

RUNE QUEST

La presente aventura está ambientada en alguna región indeterminada de la tierra heortiana, en el continente gloranthano de Genertela, durante la tercera edad (y concretamente en cualquier estación de los años 1620 o 1621, es decir, cuando la conquista de este territorio por parte del imperio Lunar es aún reciente.

Debido a la naturaleza de la trama, el grupo de PJs debería pertenecer mayoritariamente a algún culto que no tenga buenas relaciones con la Diosa Roja, siendo especialmente apropiados los aventureros orianthis. Pero aunque no sea así, cualquier grupo que esté de parte de las causas justas y de los débiles tendrá claro en qué bando luchar.

Naturalmente, los grupos de adoradores de la Luna Roja no tienen cabida en este módulo, ya que estarían tirando piedras sobre su propio tejado.

INTRODUCCIÓN

Si tu campaña no tiene lugar en Glorantha, adaptar esta aventura no debería resultarte muy difícil.

No hay más que cambiar las respectivas deidades por sus equivalentes en el mundo en que juegues y sustituir al Imperio Lunar por algún reino o imperio (incluso señor feudal o clan importante) que cumpla el papel de villano en la trama. Cuatro retoques en los nombres de los lugares bastarían para completar el cuadro (por ejemplo, los PJs son celtas que ayudan a su tribu a resistir los afanes expansionistas del Imperio Romano).

Como ya se ha dicho, la conquista de la tierra heortiana por parte de las legiones lunares es aún un hecho reciente, y a excepción de la Ciudad de Murallas Blancas (que posee algunas similitudes con cierta aldea gala de la Tierra), la pacificación del territorio es total, aunque no completa. Las rebeliones y la agitación son todavía enormemente frecuentes, y los sacerdotes de la Diosa Roja están teniendo serias dificultades para convencer a los orianthis de que abracen la nueva fe. Para facilitar las cosas, el Imperio ha mandado a la región que nos ocupa al general Reor Stator, un experto en «pacificaciones» que ha obtenido algunas victorias importantes para el Imperio mediante el eficaz método de dividir a los nativos y enfrentarlos entre ellos. Aquí lo tiene especialmente fácil.

Hrolf ólenthor, del clan Kraki, es el señor orianthi de la región y hasta ahora había sido un excelente gobernador y un duro enemigo del Imperio, pero según él, una mancha mancilla el honor de su clan: su

hermano gemelo Jorsarfar, que decidió abrazar el despreciable camino de la hechicería y que abandonó su tierra para, según algunos, estudiar con el mismo Delecti, el nigromante del Pantano Elevado. Ciertamente, aunque Hrolf le desprecia por ello, Jorsarfar sigue respetando y queriendo a los suyos. Simplemente, ha escogido un camino diferente al del clan... Pero Reor piensa aprovechar esta rencilla. Para evitar que los sacerdotes del clan Orianthi puedan saber algo a través de conjuros de revelación, el nuevo gobernador elabora todos sus planes en templos consagrados a la diosa y obra de manera encubierta, sin involucrarse directamente. Contrata a un grupo de mercenarios para que secuestren a los hijos de Hrolf, que fueron llevados como rehenes a un lugar seguro del Imperio, y con esta baza en su mano amenaza al señor orianthi, obligándole a despedir a sus sirvientes y contratar a otros (leales al Imperio) para impedir que se supiera lo sucedido. El golpe fue muy duro para Hrolf. Reor le obligó a deponer su actitud hostil al Imperio, so pena de matar a sus descendientes, pero no le pidió una colaboración abierta. No sólo hubiera resultado demasiado sospechoso, sino que además el coraje del orianthi podría impulsarle a sacrificar a sus hijos en favor de su pueblo.

Reor comenzó entonces con la segunda parte de su plan, poniéndose en contacto con Jorsarfar y exigiéndole su cooperación, a cambio de la vida de sus sobrinos. Jorsarfar no tuvo elección y ha utilizado sus poderes desde entonces para hacer la vida imposible a los orianthis más rebeldes de la comunidad, circunstancia aprovechada por los sacerdotes imperiales para demostrar a los bárbaros el superior poder de su deidad, pues las tierras, propiedades y familias de aquellos que han abrazado su culto se hallan a salvo de los demonios y los muertos vivientes que campan por la región, mientras que el vociferante Dios de las Tormentas nada puede hacer para proteger a sus fieles. Por si fuera poco, Reor ha hecho creer a Hrolf que su hermano le ha traicionado por propia voluntad, ya que lo

del secuestro es un secreto entre el gobernador y Hrolf (cosa que sabemos que no es cierta), y los sacerdotes de Orianth no han podido confirmar sus sospechas sobre la intervención lunar a través de la revelación. El descontento del pueblo para con su dios y sus líderes es cada vez mayor, y todo parece indicar que, a medida que el número de conversos que busca refugio

en la Diosa Roja aumenta, la población del lugar va a acabar enfrentándose en una guerra civil... que sólo puede acabar satisfactoriamente para los invasores.

REGRESO AL HOGAR

En el momento en el que hacen su aparición en la aventura los PJs, Slood Yarps, uno de los guerreros de confianza de Hrolf, cansado de la pasividad de su señor (pero intuyendo que algo extraño le sucede), ha decidido tomar las armas con un grupo de leales orianthis y ha empezado una encarnizada serie de incursiones contra los lunares y la oleada de criaturas que asolan la comarca, para defender a los suyos. Aunque Hrolf le ha declarado fuera de la ley y los soldados de la luna roja le buscan por toda la región para ejecutarle por traidor, es demasiado hábil y conoce demasiado bien la zona para dejarse coger.

El grupo de PJs regresa a casa después de su última aventura (o bien se halla de paso por tierras heortianas antes de iniciar nuevas andanzas) y a lo largo del último día de viaje se han ido dando cuenta de que el paisaje ha cambiado mucho desde la última vez que lo vieron: granjas enteras han sido asoladas por las llamas, animales domésticos y de rebaño forman una macabra guardia de honor, con sus cadáveres horriblemente mutilados atestando los márgenes de los caminos, aves de carroña dominan los cielos de los campos... Los lugareños miran a todo recién llegado con una mezcla de miedo y esperanza. Casi todos ellos parecen llevar días sin dormir, en algunos casos se aprecian incluso las huellas del hambre, y los pocos hombres en edad militar con los que los PJs se cruzan van armados hasta los dientes. De vez en cuando alguna casa milagrosamente intacta rompe la monotonía del entorno (tirada de Otear y Conocimiento del Mundo permitirán descubrirlas runas de la Diosa Roja pintadas o talladas sobre los dinteles de tales sitios), y en algún momento se cruzarán con un grupo de cinco

sacerdotes de la diosa que, fuertemente escoltados por legionarios, predicán en la plaza de una aldeucha ante una tan escasa como tensa concurrencia. Si se quedan a escuchar sin montar jaleo oirán un jugoso discurso en el que se exhorta a los asistentes a participar en el culto a la diosa, obteniendo así la protección contra la terrible plaga sobrenatural que asola

por Alex Fernández

A SUNTOS DE FAMILIA

las tierras (amen de ventajas más terrenales como menores impuestos, preferencia en la adquisición de tierras requisadas a los rebeldes, etc...), todo ello expuesto con la sutileza propia del clero).

Si los PJs consiguen ganarse la confianza de algún esquivo orianthi, éste les explicará brevemente lo sucedido, de cómo el señor de la comarca parece haber perdido su antiguo ímpetu guerrero e inclina la cabeza ante los conquistadores, y de cómo su traicionero hermano asola impunemente el territorio sin que los sacerdotes de los vientos, debilitados por la guerra, puedan ponerle freno. Únicamente el culto imperial tiene fuerza para desafiar al traidor, y mientras, el alocado de Slood ha decidido complicarlo todo. La actitud del PNJ variará desde la admiración por Slood si es pro-orianthi (Un jefe como e1 es lo que necesitamos) hasta una postura muy diferente si es un converso (La Luna Roja ha demostrado que puede hacer nuestras vidas mucho más fáciles. Si incluso Hrolf parece haberlo admitido, ¿qué diablos pretende ese toro descerebrado de Slood?).

