa hacerlo cuando la víctima es uno de ellos: su código de conducta es muy estricto y el menor desliz por parte de uno de sus miembros suele significar la muerte del infractor. Adoran a un dios cuyo nombre solamente conocen los propios iniciados y todo su código tiene una palabra clave: secreto. Todos los iniciados Lamsabi deben someterse a un extraño ritual rúnico antes de entrar en la hermandad, un ritual que asegura que si alguna vez el ladrón es interrogado por alguien, morirá antes de revelar cualquier secreto concerniente a la hermandad





Lamsabi o a sus actividades. Ello ha hecho que las distintas autoridades que luchan contra la hermandad hayan abandonado por completo los interrogatorios, las torturas, y los conjuros de "Verdad" al tratar con la misma.

Pero dentro de las filas de los Lamsabi se hallan enrolados toda clase de pillos, y ni siquiera Histomil, el actual jefe de la Hermandad puede controlar las actividades de todos ellos. Dos de ellos son especialmente astutos. Se trata de Lucas, y de su secuaz Gorman. Lucas es un pato; no es especialmente fuerte, ni diestro con las armas, ni conoce demasiados conjuros, pero es más listo de lo que parece, y sus planes suelen ser ingeniosos y brillantes. Gorman es la parte física del dúo, un hombre alto y corpulento (1,90 de altura y unos 120 Kgs. de puro músculo), de mediana edad, de voz tranquila y acento culto aunque no demasiado original en sus métodos. Ambos forman un extraño equipo dentro de la comunidad Lamsabi, pero que a veces trabaja un poco al margen de la misma, lo cual les acarrearía multitud de dificultades caso de que Histomil llegara a enterarse de "trabajitos" no declarados que los dos han llevado a cabo al margen de la Hermandad.

En esta aventura se necesitan unos PJ que no conozcan a fondo la ciudad de Phanal, ni a sus principales habitantes: personajes del interior de Palmartela que llegan al gran puerto en busca de grandes emociones o, quizá, de un pasaje a otras tierras al norte de Elamle.

## El plan de Lucas

El objetivo de Lucas y de Gorman es robar la Llama Verde, una colosal esmeralda oblonga de unos 10 cm. de longitud por 3 cm. de anchura, engarzada en una cadena de oro macizo, y que, además de su intrínseco valor monetario, se dice que tiene extraños poderes mágicos, de tal manera que le da a su poseedor una suerte fuera de lo común. El poseedor de la piedra actualmente es Vrokas, uno de los mercaderes más prósperos de la ciudad, dueño de una gran flota de mercantes que recorren los principales puertos del planeta en busca de riquezas y de artículos que, vendidos en otros lugares distantes, otorguen pingües beneficios. Uno de sus barcos mercantes le trajo la joya hace algún tiempo, y se sabe que la guarda en algún lugar de su gran mansión en las afueras de la ciudad. Lucas está decidido a robar la Llama Verde, pero la mansión de Vrokas está vigilada día y noche por sus hombres, rudos marineros entrenados para el combate, y

además Lucas sospecha que puede haber ciertas trampas mágicas diseminadas por la casa. Evidentemente, será muy difícil obtener la joya sin recurrir a la violencia física, lo cual es un problema para un Lamsabi como Lucas; claro que si el robo lo llevasen a cabo unos extranjeros, alguien ajeno a la Hermandad, éso no sería problema alguno, y además, Lucas podría quedarse con la joya mientras sus camaradas de profesión intentaban vengar tan craso ejemplo de intrusismo profesional. Si a todo ello unimos que la ayuda de un grupo de hombres así facilitaría sensiblemente el asalto a la mansión de Vrokas, es fácil comprender por qué la mente de Lucas comenzó a trabajar en tal sentido sin mucha dilación.

Para llevar a cabo su plan, Lucas necesita unos incautos a los que engañar, forasteros en la ciudad que ignoren la mayor parte de los lugares en los que vive la gente importante, y que desconozcan el funcionamiento de los bajos fondos de Phanal. Además de listo, Lucas es un fantástico actor y, la verdad, es que puede darle el pego a cualquiera que no esté muy en guardia.

¿Y cómo va a conseguir Lucas que unos desconocidos le ayuden en algo tan sucio? Desde luego no puede buscar para el trabajo a malhechores profesionales, ya que éstos, o bien son ya Lamsabi y le denunciarían, o bien tienen intención de serlo y por ello se han desplazado a Phanal, por lo que no es lógico que quisieran empezar sus actividades metiéndose en el terreno de los poderosos Lamsabi. Así que tendría que reclutar aventureros sedientos de acción a los que pueda engañar con un plan maestro. Lucas va a fingir (con ayuda de Gorman) que es víctima de un robo mientras llevaba a tasar una joya por cuenta de su jefe, Histomil. Contará también que existe actualmente en la ciudad un pulso de poder entre dos facciones distintas de los Lamsabi, una dirigida por Histomil, y otra que intenta hacerse con el monopolio del latrocinio en Phanal, encabezada por un hombre terrible y cruel, un tal Olimot. Naturalmente todo ello es falso, pero Lucas ha usado el nombre de un terrible asesino que atemorizó a la ciudad hace algunos meses y al que, hasta el momento, los Lanceros de Yelmalió, guardianes de la ley en la ciudad, no han logrado detener. Ello hará que si los PJ intentan hacer averiguaciones sobre el tal Olimot se encuentren ante el silencio de la mayor parte de los ciudadanos de bien de la ciudad, o ante un relato de la terrible crueldad de tal personaje. Lucas hará creer a los PJ que ha sido asaltado por uno de los lugartenientes de Olimot, un tipo alto y fuerte, que tras golpearle le ha arrebatado el gran rubí que Histomil le

confió. Totalmente desolado, les confiará también a los incautos que cuando Histomil descubra lo que ha ocurrido le arrancará las plumas una por una (lo cual, si hubiera sido verdad su historia desde el principio, encajaría perfectamente en la personalidad de su irascible jefe). A no ser, naturalmente, que alguien le ayude a recuperarla...

