

El Secuestro de Starnia

(Módulo Para Rune Quest)

INTRODUCCION

El presente módulo esta basado en el encuentro N°9 de los encuentros menores del suplemento para RuneQuest "La Isla de los Grifos".

Aunque es especialmente adecuado, para jugarlo dentro de dicha campaña, se puede adaptar fácilmente a otras circunstancias, trasladando la acción fuera de la isla. Si tu grupo juega en Glorantha, Starnia (a la que puedes cambiar el nombre) puede ser una sacerdotisa del templo de la Cúpula Solar, ubicado entre Corflú y Pavis, en torno al río Zola Fel, en los Yermos (al este de Prax); Su rescate lo podría pagar el Conde Solanthos.

En cuanto a los Slarges, estos podrían ser una avanzada procedente de Palmaltela que planea los preparativos para una invasión masiva de su raza con la ayuda de alguna tribu caótica o malvada de la zona (o cualquier orto villano de tu campaña). Ambientar el módulo en Palmaltela sería aún más sencillo, pues los Slarges proceden de allí. Si juegas en la Europa fantástica (los Vikingos, etc..) ambienta el escenario en algún lugar cálido o templado o incluso en tierras Pictas (La comparación entre los Slarges y los hombres serpientes de Howard y Lovecraft sería evidente), siendo Starnia una amazona aventurera adoradora de Helios (Dios griego del Sol), en cuyo caso el rescate lo pagarían las suyas, o la hija de un Noble o señor feudal de la zona con cuyos enemigos colaboran los Hombres-Lagarto. Sea como fuere piensa que este es un módulo de situación, en el que te ofrecemos mas que una historia con un guión pre-definido, un espacio geográfico y unos personajes a los que puedes dar el uso que te parezca mas apropiado, de hecho podrías adaptarlo a casi cualquier sitio con algunos pequeños retoques en nombres, cultos de PJs, magia y tal vez razas.

Durante uno de sus frecuentes vuelos de reconocimiento acompañada de sus guardaespaldas, Starnia y los suyos se vieron sorprendidos por una extraña y fuerte tormenta sobre las colinas de Zutako. La

cortina de agua que cayó sobre ellos y el salvaje vendaval que la acompañaba hicieron que la visibilidad fuera casi nula y los intentos por orientar el vuelo de los gigantes halcones fracasaran. En escasos minutos la formación se había dispersado y cada uno de sus miembros se vio fuera de la tormenta a kilómetros de los restantes, siendo Starnia la que más se desvió de su ruta, llegando casi hasta las montañas de Votank. Las misiones de exploración rara vez llegaban tan lejos, salvo en los casos de confección de mapas o de los escasos intercambios con las tribus de la zona. Agotada tras la tormenta, al igual que su montura gigante, Starnia tomó tierra junto a un curso de agua para descansar y reponer fuerzas antes de emprender el largo y difícil retorno a Nidif, consciente de que el grupo tenía órdenes de reunirse allí en casos como este.

Fue entonces cuando entre la vegetación que poblaba las ondulaciones del irregular terreno montañoso, apareció un individuo demacrado, vestido tan sólo con un andrajoso taparrabos y una extraña máscara ceremonial decorada con motivos rúnicos incomprensibles.

Totalmente exhausto, el hombre se derrumbó a escasos metros de la guerrera y fue entonces cuando aparecieron sus perseguidores, dos enormes Slarges armados con hachas que no dudaron ni un instante y se abalanzaron sobre Starnia y su montura. La lucha fue breve y feroz, y poco más tarde uno de los slarges yacía en el suelo con una lanza clavada en la garganta y el otro huía, mutilado por las garras del halcón.

Tras el combate poco fue lo que Starnia pudo sonsacar al fugitivo, puesto que éste deliraba debido a la fiebre y al deplorable estado físico en el que se encontraba por causa del hambre y la tortura. Tras una corta agonía el desconocido murió y la hija del sol decidió seguir el rastro del slarge herido de la forma más discreta posible, para lo cual recurrió a su halcón familiar y dejó a su montura junto a la recién cavada tumba del hombre.

Durante un día y medio siguió a su presa por las escarpadas colinas, y al anochecer del segundo día divisó una columna de humo en el horizonte. Decidió acercarse de noche, debido a la peligrosidad del terreno que pisaba. Horas más tarde, amparada por la oscuridad, llegó junto a un pequeño pero bien defendido asentamiento slarge, situado frente a un lago de reducidas dimensiones atravesado por un río de montaña, todo ello en una depresión rodeada por paredes rocosas en las que crecía una escasa y retorcida vegetación. Sin percatarse de ello fue descubierta por los moradores del lugar y, sorprendida por la espalda, reducida. El jefe slarge reconoció que debía tratarse de alguien importante a juzgar por su imponente coraza y su equipo mágico y decidió retenerla en espera de tomar una decisión sobre ella.