Lo último que oyen es algo sobre una misteriosa horda de perros-demonio que están arrasando la región, y aunque muchos sospechan que es una treta del Imperio, nadie ha podido probarlo. El interlocutor (o los interlocutores) acaban por recomendar al grupo que viajen a Enur Arath, la capital de la Marca, pues tal vez allí averigüen algo más. Pero deben ser muy precavidos y viajar de día si no quieren tener ningún encuentro desagradable. Si son buenos con el Habla Fluida, podrán convencer a algún lugareño para dormir en su casa (a fin de cuentas así estará más seguro) o bien pueden dormir en la posada de la aldea. Si hacen esto último, verán que los lunares hacen lo propio, y cualquier Pj que conozca el nuevo peloriano tendrá derecho a una tirada de Escuchar durante la cena. Si la obtiene, captará un retazo de conversación procedente de la mesa vecina (en la que cenan los sacerdotes y la escolta) del tipo de «... parece que Reor se ha salido con la suya una vez más. Si todo sigue así, funcionando tan maravillosamente, vamos a tardar menos de lo previsto en convertir a estos ignorantes». Más vale que los PJs no monten gresca, cinco sacerdotes y diez escoltas son un hueso duro de roer, y aunque vencieran no sacarían nada en claro. Los guardias desconocen el plan del general, y los sacerdotes no hablarán bajo ninguna circunstancia (les va el alma en ello).

Acabada la cena, los lunares se retirarán a pernoctar a la vecina propiedad de un converso reciente. Durante la noche, los PJs creerán oír gruñidos y sonidos de arañazos junto a sus ventanas, pero si abren los postigos de madera, desoyendo las advertencias del anfitrión (o posadero), no verán nada extraño. La mañana siguiente oirán el rumor de que uno de los lugareños (preferentemente alguno con el que hayan hablado los PJs) ha desaparecido sin dejar rastro (Querido máster, si los PJs son tan inconscientes que duermen a la intemperie, no te cortes ni un pelo; las puntuaciones de los bichos están más adelante).

UN ENCUENTRO INESPERADO

Al día siguiente, durante el camino a Enur Arath, el grupo hallará, flanqueando el camino, los cadáveres crucificados de varios orianthi, al ritmo de dos por kilómetro, hasta completar la decena. Si algún Pj tiene estómago para espantar al enjambre de aves carroñeras que dan buena cuenta de los cuerpos (algunos brutalmente mutilados) verá que llevan colgando del cuello un cartel con la inscripción «Traidor al Imperio», escrita en satarita (el idioma heortiano). Un director malévolos podría hacer que alguno de los muertos sea un antiguo amigo o familiar de uno de los PJs.

Sea como fuere, cuando lleguen a la última pareja de crucificados, en una zona escarpada y rocosa, los aventureros oirán el inconfundible sonido de una pelea. Tras un recodo del camino, cuatro rebeldes orianthi se enfrentan a una patrulla de la milicia lunar. Uno de los bárbaros yace inconsciente en el suelo con una herida en la cabeza, mientras tres imperiales han hallado la muerte a manos de sus enemigos, quedando en pie un número de legionarios igual al de PJs+3. Naturalmente, de lo que se trata es que el grupo eche una mano a los acorralados rebeldes (ajusta la cantidad de enemigos según la potencia de tus jugadores si lo crees oportuno). Por cierto, la mitad de los imperiales pelea a caballo.

Finalizado el combate, y mientras atienden a su camarada herido, uno de los orianthi, agradecido, se presenta como Dolf, del clan de(Toro, segundo en el mando del jefe rebelde Slood Yarps, del clan Kraki. Explicará al grupo que se habían acercado a la zona para ver si podían hacer algo por sus camaradas crucificados (obviamente, nada se podía hacer) cuando fueron interceptados por el grupo de invasores al que acaban de despachar. Al registrar los cuerpos de los soldados muertos, los PJs observarán que todos llevan colgando un extraño medallón de cobre colgando del cuello, con las runas de la muerte y de la magia inscritas en cada uno. Serán necesarias tiradas de Conocimiento del Mundo con +20% para identificarlas. Además, uno de los jinetes, al parecer un mensajero, porta un cartucho sellado con cera y con la marca del generalato imperial. En su interior hay enrollado un pergamino escrito en nuevo pelariano que dice lo siguiente: «Hasta ahora habéis realizado un espléndido trabajo: seguid así y conseguiréis que sigan vivos una semana más, pero falladnos y sus cabezas rodarán». El mensaje es de Reor a Jorsarfar, y sólo el mensajero sabe en qué lugar debía entregarlo (y mira tú que casualidad, el mensajero es uno de los muertos durante la lucha, más que nada por exigencias del guión). Los escoltas que puedan haber sido capturados dirán no saber nada, y es cierto. En cuanto a los medallones, Dolf no sabe qué son, pero nunca había visto que los imperiales los llevaran, al menos hasta el inicio de la plaga. Y aún entonces han sido objetos raros (en realidad, los medallones protegen al portador de los demonios y las criaturas a las órdenes de Jorsarfar; un escrutinio detallado por parte de un mago que utilice, por ejemplo, Visión Místi-

ca, permitirá saber que funcionan llevándolos en un lugar visible y sacrificando un punto mágico por medallón cada dos horas).

Dolf propondrá a los PJs que le acompañen hasta la guarida de los suyos para presentarlos a Slood Yarps, diciéndoles que sería aconsejable que desistieran de su empeño de llegar a Enur. En cuanto se descubra el asalto a la patrulla o la ausencia del mensajero, los lunares registrarán todos los caminos y detendrán a los sospechosos, categoría que incluye a los recién llegados. A partir de aquí, las opciones de los PJs son variadas. Lo más lógico sería acompañar a Dolf, pero también pueden persistir en su viaje a la capital de la marca, o intentar hallar la fuente de la plaga por su cuenta. He dado por supuesto que eligen lo primero (si no van a quedarse sin pistas rapidito), pero de todos modos el módulo está presentado por localizaciones por si deciden hacerlo al estilo retorcido.

SLOOD YARPS

Si acompañan a Dolf, un accidentado viaje de tres horas llevará al grupo hasta un área montañosa repleta de profundas cavernas y desfiladeros. Si llevan monturas, deberán abandonarlas en la última hora de camino (un orianthi las cuidará). Los PJs que obtengan tiradas especiales de Otear divisarán de vez en cuando a bárbaros armados vigilándoles desde las cimas. La guarida de los insurgentes se halla en una profunda gruta, en lo alto de una escarpada ladera de fácil defensa. Allí dentro se halla el líder de los rebeldes, un experto guerrero curtido y robusto, con mirada de lobo, que dará la bienvenida al grupo, sobre todo tras escuchar la historia de la lucha con la patrulla. Tras un breve interrogatorio para comprobar las lealtades de los PJs, Slood pasará a explicarles la situación.

En su opinión, los imperiales han utilizado algún tipo de magia caótica para dominar a Hrolf y convertirlo en un dócil corderito, o bien el jefe heortiano ha sido suplantado o poseído por un demonio. Algunos hombres de Slood piensan que el responsable puede ser Jorsarfar, pero el jefe rebelde, sin descartarlo, tiene algunas dudas, pues Hrolf siguió hablando mal de su hermano incluso tras su «cambio de carácter». Sin embargo, está claro que su mano está detrás de todo de algún modo, y propone buscar al hechicero para ajustarle las cuentas.