## La taberna

En Phanal hay multitud de tabernas, muchas de ellas en lugares más escondidos y de peor reputación que "El Farol Rojo", por lo que los PJ, tras unos días de duro viaje por las selvas de Elamle, agradecen el ambiente alegre y bullicioso que se respira en la misma. Han llegado a la ciudad hace tan sólo unas horas, y están comiendo algo antes de retirarse a sus habitaciones situadas en la casa de enfrente, también propiedad del rolizo tabernero que lleva "El Farol Rojo". Este ha escuchado tranquilamente a los aventureros cuando éstos le han pedido alojamiento, ha oído sonar sus ruedas de oro, y no ha necesitado más datos. Al fin y al cabo, por aquí viene todo tipo de gente rara.

Tampoco los parroquianos están demasiado interesados en los PJ. Aquí la gente va bastante a lo suyo. Todos, a excepción del pato que se desliza junto a la barra y que, subrepticamente, no ha quitado ojo a los aventureros desde que aparecieron. Parecen gente competente, dura y, sobre todo, forasteros, éso se puede ver en cada uno de sus gestos. Tras sacudir unas monedas al orondo posadero para que éste le de más información acerca de los recién llegados, Lucas, vivamente impresionado por su suerte, decide poner en marcha su plan e ir en busca de Gorman.

## Un pato en apuros

Los PJ salen a la calle desde la taberna para obtener su bien merecido descanso. Se trata de una callejuela vacía y relativamente oscura. Los PJ están siendo vigilados aunque ellos no pueden saberlo, aunque si alguno de ellos realiza una tirada crítica de Otear, podrá darse cuenta con el rabillo del ojo de que, de vez en cuando, cuando se abre la puerta del establecimiento, una figura alta y corpulenta parece fisgar hacia el interior.

Una vez en la calle, de repente oyen un grito de auxilio, y el sonido de un cuerpo que cae. Al levantar la vista ven una figura alta y corpulenta vestida de oscuro que se aleja con rapidez y dobla la esquina de la calle. Los PJ pueden perseguirla si reaccionan de



inmediato. Vamos a medir la distancia inicial que separa a los PJ de Gorman en segmentos, en tres segmentos concretamente, cada uno de los cuales puede equivaler a diez metros. Los PJ han de tirar  $(FUE + DES/2) \times 3$  en dicha persecución, mientras que Gorman multiplicará tal parámetro de  $(FUE + DES/2)$  por 6 debido a su mayor conocimiento de los callejones de la ciudad y a la ventaja que ya les lleva. Cada éxito simple hace que el personaje en cuestión avance un segmento, cada éxito especial dos, y cada éxito crítico, tres. Si alguna vez la distancia entre perseguido y perseguidores llega a cero, querrá decir que han alcanzado a Gorman. Si la distancia llega en algún momento a ser 4 segmentos, le habrán perdido (los callejones son estrechos, y continuamente se dividen en un patrón casi laberíntico; perder unos cuantos metros más es perder de vista el perseguido). Si por casualidad los PJ llegan a alcanzar a Gorman, éste ofrecerá cierta resistencia, pero nunca exhibirá arma alguna, y si éstos muestran armas, se limitará a rendirse tras intentar atizarles algún puñetazo para ver si se vuelve a librar de ellos. Si es apresado y llevado a donde se halla Lucas, éste no le reconocerá como su asaltante, haciendo creer a los PJ que han congado al hombre equivocado, y que posiblemente, éste huía asustado ante la furia de su persecución tomándoles por ladrones ó algo así. Naturalmente, Gorman no lleva encima joya alguna. Realmente lo único que puede cambiar si los PJ atrapan a Gorman, es que éste no se podrá hacer pasar por Roderick al día siguiente.

En cualquier caso es muy improbable que los PJ le den alcance. Gorman es hábil y conoce los pasajes de la ciudad vieja como si fueran la palma de su mano, y lo normal es que haga valer tal conocimiento.

Por su parte el pato parece hallarse muy alterado; se lleva la mano a la cabeza y parece que mana sangre de entre sus dedos (es sangre de pollo, especialmente preparada para la farsa). No deja que los aventureros se acerquen para verle la herida. Lanza unas palabras mágicas y la herida parece dejar de sangrar, y haciendo un emplastro con unos extraños potingues que se saca de una pequeña bolsa que lleva al cinturón, se venda la cabeza con un paño. El conjuro que ha lanzado Lucas de Tratamiento de Heridas es auténtico, aunque inútil, ya que no tiene herida alguna. Una vez solucionado el problema de la supuesta herida, Lucas empieza a actuar. Los PJ le pedirán que les cuente lo que ha ocurrido y él al principio se mostrará reacio a hacerlo ya que sus propios motivos no parecen ser muy limpios. Pero al final, la desesperación parece invadirle y lo cuenta todo entre lágrimas.

mas. Desde luego, sería ideal que alguno de los PJ, conmovido por el triste destino de nuestro pato se ofreciera a ayudarlo a recuperar la piedra roja, arrebatada por el terrible Olimot. Pero en ésta vida es raro que nadie de nada por nada, así que lo más probable es que Lucas tenga que pedir personalmente la ayuda de nuestros valientes PJ. ¿A cambio de qué? Bueno, el tal Olimot (en realidad Vrokas, el mercader) tiene su casa repleta de riquezas que los PJ podrían saquear, todas ellas conseguidas por medio del robo (con lo que quizá podría acallarse alguna conciencia demasiado escrupulosa; además, lo que no sabe Lucas es que su aseveración es en gran medida cierta: ver más adelante). Los PJ pueden incluso devolver las riquezas encontradas en la mansión de Olimot a los Lanceros de Yelmalió para que éstos se las reintegren a sus dueños legítimos (lo cual ya sería incluso un acto de justicia). A Lucas sólo le interesa recuperar la gran piedra roja para que su jefe Histomil no le rebane el cuello centímetro a centímetro. Si los PJ acceden a ayudarlo, Lucas se mostrará tremendamente esperanzado. Se lo agradecerá a los PJ, les dirá que esta noche ya nada se puede hacer y que él se esconderá en algún rincón oscuro durante el día siguiente. Quedará con ellos aquí mismo mañana, cuando caiga la noche, para conducirlos hasta la mansión de Olimot la cual deberán asaltar para recuperar la gran piedra roja.

## Roderick

A la mañana siguiente, muy temprano aún, antes de que los PJ hayan tenido ocasión de abandonar sus aposentos y de vestirse convenientemente, oyen unos golpes en la puerta de una de las habitaciones que ocupan (si ocupan más de una). Se trata de Gorman, que ha estado vigilándoles casi toda la noche. Gorman está disfrazado. Viste una cota de anillos bastante gastada, sobre la cual una coraza de cuirbouilli pintada de color blanco muestra las runas doradas del dios Yelmalió: YO. Su aspecto es curioso ya que la armadura parece no estar completa: lleva las piernas al descubierto (uno de los sacrificios que Yelmalió le ha impuesto al verdadero Roderick por otorgarle sus poderes). Es un hombre alto y corpulento y muestra una poblada barba rubia bien recortada. Se presenta como Roderick, Hijo de la Luz (Título otorgado por el templo de Yelmalió a los iniciados especialmente capacitados) de Yelmalió y jefe de los Lanceros de la ciudad. Va armado de una lanza corta que parece más ceremonial que hostil. Pide hablar con los PJ con voz tranquila. Cuando están todos reunidos les des-

vela que ha llegado ésta mañana a sus oídos que a los PJ se les ha visto conversando con determinado proscrito; un pato llamado Lucas, la noche anterior.

El falso Roderick advierte a los PJ de la guerra de facciones que asola a los Lamsabi de la ciudad, de la enemistad entre Histomil y Olimot, y advierte que no va a tolerar ningún derramamiento de sangre en las calles de la ciudad que tiene que proteger. Intenta que los PJ se sinceren con él y le cuenten todo lo que saben.

Si los PJ así lo hacen, Roderick lanza un suspiro, se queda pensativo unos minutos, y luego les dice a los PJ cual es su plan. Les da el visto bueno para intentar ayudar al pato a conseguir el saqueo de la mansión del siniestro Olimot con la condición de que recuperen parte de los tesoros que allí se encierran. La mayor parte de ellos son posiblemente robados -- remarca Roderick -- y podrían restaurarse a sus legítimos dueños, pero además ayudarían a demostrar la culpabilidad de olimot, con lo cual los Lanceros podrían actuar contra él, eliminar su banda y poner fin a la guerra de los Lamsabi que tantas víctimas ha provocado ya. Puestos a elegir, Roderick prefiere a Histomil, ya que Olimot es un asesino sin escrúpulos. Con la promesa por parte de los aventureros de que al día siguiente restaurarán en el templo de Yelmalió los bienes capturados en la guarida de Olimot, se despide de ellos. Como de pasada menciona la localización de la guarida de Olimot, una villa solitaria y alejada de la parte principal de la ciudad hacia el Sur (naturalmente, ésa es la casa de Vrokas).

Si los PJ le ocultan a Roderick sus planes, éste se limitará a prevenirles de que se vería con muy malos ojos que unos extranjeros se metieran en la ciudad y protagonizaran disturbios y latrocinios, y no sólo por parte de los Lanceros...

Es posible que los PJ no le cuenten todo lo que saben pero sí algunos retazos. Su comportamiento entonces dependerá de lo que ellos revelen.

Esta farsa está hecha con el fin de darle a todo el asunto una aureola de verosimilitud. Los PJ no pueden dudar de la palabra del líder de los Lanceros de Yelmalió. Y además, tiene el fin de averiguar si los nobles pensamientos de los aventureros van a hacer que éstos tengan la idea de traicionar al pato ó de entregarlo a las autoridades. Lucas quiere tener las espaldas totalmente cubiertas y no ha dejado nada al azar.

## Durante el día

Durante todo el día, los PJ serán observados a distancia y con toda dis-



creción por Lucas y por Gorman. El fin de tal vigilancia es garantizar que no va a hacer averiguaciones peligrosas para el plan de los dos pillos.

Si por casualidad, los PJ se acercan al templo de Yelmalió, para intentar volver a ver a Roderick, Gorman estará al tanto y procurará encontrarlos casualmente por las cercanías disfrazado del líder Lancero. El disfraz de Gorman es lo bastante bueno como para encajar de manera general con la descripción del jefe de los Hijos de la Luz. Cualquiera al que le consulten les podrá decir que Roderick es un tipo alto y corpulento, que no lleva armadura en las piernas y que tiene una cuidada barba rubia.

Sobre los Lamsabi y sus métodos es fácil que la gente hable, pero ya no es tan fácil que se den detalles concretos, primero por que solamente determinadas personas muy bien informadas los conocen, y segundo, por que es peligroso tener la lengua muy afilada con respecto a ciertas cosas. En cuanto al tema de la división de los Lamsabi y de Olimot, los desinformados sencillamente pondrán cara de perplejidad y de espanto, y los pocos que sepan que eso es una mentira, se limitarán a ponerse en contacto con los Lamsabi lo antes posible para revelarles que alguien está haciendo correr extraños rumores, pero pasarán fácilmente dos o tres días antes de que Histomil comience a interesarse por tales bulos. Desde luego, Olimot es un conocido asesino que aún está libre, y en cualquiera que haya oído hablar de él se apreciará un nerviosismo y un horror ante el nombre, que convencerá a los PJ de que el tipo no es muy recomendable. Incluso es bueno que obtengan habladurías acerca de algunos de sus crímenes.

Intentar ponerse en contacto con los Lamsabi es posible si uno hace indagaciones, pero la cosa lleva bastante más de un día, por lo que por ese lado Lucas está tranquilo: nadie revelará bajo amenazas el paradero de Histomil ó de otros Lamsabi por el conjuro que cierra los labios de todos los miembros de la hermandad.

Otra posibilidad es que los PJ, paseando por la ciudad, lleguen a los alrededores de la mansión de Vrokas y descubran incidentalmente quién es su dueño. Es algo francamente improbable, a menos que vayan hacia las afueras de la ciudad en dirección Sur, vean una casa y pregunten. Es ese caso, también aparecerá por allí "casualmente" el falso Roderick, el cual pondrá como excusa que sus hombres y él están vigilando la casa por si ocurriera algo fuera de lo normal.