Si los PJs le muestran el pergamino, pero éste no ha sido traducido, ni Slood ni ninguno de los ocho guerreros que le acompañan lo entenderán. Slood ordenará a sus hombres que busquen a alguien capacitado para entenderlo, lo cual no resultará muy difícil, y les llevará día y medio. Incluso pueden intentarlo los PJs. Escenifica su búsqueda por granjas y aldeas hasta que den con algún nativo versado en estas cosas o con algún imperial dispuesto a colaborar... previo cuchillo al cuello. Si el mensaje si está traducido, las interpretaciones irán desde el universal «no lo cojo» hasta «algún cerdo de la Diosa Roja advirtiéndome a algún cerdo converso de que baga bien su trabajo si no quiere que amigos comunes lo pasen mal», pasando por «no creo que vaya con nosotros» o «algún invasor dándole palmaditas de enhorabuena a un cochino trai-

dor». Improvisa salvajemente. En cuanto al tema de los medallones, Slood no sabe con certeza que son, pero algunos de los legionarios atacados los llevaban al cuello, así como granjeros y comerciantes conversos. Sospecha que debe tratarse de algún talismán mágico del culto lunar y de un salvoconducto.

A partir de aquí los PJs pueden optar por colaborar con Slood, buscando a Jorsarfar o infiltrándose en el castillo de Hrolf para intentar averiguar algo, o pueden montárselo por su cuenta (pero entonces ningún hombre de Slood les acompañará). Si los PJs no habían aceptado...

Para los que asolan la comarca, tomar los valores del RQ Avanzado, pag 120. Los que defienden a Jorsarfar llevan anillos y cuirbouilli (P Armadura 8), y van armados con espadones. Tienen DES 15, con lo que sus ataques son de 75% y sus paradas de 38%. Todos estos «Guardias de Corps» llevan un conjuro de Aumentar destreza 13. La inmensa mayoría de los zombies del hechicero, salvo sus guardias, provienen del pantano elevado, ya que para Delecti no son más que bagatelitas (si el máster es un macabro de cuidado, alguno podría ser un ex-amigo de los PJs). El número total de zombies apenas rebasa la cincuentena.

Los Dogos del Infierno

Una raza emparentada con los Sabuesos de Batalla de Megaera, pero menos poderosos, y aún así...

FUE 30, CON 40, TAM 15, INT 8, PER 25, DES 21. Mov 12-13, P. Golpe 28, P Fatiga 70, P Magia 25, MR DES 1, MR TAM 2. Armas: Mordisco (MR 6, AT 200%, Daño 1D10+2D6), Aguijón (MR 9, AT 100%, Daño 1D6+2D6+veneno paralizante Pot 20). Habilidades: Esquivar 100%, Rastrear 100% (por olfato), Deslizarse en Silencio 50%. Armadura: Piel, 8 puntos.

Los Dogos presentan varias peculiaridades. Tienen por cola un aguijón similar al de los escorpiones, pudiendo utilizarlo para dejar a su víctima dormida al instante, tantas horas como Potencia tiene el veneno (si su intención es dormir a alguien sin matarlo, «marcarán» el golpe, aunque no suelen hacerlo). El aguijón puede empalar. Un Dogo puede utilizar un ataque de mordisco y otro de aguijón por asalto (pudiendo dividirlos, pues va de 100% o más de cada uno). No sufre shock por amputaciones o incapacitaciones, y para quedar sin sentido es necesario que su cabeza quede dañada por el doble o más de Puntos de Golpe. Además, pueden correr sin fatigarse. Atacan en parejas. Jorsarfar invoca a una veintena por noche (a veces más). Parten de la guarida a la carrera y, tras la incursión, regresan para volver a su plano desde el punto de invocación. Si, por lo que fuera, quedan expuestos a la luz solar, reciben 1D6 puntos de daño a sus Puntos de Golpe generales por asalto. Atacan al azar, preferentemente al ganado. No rastrearán a una presa

intencionadamente a no ser que se les ordene lo que estén molestos con ella...). Cuando sus Puntos de Golpe son reducidos a cero (algo difícilísimo), vuelven a su plano automáticamente.

LEGIONARIO LUNAR básico

Este es el soldado lunar básico que los PJs pueden hallar en el sur del Imperio.

FUE 14, CON 14, TAM 13, INT 10, DES 13, PER 12, ASP 10, Mov 3, P. Golpe 14, P. Magia 12, P Fatiga 28, MR DES 3, MR TAM 2, MR CC 5, MOD AT% +5, MOD PA% +0, MOD Daño +1D4.

Armas: Gladius (MR 7, AT 70%, PA 40%, Daño 1D6+1, ARM 10), Lanza Corta (MR 7, AT 70%, PA 30%, Daño 1D8+1, ARM 10), Gran Rectangular (MR 8, AT 5%, PA 65%, Daño 1D6, ARM 18), Arco corto sólo la mitad de los legionarios (MR 3/9, AT 60%, Daño 1D6+1, ARM 5). Armadura: Cuero Duro (2 puntos) o cuirbouilli (3 puntos) y casco (4 puntos). Habilidades: Esquivar 39%, Montar 70%, Trepar 50%, Saltar 40%, Escondarse 40%, Deslizarse en Silencio 40%, Escuchar 40%, Rastrear 25%, Otear 35%, Primeros Auxilios 25%. Idiomas: el propio (casi siempre Tarshita, lo que da 1/10 a los idiomas de Ralios, Sartar, Umathera, Fronela y Manirla) 40%, Nuevo Pelariano 30%. Objetos Mágicos: Usualmente focos y nada más.

Magia Espiritual: Confusión 12, y Cuchilla Afilada 2 o Curación 3, Detectar Enemigos 1 y Cuchilla ígnea.

Magia Divina: Sólo la poseen tres de cada cuatro. Lanza Auténtica o Curación de Heridas x 2. Equipo y CAR: Cuchillo (0,5), gladius (1), 2 lanzas 1m. 12 c/u, escudo (7), armadura de cuero y yelmo (5,25) o cuirbouilli y yelmo (5,25), arco y 20 flechas (1,5).

Notas: Estos serían los infantes típicos que patrullan en las provincias del sur del Imperio Lunar, enviados por los territorios súbditos de Tarsh. Las puntuaciones son válidas tanto para infantería como para caballería, sólo que estos últimos, además del caballo, suelen llevar una lanza de torneo y, ocasionalmente, jabalinas en lugar de arcos. Las monturas son de caballería, con valores medios. Pueden ser adoradores de yanafal Tarnils, o de dioses orianthis o lunares.

La invitación de Dolf, hallar al jefe rebelde será mucho más difícil. Deberán realizar algunas pesquisas para citarse con los suyos en algún templo de Eralda (o alguna otra deidad aliada) para ser llevados a su guarida fuertemente escoltados y con los ojos vendados. Por lo demás, el encuentro será parecido.

Los guerreros de Slood Yarpes tienen, básicamente, las mismas puntuaciones que un legionario lunar típico, pero usan espadas anchas en lugar de gladius, escudos de diana en vez de rectangulares y armaduras bezanteadas (4 puntos) y no cuero. Sólo hablan sartarita, y su magia divina es diferente, disponiendo de Curación de Heridas o Disipar Magia 12. Slood y Dolf tienen

un 20% más en sus habilidades con armas y un 15% más en el resto. Conocen el idioma del viento, tienen FUE 18 y TAM 16 (Mod al Daño +1D6), Esquivar 80%, y en magia espiritual Cuchilla Afilada 15 además de los conjuros típicos.

LA GUARIDA DE JORSARFAR

La guarida del hechicero se halla a unos 40 kilómetros escasos al norte del refugio de Slood, y a algo menos de Enur Arath, oculta en una zona montañosa de difícil acceso. Hallarla puede llevar más de un día, pues no será fácil. Recuerda que aunque no juegan contra el reloj, cada día que pasa es una jornada más de calamidades para su gente. Más vale que no se duerman.