## Cae la noche

Lucas no se retrasa a su cita con los aventureros y llega poco antes de medianoche a la taberna de "El Farol Rojo". Mira nervioso a todos lados y parece haber comido muy poco y descansado aún menos, finge estar nervioso y sobresaltarse ante el más mínimo de los ruidos. Propone a los PJ comenzar su excursión nocturna sin más dilación.

Los PJ le siguen por las desiertas calles de Phanal en dirección Sur, y tras media hora de caminata, alcanzan una pequeña explanada, más allá de la cual comienzan a verse algunos de los bosques élficos que rodean a la ciudad costera. En medio de la explanada y rodeada de excelente construcción. Evidentemente su dueño es un tipo con dinero. Tiene dos pisos, y la parte superior es una gran terraza plana. Todo en ella rezuma riqueza, y también un aire de seguridad que puede ponerle los pelos de punta al aventurero más avezado.

## La verdad sobre Vrokas

La verdad es que Vrokas no es el honrado comerciante que todo el mundo piensa que es. Tras la fachada de su flota mercante, se esconde una de las mayores flotas de barcos piratas de la porción meridional de Glorantha. La mayor parte de sus riquezas proceden de los saqueos realizados por sus barcos piratas. Tras la fachada amable y tranquila de iniciado de Yelm (el dios del sol, patrón de los nobles y la gente acomodada), se esconde un hombre cruel, que adora en secreto a Tsankth, el dios de la rapacidad y la piratería de la lejana isla septentrional de Vormain, de donde Vrokas es natal. Por tanto, la idea de "robar a un ladrón" que mantienen los PJ, no es tan falsa como en un principio pudiera parecer.

## El muro y el jardín

El muro está construido de bloques de mármol encajados entre sí. Ello unido a las puntas de lanza que coronan su parte superior, hace que su escalada tenga sus dificultades: un 40% a todo intento de Tregar. Detrás de la doble puerta de madera, se halla una especie garita donde monta guardia uno de los hombres de Vrokas de manera permanente, con la orden de no admitir a nadie que no tenga una cita concertada de antemano con Vrokas, aunque si los PJ llaman, abrirá la puerta para ver de quién se trata. El jardín no parece estar muy bien cuidado. Una espesura de árboles y mato-

rales lo ahoga todo, menos el camino que lleva hasta la casa. No hay vigilantes en el jardín a excepción del guardia de la pequeña garita junto a la puerta. Lo que más les puede llamar la atención a los PJ al ver a éste ó a otros guardias de Vrokas, es un extraño medallón que todos llevan alrededor del cuello en el que se ve una calavera esculpida y dos extrañas runas,



símbolos del dios Tsankth. Son medallones de dudoso gusto y que no valen más de 20 monedas de plata. Su verdadera utilidad reside en proteger a su usuario de los fantasmas que vagan por todo el perímetro del jardín. Por una gran suma de dinero, uno de los shamanes piratas de Vrokas procede a encantar los cráneos de los enemigos vencidos con los fantasmas de los espíritus que los habitaron en vida. Vrokas tiene unos 25 cráneos escondidos entre el ramaje a los largo y ancho de todo el jardín. Todos ellos tienen la condición y las órdenes de atacar a cualquiera que no lleve un amuleto como los arriba descritos, ni a Vrokas. Intentarán poseer a los extraños que atraviesen el jardín, y una vez conseguido esto, intentarán subir a lo alto del muro para arrojarlos sobre las puntas de lanza que lo coronan (tras quitarse la armadura) hasta matar al cuerpo poseído.

Los PJ no pueden esperar derrotar en combate espiritual a todos estos fantasmas (si se dirigen directamente a la puerta solamente tendrían que vérselas con 2-3 cada uno). Así que, lo normal es que se den cuenta de la función de los amuletos. En la garita del guardia de la puerta hay una pequeña mesita con un cajón. Dentro del cajón hay un manojo de unos 8 medallones para uso de cualquier persona que quiera entrar en el jardín, además de las llaves de la puerta principal de la casa. Si los PJ son especialmente duros de mollera, Lucas puede darse cuenta de lo que ocurre y avisarles, pero lo mejor es que se les ocurra a ellos solitos ó, por lo menos, que sufran un poco hasta que llegue la ayuda salvadora. Otra manera de derrotar a los fantasmas, naturalmente, consiste en destruir los cráneos a los que están ligados, pero para eso habría que descubrir una por una las localizaciones de los mismos en el jardín, tarea algo laboriosa y que lleva algún tiempo, por que algunos se hallan verdaderamente bien escondidos.



## La mansión

(1) **Recibidor:** Es esta amplia estancia alfombrada se puede adivinar todo el poder económico del dueño de la casa. Las paredes están decoradas con maravillosos frescos y excelentes bajorrelieves. También pueden verse algunas armaduras típicas de culturas extrañas y distantes, como los Imperios Lunar y de Sartar. No hay arma alguna. En el rincón noroeste hay unas escaleras que ascienden al primer piso construidas de mármol oscuro. En el lado Este de la estancia, hay dos cómodas sillas usadas por los dos guardias que siempre vigilan, día y noche, la puerta de entrada.

Dicha puerta se halla cerrada. Los personajes han de llamar para que los guardias les abran, o han de usar las llaves arrebatadas al guardia de la entrada. Los guardianes están relativamente dormidos, por lo que tiradas exitosas de Esconderse y, sobre todo, Deslizarse en Silencio, podrán cogerles desprevenidos. En caso de que se produzca aquí un combate largo y ruidoso, el Master deberá considerar la posibilidad de que se alerten el resto de los guardias de la casa, y vayan acudiendo en ayuda de los atacados.

(2) **Dormitorio de los criados:** Aquí duermen los criados que cuidan la casa. Entre sus posesiones no hay nada que pueda interesar a los aventureros. No lucharán. Y Lucas tampoco va a tener mucho interés en interrogarlos, ni en que hablen demasiado de quién es su amo.

(3) **Dormitorio de los guardias:** En esta habitación hay camas-literas para acomodar a diez guardias, y en éstos momentos estarán en ella seis. Caso de ser atacados intentarán defenderse, pero necesitarán algún tiempo para coger sus armas y hacerse cargo de la situación.

(4) **Comedor:** Otra gran sala alfombrada y decorada con excelentes pinturas y bajorrelieves con temas marinos. Se halla dominada por una robusta mesa de madera. En la esquina noroeste de la estancia, unas escaleras de madera bajan hasta el sótano.

(5) **Cocina:** En esta habitación pueden verse dos mesas cubiertas de comida y de utensilios de cocina y un gran horno. A estas horas se halla vacía.

(6) **Dormitorio de los cocineros:** Aquí duermen los dos cocineros que Vrokas tiene a su servicio. Ninguno de los dos luchará ni ayudará de ninguna manera a los PJ.

(7) **Dispensa:** En esta estrecha estancia se guardan las viandas que se van a consumir en la casa en los días siguientes: carnes, vegetales, bacalao, etc. Aparte de comida, no hay nada de valor aquí.

(8) **Despacho:** Aquí es donde Vrokas sella la gran mayoría de sus tratos. Hay una gran alfombra de las islas orientales, una mesa de madera muy robusta y cómodas tumbonas. En la pared sur puede verse una pequeña biblioteca. Si se busca en ella, uno puede encontrar un tratado sobre navegación que enseña tal habilidad al 50%, y otro que enseña a emplear las hachas de dos manos al 70%. Si los PJ buscan algún tipo de puerta oculta en la biblioteca, encuentran que uno de sus paneles se desplaza para dejar al descubierto un pequeño receptáculo en el que se guardan 50 ruedas de oro (20 p. cada una).

(9) **Antecámara:** Es una estancia a la cual va a desembocar la escalera que viene del recibidor. En ella hay dos estatuas que representan hombre-peces junto a la pared Sur. Siempre hay un guardia de servicio sentado en un sillón junto a la escalera.

(10) **Dormitorios de los huéspedes:** Estas habitaciones se hallan lujosamente decoradas para recibir a los posibles invitados (e invitadas) que Vrokas recibe habitualmente. Actualmente se hallan dehabitados.

(11) **Dormitorios de los guardaespaldas:** Aquí, en un dormitorio algo más espartano que el resto de la mansión, duermen los dos guardaespaldas personales de Vrokas, que además dirigen la guardia. Son hombre de confianza que llevan con Vrokas mucho tiempo: auténticos piratas por tanto. Si en algún momento, alguno de los combates de los PJ con la guardia dura algo más de 2-3 asaltos, 6 es especialmente ruidoso, se harán tiradas de Escuchar por éstos dos guardaespaldas para ver si se dan cuenta de lo que ocurre. Estos hombres no llevan encima más que unos aretes de oro de 200 p. el par, y 3 ruedas de oro cada uno.

(12) **Habitación del tesoro:** Aquí guarda Vrokas parte de su fortuna personal, pero sobre todo, la conseguida por medios lícitos. La puerta está cerrada y encantada. Cualquiera que intente abrirla sin la llave (-30% a la tirada de Inventar) recibirá la descarga de un conjuro de Veneno Intensidad -15 que ataca con una PER de 16. La llave de la estancia la tiene Vrokas entre sus ropas. (dos cargas).

En la habitación en sí hay tres cofres cerrados con llave (todas las llaves las tiene Vrokas junto con la de entrada). Para forzarlos se necesita

una tirada de Inventar con una penalización de -20%. En uno de ellos hay una colección de sedas orientales con un valor total de unos 5000 p. En otro, hay una colección de espadas de hierro rúnico (un 50% más de puntos de armadura y se considera metal puro, capaz de dañar a licántropos y otro tipo de seres): dos espadas bastardas, dos espadas anchas, y cinco espadas de doble puño. Su valor es el triple que el de las armas normales. En el tercer cofre hay bolsas con dinero, en total 200 p. y 100 ruedas de oro.

(13) **Despacho personal de Vrokas:** Esta es una estancia en la que Vrokas realiza las más importantes de sus entrevistas, estudia sus planes, cuenta su dinero, etc. Actualmente sólo posee una gran mesa de roble, unos frescos en la pared Sur y nada más de interés. Si los PJ hacen más ruido del debido aquí, para cuando quieran entrar en su dormitorio encontrarán al mercader esperándoles y listo para el combate.

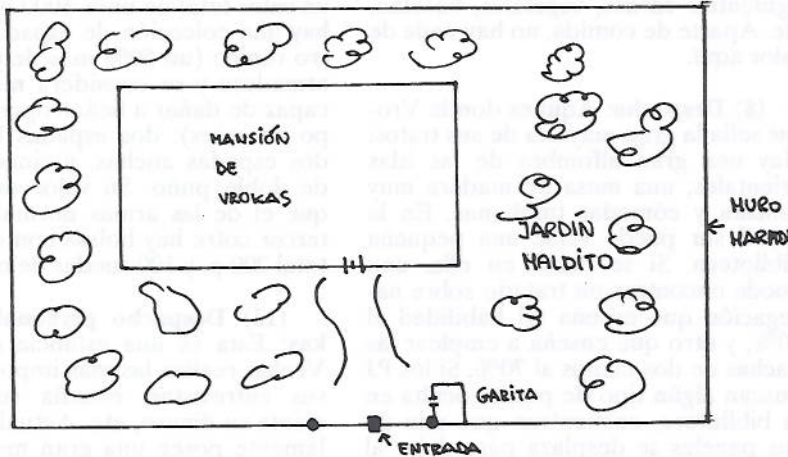
(14) **Dormitorio de Vrokas:** Dependiendo del sigilo con que los PJ se hayan movido hasta el momento, Vrokas estará durmiendo plácidamente, o les estará esperando. Si está durmiendo, los PJ habrán de hacer tiradas de Deslizarse en Silencio con un bonificador de un 30% para evitar que se despierte. Si lo hace, Lucas intentará usar el conjuro de Estupefacción a su alcance para que Vrokas no hable más de la cuenta. Si los PJ se libran de Vrokas por sus propios medios no será necesario esto último, pero Lucas se mantendrá Ceremoniando y atento a tal posibilidad. En la estancia hay un armario con ropas caras, una mesilla con algunos objetos personales, pero nada de valor o de interés.