Aparte de la magia, hay varios procedimientos para encontrarla. Se podría seguir a los muertos vivientes o a los demonios hasta la guarida de su amo, pero con las siguientes puntualizaciones: es necesario toparse con dichas criaturas si se las quiere seguir, y los métodos pueden ir desde dormir a la intemperie para ver si hay suerte (es un decir) hasta el hacer guardias cerca de alguna granja del lugar, con el consiguiente riesgo de que el grupo sea descubierto y atacado (a no ser que sepan utilizar los medallones o se escondan hasta que pase el ataque y luego inicien la persecución). Seguir a los no muertos resultará inútil en la mayoría de los casos, ya que excepto los que operan cerca de la guarida, el resto reposa durante el día escondidos en cavernas, ruinas o páramos. No obstante, los dogos del infierno si que regresan al cubil de Jorsarfar. El problema es seguir a un bicho más rápido que un caballo. Si se les pierde, hará falta una tirada de Rastrear cada diez kilómetros, hasta dar con el refugio (tirada de Otear para hallarlo). Las dos últimas tiradas de Rastrear se harán con un -10 o un -20%, debido a la naturaleza rocosa del terreno, un estrecho desfiladero de 100 metros que lleva hasta una entrada tallada en la roca. Las probabilidades de tener un encuentro nocturno serán un 60% cada noche (y si se produce, las criaturas serán dogos en el 80% de los casos) o un 70% si se pernocta en una granja o sus alrededores (siempre que no pertenezca a conversos), o en las calles de una aldea. Los porcentajes pueden ser mayores o menores dependiendo de lo bien o mal que los PJs se informen sobre las zonas más atacadas. Si son tan desgraciados como para pernoctar sin tomar precauciones, las bestias de Jorsarfar darán con ellos en el 90% de los casos, de producirse el encuentro.

La otra opción puede ser preguntar a los pocos lugareños sanos por la procedencia de los ataques para ir guiándose por tanteo (y con ayuda de Otear y Rastrear). El procedimiento puede ser muy lento y poco fiable. Una tercera vía sería interceptar al nuevo mensajero que los imperiales manden al mago, aunque sería complicado saber cuando y por donde va a pasar. Los mensajeros dejan sus envíos a 5 kilómetros del refugio, en el interior de un roble hueco. Una vez allí, son recogidos por un zombie de Jorsarfar, que los lleva hasta su señor.

Una vez encontrada la guarida, podrán ver que se compone de las siguientes partes:

1. Laguna

Formada por una pequeña depresión en el terreno y alimentada por el manantial que brota de las rocas de la pared montañosa. En ella habita una oceánida (náyade de los arroyos, RuneQuest Avanzado pag. 112) con la que Jorsarfar mantiene buenas relaciones. El nombre de la ninfa es Sedala, y ayudará al hechicero a defender su morada si es preciso, pero por lo demás se muestra cordial y afable, aunque algo desconfiada con los extraños.

2. Entrada

Precedida por una escalinata y parcialmente excavada en la ladera de la montaña. Dos sólidos portones ricamente trabajados dan acceso a la sala de las columnas. Se hallan flanqueados por dos horribles gárgolas cornudas al servicio de Jorsarfar. Si los recién llegados llaman a la puerta usando, por ejemplo, las aldabas con cabeza de grifo que las decoran, y parecen pacíficos, las criaturas se comportarán como simples estatuas. Sin embargo, al menor gesto hostil por parte de los intrusos, o si ven que estos traman algo o intentan forzar las puertas, se activarán y atacarán lanzando horribles chillidos que alertarán al resto de los residentes.

3. Sala de las columnas.

Bien iluminada y adornada con lujosos tapices que cubren las paredes, representando escenas de caza. Seis zombies de Jorsarfar hacen guardia aquí. Dos están ocultos tras los cortinajes. Atacarán a todo aquel que entre sin la autorización del hechicero o sus criados, e intentarán llevar a los PJs heridos o capturados a presencia de su señor o a las celdas. Las puertas que dan al exterior tiene 30 PA y Fuerza 40 (a efectos de forzarlas). La puerta interna da a una pequeña sala de espera de 3x6, amueblada tan sólo con dos bancos. Las puertas son de madera y no están cerradas con llave. En la pared norte hay un grueso tapiz que oculta otra puerta (20 PA, FUE 25), la cual sí suele estar cerrada con llave.

4. Comedor.

Acogedor y muy bien amueblado, pero sin nada de interés. Si a los PJs les da por el saqueo, entre artesanía y cuberterías podrían conseguir chismes por valor de 1.200 p. Hay una gárgola de piedra en la pared norte, pero no es más que una estatua (cosa que los jugadores no saben). Jorsarfar no suele utilizar esta sala más que cuando recibe visitas... pacíficas.

5. Cocina y despensa.

Nada especial. Hay provisiones para 20 días y 10 personas. La chimenea va a dar al exterior, pero sólo una criatura de TAM 4 o menos cabe por ella (dos tiradas de Trepas a -10% para ba-

jar por aquí; tiene 20 metros de altura).

6. Habitaciones de los criados.

Jorsarfar tiene tres sirvientes humanos. Sog el cocinero, Yerfes el mayordomo y Unker, el chico para todo. Los tres son buenas personas, hacen bien su trabajo y respetan a su señor, que es bastante considerado con ellos. En sus habitaciones no hay nada más que objetos personales. Yerfes guarda 120 p. en una caja debajo de su cama. De la letrina, mejor no hablamos.

7. Biblioteca.

Lujosamente amueblada, entre los libros y documentos que se hallan aquí los PJs pueden encontrar (entre paréntesis se indican porcentajes e idioma si éste no es sarterita) tratados sobre elfos (Conocimiento Elfo 50%), enanos (Conocimiento Enano 35%), tribus de la región (Conocimiento Humano 20%), geografía del Paso del Dragón (Conocimiento del Mundo 20%, nuevo peloriano 0 30% esroliano) y su fauna (Conocimiento Animal 30%), y un tomo sobre venenos (Tratar Envenenamientos 50%, Fabricar Venenos 30%). Por último, hay una serie de valiosos volúmenes sobre magia, que permiten subir las habilidades (o aprender conjuros) como sigue (cada tomo por separado): Ceremonia 75%, Invocación 75%, Aumentar Daño 65%, Encantamiento 100%, Encantamiento de Armadura y Encantamiento de Fortalecimiento (nuevo peloriano), Multiconjuro 50%, Intensidad 80%, Veneno 40%, Estupefacción 60% (ditálico). En un cofre-trampa guarda los pergaminos más valiosos. Si el Pj que intenta abrirlo falla una tirada de Inventar a -20%, recibirá el picotazo de una aguja con veneno POT 16 (tarde 3 asaltos en hacer efecto), sin que cubra la armadura (¿Cómo abrir un cerrojo con guantes de cota de mallas, por ejemplo?). Dentro del cofre hay tres frascos con veneno de Hijo de Krasht (POT 16, 16, 17, 3 dosis c/u, ha de ser ingerido), un frasco con el antídoto (sin etiquetar, 6 dosis), un vaso de cuerno de unicornio (valor 3.000 p.), un pergamino con Invocar Dogo del Infierno en kralolerano, otro con Crear Zombie, Crear Fam. PER. y Crear Familiar INT, otro con Crear Vampiro y otro con Reflexión. Hay un volumen que enseña como subir Destreza mediante el entrenamiento, 2 puntos. Como está en idioma oscuro, Jorsarfar no sabe que es. Un mago pagaría por todos estos volúmenes más de 15.000 p. Por si la aguja fuera poco, al cofre van ligados dos Espíritus del Miedo (PER 20 y 15, ver RQ Avanzado, pag. 102), que atacarán a todo el que intente sacar algo del cofre sin ser Jorsarfar (curiosamente, no atacarán si los PJs se llevan el cofre, aunque seguirán ligados a él; sólo atacarán al sacar algún objeto del cofre; vaya susto).