(15) **Cuarto de Baño:** La característica más sobresaliente de esta habitación, es la de una enorme bañera de mármol rosado, que a pesar de que no parece disponer de agua corriente, se halla perfectamente limpia. Junto a ella, en una silla, están las ropas que vestía Vrokas antes de irse a la cama. Si éstas son registradas, los aventureros encontrarán las llaves que abren los cofres de la habitación 12, así como las llaves de la propia habitación. Pero las cosas no son tan fáciles como parecen. En la bañera hay una gran Ondina (un elemento de agua), con la consigna de atacar a cualquiera que entre en la estancia que no sea Vrokas ó esté acompañado por él.

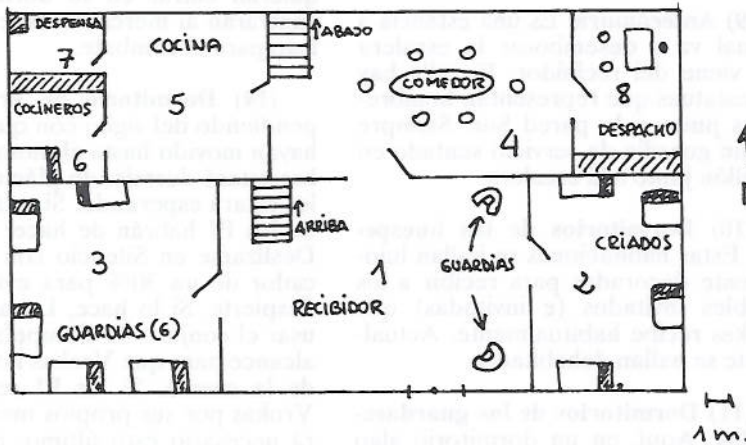
(16) **Bodega:** Aquí Vrokas almacena los más exóticos licores (y otros que no son tan exóticos) que sus barcos le traen desde tierras lejanas. Hay muchos barriles y algunos de gran valor. También se apilan aquí algunos



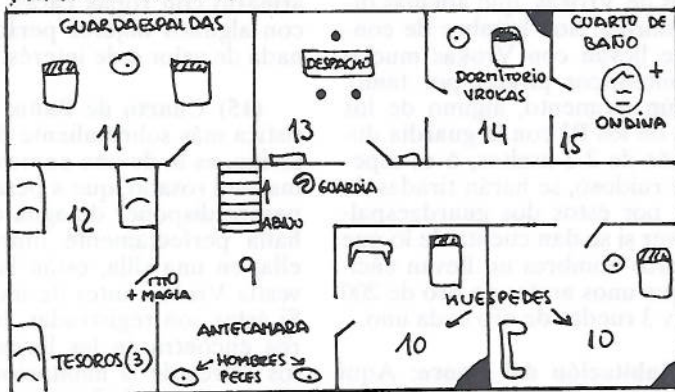
## LA MANSION



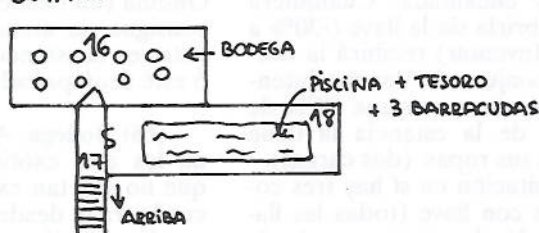
### PLANTA BAJA



### PRIMERA PLANTA



### SOTANO



sacos de viandas que por su tamaño no han podido acomodarse en la despensa de arriba.

(17) **Pasillo:** Este es un estrecho pasillo escasamente iluminado cuya única característica digna de mención es que una sección de la pared Este se desplaza completamente dejando ver una entrada secreta a la habitación que hay más allá. el trozo de pared, debido al uso, tiene un color diferente al resto. Una tirada de Otear con -20% le revelará ésto a cualquier PJ que pase por allí. Luego, una tirada de Buscar realizada por quién rebusque en el extraño panel revelará la puerta secreta.

(18) **La piscina. El tesoro:** Esta es una gran estancia con soportes para antorchas en las paredes, pero que cuando los Pj entran, está completamente a oscuras. Su única característica es la presencia de una gran piscina en la parte central. Si los PJ tienen luz suficiente, pueden ver que bajo el agua hay vegetación acuática abundante, y si hacen una tirada de Otear, descubren las tres barracudas, bastante grandecitas por cierto, que se pasean por la superficie.

Evidentemente, Vrokas no usa ésto como simple acuario. El tesoro principal de sus sucias andanzas se halla en cofres a unos 6 m. de profundidad, en el fondo. Usa a las barracudas de guardianes infalibles, y también para librarse de algún tipo molesto. Cuando quiere meter o sacar algo, usa un conjuro de Ordenar a Barracuda, para controlar a los monstruos. Si los PJ no se figuran que el tesoro está aquí, lo hará Lucas. Seguro que él es el que mejor nada de todos, y no le importa bajar a por él, siempre que sea posible de alguna manera eliminar a las barracudas.

En general, si se quiere combatir bajo el agua, hay que tener en cuenta las siguientes 4 premisas:

a) Las armas contundentes y cortantes son básicamente inútiles.

b) Sólo son útiles las armas de acometida y empalantes, tales como lanzas, arpones, ó cuchillos.

c) Se ha de restar 3 a todo el daño hecho por armas bajo el agua, para simular la resistencia de la misma.

d) Luchar bajo el agua cuesta el doble de fatiga.

Si los PJ logran eliminar a las barracudas, Lucas se ofrece a bajar, y allí encuentra la Llama Verde, con la que se queda. A los PJ les muestra luego un gran rubí (falso, que llevaba preparado) diciendo que es el que buscaba. Si sabe que los PJ le van a traicionar por la conversación de éstos



con el falso Roderick, intentará desviar su atención y luego Deslizarse en Silencio y Escondarse para evitar que le cojan. Si a pesar de todo le captura, en el exterior estará Gorman disfrazado que "aceptará" el prisionero, pero no el resto de las riquezas: "no tengo donde llevar todo es ahora. ¡Id mañana al templo y allí lo entregais!".

El tesoro consiste en piedras preciosas por valor de 10000 p. y joyería (collares, brazaletes, pendientes, broches, etc.) de todo tipo por valor de 5000 p., además de un par de cofrecillos con 100 ruedas de oro cada uno. Cuatro cofrecillos en total (5 CAR cada uno de peso).

## Final de la aventura

Naturalmente, el final de la aventura puede ser algo grotesco. Si los PJ han sido honradísimos y planean devolver a la mañana siguiente el botín a los Lanceros, imagináos la cara de Roderick (el verdadero Roderick) cuando vea como unos tipos le traen las joyas robadas anoche en casa del mercader Vrokas, y son presumiblemente los propios ladrones, que quizá hayan cometido también algún asesinato de algún guardia. Y la cara de los PJ cuando vean que el auténtico Roderick no tiene nada que ver con esto. No, si lo malo no es que le tomen a uno el pelo, es la cara que se te queda.

Si los PJ no son tan honrados y deciden no devolver nada, harán bien en salir de Phanal inmediatamente. De otro modo, a los Lanceros de Yelmario no les será muy difícil encontrar a las pocas horas a unos extranjeros, con una descripción bastante clara (criados, algún guardia que sobreviva), que iban con un pato bien conocido por todos. Posiblemente, los aventureros se encontrarán al día siguiente con una escolta de Lanceros conducida por el auténtico Roderick, y se verán en peor posición aún.

Aún si los aventureros escapan, deben enterarse de que Lucas les ha tomado el pelo, aunque ellos hayan sacado beneficio del tema. A los pocos días, alguien de Phanal, en alguna posada périda, les hablará del robo de la Llama Verde, una piedra extraordinaria, en casa del honrado comerciante marino Vrokas, al Sur de Phanal. Naturalmente, si los PJ escapan, serán unos proscritos en Phanal a partir de ahí, podrán tener problemas con sus dioses si alguno pertenece al panteón de Yelm, no podrán hacerse nunca iniciados de Yelmario y, es más, harán bien de mantenerse alejados de todos los Lanceros que vean en adelante, no sea que el dios les haga una revelación a sus chicos delatándoles (en Glorantha, hay un gran contacto entre dioses y hombres).

Pero la vida no es tan dura. Lo que les salva a los PJ de la debacle completa y de los calabozos, es que Roderick ya tiene sospechas de las ilícitas actividades de Vrokas y algunas de las piezas recuperadas pueden ser identificadas como pertenecientes a personas asaltadas por piratas en su travesía por los mares meridionales. Eso permite apresar a Vrokas, y hace que por ésta vez, después de una severa amonestación, y quizá a cambio de algún servicio especial (otra aventura, quizá), Roderick se muestre generoso con ellos, y no les encierre.

## FANTASMAS DEL JARDIN

Generarlos aleatoriamente según Libro de Reglas de RQ básico.

## LUCAS, Ladrón Lamsabi

FUE	8	Mov:	3	Pierna D	2/3
CON	13	PF:21-10 =	11	Pierna I	2/3
TAM	3	PG:	8	Abdomen	2/3
INT	15	PM:16 + 20 =	36	Pecho	2/4
PER	16	MR-DES-2		Brazo D	2/3
DES	17			Brazo I	2/3
ASP	6			Cabeza	2/3

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Esp.Corta	7	73	1D6 + 1-1D4	29	10
Daga	8	59	1D4 + 2-1D4	31	6
Arroj.Daga	2/7	77	1D4-1D2	31	6

**Habilidades:** Trepar 70%, Esquivar 113%, Saltar 60%, Nadar 152%, Habla Fluida 75%, Oratoria 60%, Valoración Objetos 65%, Ocultar 85%, Trucos Manos 90%, Inventar 72%, Escuchar 65%, Buscar 55%, Otear 69%, Escondarse 101%, Desliz en Silencio 90%.  
**Magia:** Ceremoniar- 43%

**Hechiceria:** (INT-Libre 12). Intensidad 60%, Duración 48%, Estupefacción 70%, Veneno 65%, Tratamiento de Heidas 85%.

**Notas:** Lucas lleva armadura de cuero acolchada. Lleva una espada corta y 5 dagas por diversos lugares de su cuerpo. Tiene también un medallón al cuello con una matriz de 20 PM.

## GORMAN, Ladrón Lamsabi

FUE	16	Mov:	3	Pierna D	0/6
CON	15	PF:	3	Pierna I	0/6
TAM	16	PG:	16	Abdomen	5/6
INT	11	PM:	10	Pecho	8/8
PER	10	MR-DES	4	Brazo D	5/5
DES	8			Brazo I	5/5
ASP	12			Cabeza	5/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza Corta 2M	7	60	1D8 + 1 + 1D4	58	10
Daga	8	85	1D4 + 2 + 1D4	55	6
Arroj.Daga	4	72	1D4 + 1D2	55	6

**Habilidades:** Trepar 83%, Esquivar 63%, Habla Fluida 35%, Oratoria 42%, Valoración Objetos 58%, Ocultar 52%, Trucos Manos 38%, Inventar 74%, Escuchar 70%, Buscar 65%, Otear 82%, Escondarse 60%, Desliz. en Silencio 53%.

**Magia:** Hechiceria (INT-Libre 9) Intensidad- 32%, Presentir Oro 25%, Resistencia al Daño 38%.

**Notas:** En este escenario va casi siempre con difraz de Roderick: cota de anillos en pecho, abdomen y brazos; cuirbouilli en pecho. Casco de 5 pto. Lleva una lanza corta robada al templo de Yelmario tiempo ha. Usa mejor las 5 dagas que lleva escondidas.