8. Celdas. Pútridas y malolientes.

Dos zombies las vigilan. Dentro hay encerrados dos orianthis de Slood Yarp que descubrieron la guarida. El hechicero piensa soltarlos cuando las

aguas vuelvan a su cauce. Sus nombres son Tradon y Tollcar, y se han dado cuenta de que el mago no es tan mal tipo como dicen (pero sigue siendo un mago).

9. Sala de Invocación.

Tiene dos pisos. El primero, que es el del mapa, tiene 10 metros de alto. La zona central, a la que se baja por dos escalones concéntricos, está hundida medio metro más en el suelo, y en ella hay un altar con manchas desangre. Aquí es donde el mago sacrifica a los animales necesarios para invocar los Dogos. 666 velas iluminan la estancia desde candelabros en las paredes. El segundo piso no es tal, sino sencillamente una larguísima escalera de caracol que asciende otros 20 metros hasta la azotea. Tanto ésta como el «segundo piso» sobresalen del nivel del suelo como una torre de vigilancia, que es lo que la construcción era antaño. En la azotea hay otra gárgola que vigila (FUE 20) la trampilla de acceso al interior. Atacará gritando a todo intruso que se acerque si éste no se detiene ante sus advertencias (sabe hablar). Es en todo como las dos de la entrada, pero con 90% en Ataque y 120% en Esquiva. No bajará a ayudar a sus compañeras de abajo, a no ser que el mago se lo ordene personalmente. Así se evitan ataques de distracción.

10. Dormitorio y aseo.

El dormitorio del mago contiene un espejo de plata (2.000 p.), una gran cama con dosel, un anaquel con varios envases de misterioso contenido (algunos quedan a discreción del máster, los otros son sales de baño), un surtido ropero, un candelabro de oro (1.500 p.) y un arcón con túnicas (y un doble fondo oculto que requerirá una tirada de Buscar; contiene pergaminos con el conjuro de Reflexión al 70% y de Ilusión Táctil al 65%, además de una piedra jelmre de Ira-ver Gloranthia, el Mundo, pag. 74- que aumenta la FUE en un 150%, duplicando la pérdida de fatiga, y otra de estoicismo, que permite ignorar todos los efectos del dolor como la incapacidad, etc..., aunque reduce todas las habilidades en un 10% temporalmente. Ambas piedras han de ser ingeridas). Además, en otro armario, la librería de la pared norte, conserva un par de mensajes de los lunares. Aquel que sepa leer nuevo peloriano se dará cuenta de que el Imperio está chantajeando a Jorsarfar.

El baño es bastante lujoso. De hecho, la bañera es una magnífica pieza de oro de TAM 20, con un valor de unas 24.000 p.

Jorsarfar suele pasar casi todo el tiempo en su dormitorio, donde almuerza, o en la biblioteca. Grorg monta guardia ante la puerta que tiene FU 35 y una cerradura especial que penaliza en 30% al que intente forzarla. Las llaves de cofres, arcones y puertas las lleva el mago bajo la túnica, en una cadena que pende de su cuello.

R'UNEQUEST

JORSARFAR

Aunque el hermano de Hrolf es un individuo alto, pálido y enjuto, de voz profunda y grave, que siempre viste de negro, y que tiene el aire siniestro de todo buen nigromante que se precie, no es un mal tipo. De hecho, su actitud, ante los PJs dependerá de lo que estos hagan. Si entran por las bravas (o sea, haciendo gala de malos modales), entonces ves a por ellos, no dejes ni uno vivo (a «matar marcianos» a otra parte). La guarida del mago está lo suficientemente bien defendida como para repeler fácilmente a un grupo medio, sobre todo gracias a Grorg. Si los PJs intentan colarse subrepticamente o emboscar a Jorsarf, y éste les sorprende, intentará reducirles para someterles a interrogatorio una vez encerrados. En cambio, si van por las buenas (dejando sus armas a la entrada) les someterá a un tanteo para descubrir que puede esperar de ellos. Si ve que son inteligentes o que pueden presentarle un buen plan, accederá a explicarles la situación, e incluso les dirá en que sitio retienen a los hijos de su hermano. Jorsarf usa periódicamente su Vista Mágica, con el consentimiento de Reor, para comprobar que los rehenes siguen vivos y que el Imperio no le está engañando. Sin embargo, si el comportamiento del grupo no le convence, intentará retenerles (tal vez una droga en la cena) o darles pistas falsas. Valora mucho la vida de sus sobrinos como para que un grupo de aventureros la ponga en peligro en un intento de rescate en el que no confía. Grorg, el necrófago y guardaespaldas de Jorsarf, nunca suele separarse de su señor: le protegerá hasta la muerte.

SEDALA

FUE 14, CON 11, TAM 9, INT 17, PER 25, DES 18, ASP 19, Mov 3 (9 nadando), P. Golpe 10, P. Fatiga 24. Habilidades: Esquivar 100%, Buscar 46%, Escuchar 46%, Esconderse 60%. Arma: Látigo (MR 2, 80%, PA 6, Daño 1D4). Magia: Rielar 1.3, Curación 1.6, Disrupción (ver manual para otros poderes).

GARGOLAS

FUE 33, CON 12, TAM 21, INT 5, PER 12, DES 14, ASP Feo, Mov 2 (4 volando), P. Golpe 17, P. Fatiga 45. Habilidades: Esquivar 60%, Otear 70%, Rastrear 60%, Olfatear 60%. Arma: Garra (MR 6, AT 70%, PAR 40%, PA 1D6, Daño 1D6+2D6). Armadura: 6 puntos por piel más un Resistencia al Daño de intensidad 10 que Jorsarf renueva cada cuatro días. Nota: Para las localizaciones, consultar Glorantha: El Mundo..., páginas 63/64 o usar la tabla y multiplicadores de la medusa (RQ Avanzado, pag. 109 y 121).

JORSARFAR

Varón humano, pasa de los 30
FUE 12 (20), CON 14, TAM 14, INT 17,

PER 20, DES 16(24), ASP 10, Mov. 3, P. Golpe 14 (331, P Fatiga 26 (341, P. Magia 20+39 (famil.)+150 (especiall=209, MR DES 1, MR TAM 2, MR CC 3.

Armas: Rapier (MR 5, AT 75%, PA 25%, Daño 1D6+1+1D6+ (71, ARM 81, Main Gauche (MR 6, AT 30%, PA 85%, Daño 1 D4+2+1 D6, ARM 101. Ataca con el Rapier y para con el Main Gauche.

Habilidades: Esquivar 80% I-CAR=76%), Montar 50%, Nadar 25%, Habla Fluida 75%, Oratoria 55%, Fabricar Runas 60%, Fab. Piedra 65%, Conocimiento del Mundo 60%, Conocimiento Animal 40%, conocimiento Vegetal 30%, Conocimiento Mineral 50%, Primeros Auxilios 55%, Inventar 70%, Ocultar 60%, Buscar 60%, Escuchar 75%, Deslizarse en Silencio 70%, Esconderse 65%. Idiomas (leer/escribir): Sartarita 80/80%, Nuevo Peloriano 75/70%, Krarolerano 60/50%, Ditálico 30/25%.

Habilidades Mágicas: Multiconjuro 60%, Alcance 80%, Ceremonia 100%, Encantamiento 90%, Invocación 85%, Duración 80%, Intensidad 100% (Int. libre=17). Memorizados por sus familiares: Aumentar dalo 90%, Proyección visual 100%, Devolver conjuros 90%, Resistencia al Daño 87%, Veneno 100%, Resistencia a Espíritus 70%, Círculo de Protección 70%, Encantamiento de Fortalecimiento de Armadura, de Ligadura de Espíritu de PER, de Espíritu del Miedo, de Necrófago, Crear Familiar PER, Crear Familiar INT, Invocar Necrófago, Dominar Necrófago (Espíritu), Invocar Dogo del Infierno.