## GUARDIA DE VROKAS

FUE 13	Mov.: 3	Pierna D 2/4
CON 11	PF:24-11 = 13	Pierna I 2/4
TAM 13	PG: 12	Abdomen 4/4
INT 10	PM: 9	Pecho 4/5
PER 9	MR-DES 3	Brazo D 2/3
DES 14		Brazo I 2/3
ASP 8		Cabeza 2/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Esp. Corta	7	52	1D6 + 1 + 1D4	37	10
Lanza Larga 2M	6	55	1D10 + 1 + 1D4	50	10

**Habilidades:** Esquivar 52%, Esconder 62%, Escuchar 50%, Buscar 45%, Otear 40%, Tregar 72%, Esconderse 40%, Desliz. en Silencio 35%.

**Magia:** Espiritual- 34%, Curación- 1; Cuchilla Afilada- 1

**Notas:** Llevan Cuirbouilli en pecho y abdomen, y cuero en el resto, con acolchamiento general. Prefieren usar las lanzas.

## GUARDAESPALDAS DE VROKAS

FUE 15	Mov.: 3	Pierna D 5/5
CON 13	PF:28-15 = 13	Pierna I 5/5
TAM 13	PG: 13	Abdomen 5/5
INT 12	PM: 11	Pecho 5/6
PER 11	MR-DES = 3	Brazo D 5/4
DES 14		Brazo I 5/4
ASP 9		Cabeza 5/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Cimitarra	7	70	1D6 + 2 + 1D4	30	10
Esc. Diana	8	35	1D6 + 1D4	68	12

**Habilidades:** Esquivar 65%, Escuchar 70%, Buscar 60%, Otear 55%, Esconderse 52%, Desliz. en Silencio 42%.

**Magia:** Espiritual- 40%; Confusión (2), Cuchilla Afilada- 3, curación- 2.

**Notas:** Si tienen tiempo de colocársela, visten una armadura de cota de anillos con un casco de 5 ptos.

## VROKAS

FUE 12	Mov.: 3	Pierna D 0/5
CON 12	PF:24-3 = 21	Pierna I 0/5
TAM 14	PG: 13	Abdomen 1/5
INT 17	PM: 11	Pecho 1/6
PER 11	MR-DES 3	Brazo D 0/4
DES 11		Brazo I 0/4
ASP 12		Cabeza 0/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Gran Hacha	6	65	2D6 + 2 + 1D4	62	10

**Habilidades:** Esquivar 43%, Escuchar 62%, Otear 52%, Esconderse 32%, Desliz. en Silencio 25%.

**Magia:** Espiritual- 52%, Confusión (2), Cuchilla Afilada- 5, curación- 3, Disrupción (1), Protección- 4.

**Divina-** 97%, Ordenar Ondina- 2; Ordenar Barracuda- 7.

**Notas:** Vrokas lleva la armadura comentada siempre que tenga tiempo para colocarse el cuero en pecho y abdomen.

## RODERICK Hijo de la Luz de Yelmalo

FUE 15	Mov.: 3	Pierna D 0/6
CON 18	PF:33-15 = 18	Pierna I 0/6
TAM 17	PG: 18	Abdomen 8/6
INT 16	PM:18 + 25 = 43	Pecho 11/8
PER 18	MR-DES 3	Brazo D 8/5
DES 11		Brazo I 8/5
ASP 14		Cabeza 8/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza Corta 2M	6	97	1D8 + 1 + 1D4	93	10

**Habilidades:** Esquivar 37%, Oratoria 42%, Escuchar 72%, Buscar 95%, Desliz. en Silencio 105%.

**Magia:** Espiritual- 37%; Dardo Veloz (1); Desmoralización (2); Cuchilla Afilada 6; Curación 2.

**Divina-** 85%; Curación del Cuerpo- 2.

**Notas:** Lleva cota de anillos en pecho, abdomen y brazos, encantada para tener 3 PA más, y cuirbouilli en pecho.

Su amuleto de oro con las runas de Yelmalo, es matriz de 25 PM.



## LANCEROS DE YELMALIO

FUE 11	Mov.: 3	Pierna D 3/4
CON 10	PF:21-10= 11	Pierna I 3/4
TAM 14	PG: 12	Abdomen 5/4
INT 13	PM: 10	Pecho 5/5
PER 10	MR-DES 3	Brazo D 3/3
DES 15		Brazo I 3/3
ASP 13		Cabeza 5/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Lanza					
Corta 2M	7	58	1D8 + 1 + 1D4	55	10
Arco					
Corto	3/9	67	1D6 + 1	15	5

**Habilidades:** Esquivar 45%, Escuchar 60%, buscar 65%, Otear 60%, Tregar 70%.

**Magia:** Espiritual- 40%; Dardo Veloz (1); Curación- 1.

**Notas:** Llevan Cuirbouilli en miembros, cota de anillos en pecho y abdomen, y casco de 5 pto. Portan el emblema de Yelmalo en el pecho.

## ONDINA Elemento de Agua

FUE	30
TAM	4 m3 (cúbicos)
PER	14
PG	40
Mov:	2

**Forma de Ataque:** Una Ondina ataca en tierra cubriendo a sus adversarios, e introduciéndose en sus vías respiratorias. Es necesario usar las reglas de asfixia habituales, pero la víctima comienza las tiradas en conx3. Los PJ que fallen la tirada, reciben 1D8 PD. Una Ondina puede envolver a 10 pto. de TAM de adversario por cada m (cúbico).

## BARRACUDAS

FUE 16	Mov.: 10
CON 12	PF: 28
TAM 11	PG: 12
INT 2	PM: 9
PER 9	MR-DES 3
DES 14	

Localiz Golpe	D20	Ptos.
Cola	01-03	2/4
Porción Trasera	04-08	2/5
Porción Delantera	09-13	2/5
Aleta D	14	2/2
Aleta I	15	2/2
Cabeza	16-20	2/4

Arma	MR	A%	Daño
Mordisco	9	70	1D8 + 1D4

**PROXIMAMENTE  
PREPARAMOS  
EN LIDER  
JUEGO - ENCARTE  
LOS VIKINGOS  
de  
XAVIER NAVARRO**



lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES  
EN JOCS  
DE SIMULACIO**

wargames

temàtics

i rol