Objetos Mágicos: La tira. Destacar tres matrices, de Resistencia al Daño (I 12), Devolver Conjuros (I 81, y Resistencia a Conjuros (8), anillos con Espíritus de PER ligados, etc..., a discreción del máster,

Notas: Siempre lleva encima un Resistencia al Daño 120, un Devolver Conjuros 110, un Resistencia a Conjuros 115, y Aumentar Fuerza y Destreza, conjuros que renueva semanalmente. Su cuerpo está plagado de pequeños tatuajes en los que hay encantamientos de Armadura y de Fortalecimiento, y algunas de sus armas también han sido encantadas. Sus familiares son Grorg (el necrófago-troll, Mirkhan (un gato sombrío i y Nurthag (un halcón necrófago). Obtuvo al primero y al último atando sendos espíritu; necrófagos al cadáver de un troll de las de las cavernas y de un halcón, respectivamente. Mirkhan y Nurthag no suelen combatir, genéralos al azar si es preciso.

ROG

Necrófago-troll de las cavernas
FUE 36(44), CON 16, TAM 27, INT 9, PER 12, DES 14 (22), ASP 3, Mov 3, P. Golpe 22(32), P. Fatiga 52(60)-31 CAR, P. Magia 12+30 (Especial=42, MR DES 1, MR TAM 0, MR CC 1.

Armas: Alabarda (MR 2, AT 120%. PA 110%, Daño 3D6+3D6+(71, ARM 10), Aullido (MR 1, AT automático, Daño Desmoralización), Mordisco (MR 4, AT 90%, Daño 1D6+3D6+veneno Pot 16), Martillo de Guerra (MR 3, AT 100%, PA 20%, Daño 1D6+2+(7)+3D6, ARM 10), Escudo Cometa (PA 100%, ARM 16), Presa (MR 4, AT 75%, PA 75%, Daño especial). Habilidades: Esquivar 85% (CAR=54%), Trepar 80%, Artes Marciales 30%, Sentido Oscu-

ro/Buscar 85%, Sentido Oscuro/Escuchar 75%, Sentido Oscuro/Otear 60%, Olfatear 90%, Seguir Rastros 85%, Deslizarse en Silencio 35%, Esconderse 60%. Idiomas: Sartarita 350, Nuevo Peloriano 20%.

Habilidades Mágicas y Especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto y localización (ver RQ Básico, pag 91). Dispone del aullido y del veneno de los necrófagos (RQ Avanzado, pag 110).

Objetos Mágicos: Dos matrices de ligadura de Espíritus de PER (ocupadas, 15 puntos de PER cada una).

Sus armas y su equipo han sido mejoradas mágicamente por Jorsarf o por gente a sueldo de éste.

Notas: Grorg es el más poderoso de los familiares de Jorsarf, al menos en combate. Cada semana el hechicero renueva los conjuros defensivos que lleva, que son Devolver Conjuros 110, Resistencia a Conjuros 115, y Resistencia al Daño 120. En combate suele utilizar su aullido en primer lugar, seguido de una tanda de alabardazos impecables sobre el enemigo (dividiendo su ataque entre dos blancos si lo ve factible). El mordisco sólo suele emplearlo sobre víctimas sin armadura, o cuando ésta es escasa. Si le es posible luchará en un paso estrecho para evitar recibir un número excesivo de ataques. Jorsarf está inmunizado ante el aullido. Si su amo le ordena atrapar prisioneros, aparte del aullido su mejor recurso es romper las armas del rival con las suyas propias. Después, si el blanco aún se resiste, puede golpear su cabeza para dejarle sin sentido, o apresarle. Equipo: Cota de anillos recubierta de cuirbouilli (P de Armadura 8), Alabarda, Escudo y Martillo.

LOCALIZACIONES DE GOLPE

CC	PR	
1-4	1-3	PD
5-8	4-6	PI
9-11	7-10	ABD
12	11-15	PEC
13-15	16-17	BD
16-18	18-19	BI
19-20	20	CAB

Jorsarf	Gorg
PA-PG	PA-PG
(20) 0/11	(20) 8/11
(20) 0/11	(20) 8/11
(20) 6/11	(20) 8/11
(20) 5/14	(20) 12/14
(20) 4/9	(20) 8/9
(20) 4/9	(20) 8/9
(20) 6/11	(20) 12/11

Legionario
PA-PG
2-3 / 5
2-3 / 5
2-3 / 5
2-3 / 6
2-3 / 4
2-3 / 4
4 / 5

CC	PR
1-2	1-2
3-4	3-4
5-7	5-9
8-10	10-14
11-13	15-16
14-16	17-18
17-20	19-20

Dogo

PA-PG

8 / 7

8 / 7

8 / 12

8 / 12

8 / 7

8 / 7

8 / 10

ENUR ARATH

La capital del territorio es una villa de unos 2.000 habitantes. Salvo algunas granjas y edificios periféricos, el resto de las casas se hallan rodeadas por una empalizada de madera de 3 metros de altura (0 4 en algunas secciones), y en el centro se levanta un muro de piedra rodeando el pequeño castillo que es la residencia de Hrolf Ólenthor. La guarnición lunar de Enur es de 100 hombres (menos los que hayan muerto hasta ahora), y hay unos 200 orianthis en disposición de combatir. Los edificios más importantes son, aparte del fuerte de Hrolf, el templo de la Diosa Roja, el de Orianth, el de Ernalda, el almacén de Iolbein y las tabernas «El Toro Celestial» y «Murallas Blancas» (ésta última sede de los descontentos del lugar, lo que ha supuesto su cierre temporal muchas veces, y serios disgustos para un imperial desprevenido varias más).

Dos puertas dan acceso a la ciudad a través de la empalizada. Si los PJs constituyen un grupo «aparatoso» pueden ser retenidos por los centinelas, y si se descubre su relación con el asunto de la patrulla (ver Un encuentro inesperado, LIDER 54) serán detenidos en el acto, sometidos a un simulacro de juicio un par de días más tarde y ejecutados a la mañana siguiente (a discreción del máster si los hombres de Slood rescatan al grupo). Lo mejor que pueden hacer es disfrazarse. Pueden hacerse pasar por un comerciante y su escolta (se aconseja alquilar carreta), o entrar separadamente y presentarse como cazarecompensas o viajeros de paso. Tiradas de Comunicación serán necesarias para encontrar ayuda («Buscad en Murallas Blancas, en esa taberna no les gustan nada los cerdos de la diosa...»). Ésta puede consistir en consejos sobre como entrar en la casa de Hrolf, o incluso en proporcionar documentos falsos o uniformes para pasar desapercibidos. Si los PJs piden audiencia con Hrolf, el oficial lunar les someterá a un breve interrogatorio para que justifiquen la petición. Lo más seguro es que se les niegue el permiso aduciendo cualquier excusa, pero aunque lo consigan lo más probable es que se les pidan sus peticiones por carta, o que Hrolf des-

pache al grupo en una entrevista breve en la que se mostrará evasivo.

Lo mejor es entrar en el castillo sigilosamente. Los guardias de la muralla son orianthis, y si los PJs han conseguido demostrar su adhesión a la causa (previo contacto con Slood o con los parroquianos de Murallas Blancas) les dejarán hacer sin problemas. No obstante, todos los sirvientes y guardias del interior de la fortaleza son imperiales infiltrados por Reor en sustitución de los anteriores siervos... Los PJs pueden saber del «cambio de servidumbre» si hablan con algún ciudadano cooperador que les dirá que nadie sabe de donde llegaron «los nuevos», ni por que Hrolf echó a «los de antes». La sospecha será evidente.

Si consiguen colarse hasta los aposentos de Hrolf sin ser interceptados por los agentes lunares, y se identifican a tiempo sin hacer el cretino, Hrolf les preguntará en tono autoritario quienes son y qué hacen en su casa. Si ve que son de fiar accederá a explicarles (en voz baja) lo sucedido, rogando a los PJs que salgan con el mayor sigilo, pues si sus enemigos descubren esta entrevista, su familia estará condenada. Si se le propone un rescate, su mirada dejará a las claras que, de salir mal, nadie apostaría un duro por la vida de los PJs. Les pedirá que, de ser posible, informen a Slood que tiene motivos de peso para hacer lo que está haciendo, pero sólo deben explicarle lo del secuestro si puede ayudar en algo. Por lo demás cuentan con su bendición, pero en nada más puede ayudarles. Ignora el paradero de sus hijos. Por contra, si el caudillo orianthi piensa que los PJs no son de fiar o que pueden poner en peligro las vidas de sus hijos, les contará que su cambio de actitud se debe a una profunda reflexión, o que la causa es secreta, o incluso alertará a los guardias.

LOS SECUESTRADORES

El último lugar de importancia de esta historia es una discreta granja orianthi al norte de Enur Arath. En ella se encuentran los hijos de Hrolf: Helga, su hija mayor (18), Zalata (16) y Ethan y Corwin (dos traviesos gemelos de 10). Los secuestradores contratados por Reor trajeron a los muchachos directamente aquí, puesto que el lugar ya había sido preparado por los lunares, que procedieron a santificar y consagrar a la Diosa Roja el edificio principal para evitar injerencias de los Dioses de las Tormentas. Los antiguos propietarios eran una familia de conversos que cedieron gustosamente el lugar a cambio de mejores tierras en otro lugar (este imperio SI paga a traidores), de manera que su puesto fue ocupado por un matrimonio de Tarsh, dos soldados (supuestos hermanos de la mujer), un hijo pequeño del citado matrimonio, y el propio grupo de mercenarios (supuestamente contratados por los granjeros para que les defendían de los demonios, pero que en realidad vigilan a los rehenes, con órdenes de matarlos si es preciso o se intenta un rescate).

LA GRANJA

La construcción en la que se hallan cautivos los

rehenes es una granja típica, con una construcción principal de dos plantas, con un cobertizo exterior, así como unos establos, un corral para el ganado y unos campos de cultivo. Veámoslo con más detalle:

PLANTA BAJA

1. Recibidor.
2. Comedor. Dispone de una chimenea y de un trastero anexo, comunicado con el establo.
3. Altar familiar dedicado a las Siete Madres. La estatua que lo preside es de muy buena factura y valdría unos 500 p. (CAR 5).
4. Cocina. Dispone de una chimenea.
5. Escaleras al primer piso.
6. Torre de vigía. Aquí se guardan las armas y armaduras de la casa. Las paredes son de piedra, y la puerta puede atrancarse desde dentro (FUE 25).

7. Despensa. Abarrotada de provisiones, con una tirada de Buscar se descubre una trampilla oculta bajo un montón de sacos que comunica con el sótano mediante un breve tramo de escaleras.

8. Establos. Hay cinco caballos. Tres son monturas de caballería.

9. Patio de los caballos.

10. Recinto del ganado. Ocupado por 6 vacas y un par de ovejas. Tiene un pequeño abrevadero.

11. Cobertizo. Almacena madera, herramientas y trastos viejos.

12. Campo de cultivo.

PRIMERA PLANTA

1. Escaleras a la planta baja.
2. Dormitorio de los propietarios. Joyas y objetos por valor de 1 100 p. ocultos en un arcón bajo la cama (Buscar para hallarlo e Inventar para abrirlo).

3. Dormitorio del hijo de los propietarios. Un crío de 4 años, inocente él.

3B. Cuarto de los «hermanos». Aquí guardan todo su equipo militar. Un documento en peloriano les identifica como legionarios en misión especial (Buscar para encontrarlo). La cama es una litera.

4. Habitaciones de los huéspedes. Ahora ocupadas por los mercenarios.

5. Cuarto de trabajo. Tiene un magnífico telar de primera calidad. Aquí confecciona tejidos la propietaria.

6. Torre de vigía. En este nivel, una puerta secreta comunica con la casa.

RÚNEQUEST

SÓTANO

Aquí se hallan los rehenes. En la pared oeste hay varios barriles de vino e hidromiel. En el lado centro-este se hallan los jergones sobre los que duermen los hijos de Hrolf durante la noche, así como una mesa y varios asientos, todo ello iluminado por un par de antorchas. En la pared este hay un altar a la Diosa Roja, pues los lunares santificaron el lugar para sacarlo del área de influencia de deidades hostiles. Indicadas como A,B,C y D están las cuatro varas del conjuro de Guardia, 1.3, que «atacar» a cualquier intruso que penetre en el rectángulo formado por dichas varas (haciendo 3D3 puntos de daño en una localización al azar y dando la alarma, ver *RO Avanzado*, pag. 68). Los secuestradores, los dueños de la granja y los propios rehenes no serán afectados por el conjuro. En la pared norte hay una puerta secreta (Buscar con -10%) que da al exterior en el lugar indicado como «X». Está cerrada con llave, y su fuerza es de 15 (hay dos llaves, una en el arcón de la habitación 2 del primer piso y otra en manos del jefe de los mercenarios).

SEGUNDA PLANTA

1. Azotea de la torre de vigía. Naturalmente, carece de techo. Se alza a diez metros del suelo, y un amenazador arbalesto remata el conjunto (ver *RQ Avanzado*, pag 34, daño 3D6+1, alcance 425 m.). Junto a él hay diez proyectiles como munición, y una horquilla con un halcón amaestrado.

VIGILANCIA DE LOS REHENES

El grupo de mercenarios consta de 4 individuos (había dos más, que murieron durante el secuestro; sus cuerpos fueron quemados por los legionarios), a los que hay que sumar los dos agentes imperiales y el dueño de la finca, a la hora de contabilizar a los defensores armados. Un agente lunar se halla siempre de guardia en la torre, excepto por la noche, momento en el que es sustituido por uno de los mercenarios (los turnos son de 6 horas). Además, hay también un mínimo de una persona vigilando a los hijos de Hrolf en el sótano, pero al ser una tarea más llevadera no está organizada en guardias fijas.

Tanto el jefe de mercenarios como el de la pareja de agentes son tipos veteranos que conocen su oficio. Si el grupo de PJs intenta entrar por las bravas no dudarán en utilizar a los rehenes como escudos humanos (aunque intentarán mantener su coartada hasta el último momento: «¿Prisioneros aquí No, si sólo soy la mujer de la limpieza...»). Los agentes no dudarán tampoco en matar a los niños y a las muchachas si lo ven difícil. Son fanáticamente leales y conocen la naturaleza de la operación y los términos de ésta. Los mercenarios, en cambio, no dejan de estar a sueldo y no les hace ni pizca de gracia tener que llegar al extremo de asesinar a los hijos de Hrolf. Si se llega a una situación terminal, y no se les pone demasiado nerviosos, pueden aceptar dejar ir a los rehenes a cambio de sus vidas (aunque después tendrán que ir a ganarse el pan a otro sitio). El dueño de la casa

comparte esta actitud, ya que, al fin y al cabo él es padre. En cuanto a su mujer y al niño, cooperan sin saber demasiado bien que pasa. Los agentes opondrán resistencia hasta la muerte. El jefe dispone, además, de un halcón mensajero que volará hasta el cuartel general de Reor si hay una tentativa de rescate (pero los refuerzos pueden tardar horas en aparecer). Dicho halcón suele hallarse en la azotea de la torre.

Las puntuaciones del grupo de mercenarios son las de un legionario lunar básico, pero con espada ancha en lugar de gladius, y arcos compuestos. El jefe tiene un +20% en todas las habilidades, (leva cota de anillos (5 puntos) y tiene FUE 17 y TAM 15 (daño +ID6), así como, en magia divina, Espada Auténtica, Curación de Heridas y Escudo 13. Dispone de Señalar al Asesino 35% (iniciado de Yanafal). Los nombres de los mercenarios son Elm, Clorethan y Redix. El jefe se llama Uwen. Las puntuaciones de los agentes lunares son como las de los soldados, sólo que llevan rapier (daño 1D6+1, 3D6+3 si empala) y cota de anillos (5 puntos). Su esquiva es de 45%. El jefe, además, tiene las mismas puntuaciones, magia y habilidades que Uwen. Los agentes se llaman Pelor y Rastan (éste es el jefe). El dueño de la granja tiene las puntuaciones de un hombre de Slood más Arbalesto 60%.

COLORÍN, COLORADO...

Debe quedar bastante claro que en esta historia son mucho más importantes el sentido común y la astucia que la habilidad con la espada (que no quiere decir que ésta no sea una ayuda de vez en cuando). Incluso un grupo no muy poderoso puede resolver bien el asunto, si sabe portarse y contar con los apoyos necesarios en el momento culminante. Pero hasta el grupo más duro se la cargará con todo el equipo si se empeña EN ARREGLARLO todo a golpes. Primero, porque Jorsarfar y compañía no son moco de pavo (además, su cooperación es vital para descubrir a los rehenes), y segundo, porque aunque los secuestradores no son el «grupo maravillas», no les cuesta nada cortar un puñado de gargantas indefensas y dejar a Hrolf sin hijos y a los PJs sin un final feliz. Así que si el tuyo es un grupo de «rambos» a la antigua, no juegues este módulo. Un par de sesiones matando bichos en los videojuegos serán mucho más adecuadas.

El final del embrollo queda, naturalmente, supeditado a lo que hagan los PJs. Si van «a saco» (malos, ¿donde?), lo más seguro es que no lleguen a descubrir a los rehenes, o, si lo hacen, los chicos estén muertos por culpa de su ineptitud. Si es así, se habrán ganado tres enemigos mortales para toda la vida: Reor, Hrolf y Jorsarfar. De lo que pase entre los orianthis y el Imperio, esa es otra. Si, por el contrario, se molestan mínimamente en urdir un plan, la cosa cambia. Hrolf podría comprender la muerte de alguno de sus hijos por culpa de la mala suerte (bueno, si el máster está en plan salvaje, ni aún así se libran los PJs de ser echados a los perros). En cambio, si los hijos del señor son liberados y el plan de Reor es descubierto, serán colmados de

honoros (los PJs, no los hijos, claro) y la llama de la venganza y la rebelión prenderá rápidamente entre los oprimidos orianthis, que se levantarán en armas contra el invasor. Además, quien sabe, si Hrolf descubre las auténticas motivaciones de su hermano, tal vez el clan Kraki recupere a un miembro... y gane miembros nuevos. Las hijas del líder heortano están en edad casadera, y pueden ser un buen partido para el que sepa merecérselas.

Pero eso ya es otra historia.

APÉNDICE: ¿Y SI... ?

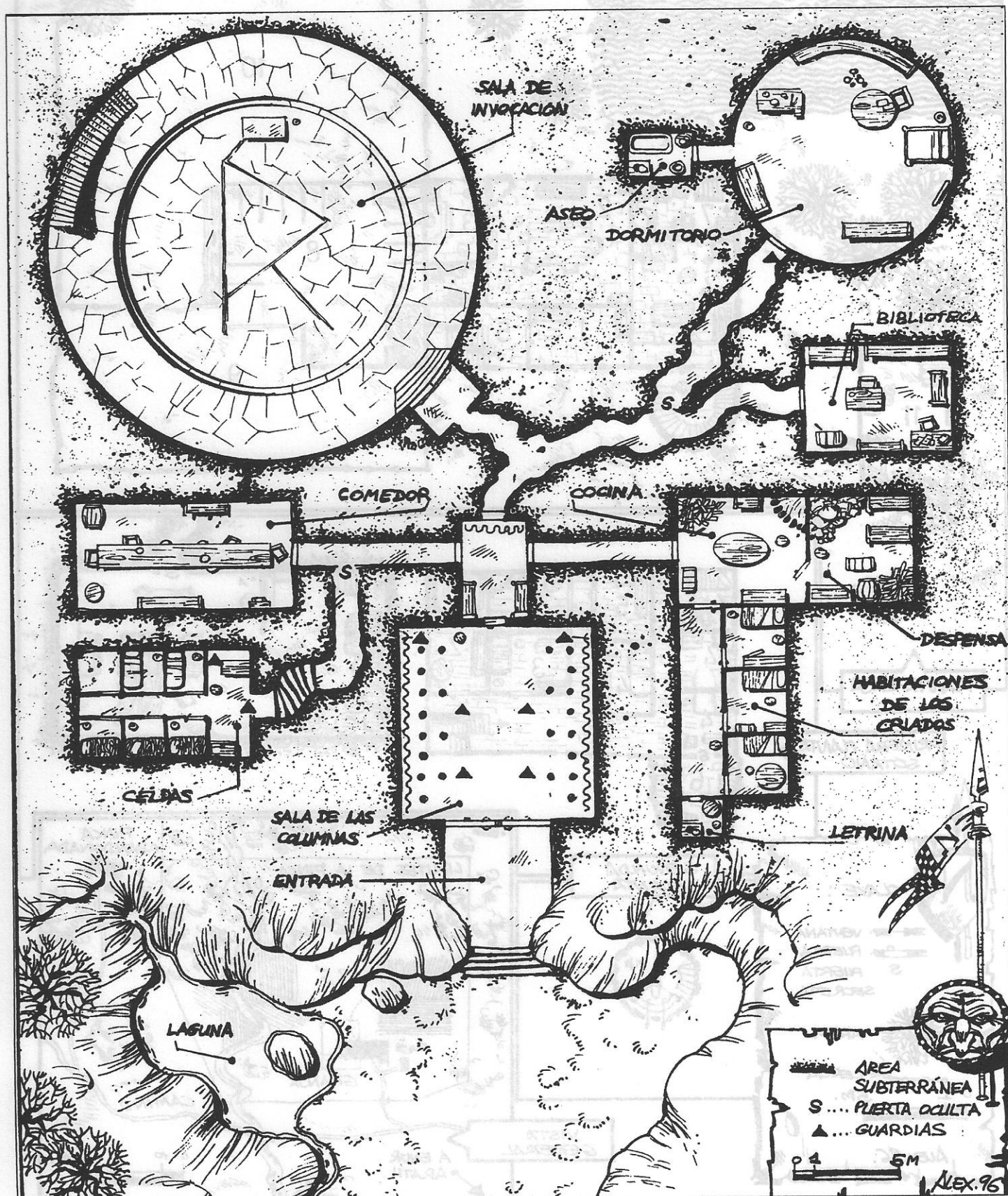
- Los PJs se cargan al mago. Si eres blando, pueden hallar la ubicación de la granja en un pergamino en el doble fondo del arcón del dormitorio. Sin embargo, no indica qué se supone que hay en tal lugar...

- Los PJs no saben como entrar en la granja. Un orianthi vecino al que no le caen simpáticos los nuevos amos les indica la entrada secreta al sótano.

- ¿Quieren vengarse de Reor? Difícil, Frazzur le trasladará a otro frente tras este asunto.

- ¿Hacen público lo del secuestro pero no rescatan a los rehenes? La gente se explicaría muchas cosas, pero habría que pactar con el Imperio (para no dejar a Hrolf sin hijos). Tú mismo...





RUNEQUEST