Despojada de su armadura y sus pertenencias más peligrosas, y vestida con una tosca y raída túnica de tela gruesa, fue enjaulada junto a los otros presos. Sin embargo, los slarges no contaban con el halcón familiar de la cautiva.....

1.1: UN MENSAJE DE SOCORRO

A lo largo de uno de sus desplazamientos por las tierras Votankis, los PJs verán como un halcón que vuela a baja altura comienza a describir amplios círculos sobre ellos durante algunos minutos, al parecer sin malas intenciones. Al cabo de un rato, descenderá hasta posarse sobre el hombro del Pj que parezca más receptivo, el cual observará que el ave porta un pequeño pergamino enrollado a su pata derecha.

En él, garabateado con un carboncillo en enano, elfo y zaringa, dice lo siguiente:

"Por favor rescatadme. Prisionera estoy por la maldad de los slarges. Ofrezco muchas veces muchas monedas por mi rescate. Seguid al halcón"

EN EL NOMBRE DE YELM, STARNIA, SACERDOTISA.

Si los jugadores deciden aceptar la petición de ayuda (si no, apaga y a jugar suavemente al mus) el halcón volará delante de ellos a lo largo de todo el día indicándoles el camino a seguir y cualquier posible

peligro que surja durante el trayecto (cuya duración dependerá de la situación de los Pjs con respecto al asentamiento slarge). Cuando se encuentren a no mucha distancia, tiradas de otear revelarán la presencia de columnas de humo en la distancia; una tirada exitosa con la habilidad de "Explorar" revelará huellas de garras pertenecientes a un ser bípedo (mayor que un hombre) en las proximidades.

El halcón se alejará de ellos y volará rápidamente hacia los indicios del asentamiento.

A partir de aquí, comienza la acción.

Para ver las puntuaciones del halcón familiar de Starnia, mirar la página 15 de "La isla de los grifos".

2.1: UN POCO DE HISTORIA

Sness'nesa es uno de los más poderosos shamanes slarge de la isla. Durante uno de sus viajes, hace ya varios años, descubrió una importante zona de poder mágico oculta en las montañas, en torno a una inmensa mina al parecer comunicada con la esencia del caos, y en la que moraba una repugnante y peligrosa criatura. La mina era rica en minerales raros, joyas y cristales mágicos, y su especial ubicación la convertía en un enclave potencialmente importante. Reuniendo a varios miembros de su raza, Sness comenzó a construir una especie de poblado en los alrededores, edificando una precaria mina y capturando como esclavos a todos los miembros de otras razas que caían en sus garras. El inteligente shaman no tardó en hacer pactos con los orcos del Ojo Rojo para aprender de ellos todo lo referente a la forja de metales y para obtener más esclavos, a cambio de parte de lo extraído de los yacimientos (sobre todo, del preciado hierro).

En cuanto a la bestia caótica, Sness'nesa le ofrece periódicos sacrificios humanos cada estación para saciar su enorme apetito. El slarge ha acabado por hacer buenas migas con la criatura, y esta se ha convertido en una especie de centinela más del asentamiento, aunque parece ligada a la mina y al lago que brota de ésta.

Los slarges forjan buena parte de los metales en la propia mina y envían los resultados periódicamente en caravanas fuertemente escoltadas, que viajan hacia la ciudad de los

Dichas caravanas suelen estar compuestas por dos carretas tiradas

por cuatro bisontes cada una, consiguiendo la escolta en 7+1d8 guerreros slarges entre los que siempre hay un jefe de gran tamaño. La carga suele componerse de armas y armaduras.

3.1: EL ENCLAVE

Se encuentra en una angosta garganta a orillas de un pequeño lago de aguas ponzoñosas, que en la estación fría se suele infestar de Gorps procedentes de las minas.

Las laderas de las colinas que rodean la zona caen abruptamente, casi en vertical, hasta una reducida playa arenosa que bordea el mencionado lago. Los slarges han aprovechado esta playa para construir su asentamiento, adosando algunos edificios a las paredes rocosas que les cercan y aprovechando las abundantes cavernas naturales existentes en el enclave construyeron la forja en una de las cuevas, utilizando como chimeneas orificios naturales ya existentes que comunican con la zona superior de las elevaciones (de ahí venía el humo que los Pjs vieron en la distancia).

Además, abrieron un camino hacia las minas y otro hacia los bosques para aprovisionarse de leña y varios tipos de madera. Utilizan también carbón extraído de la mina y turba de las orillas de las corrientes de agua y el lago. Por último, levantaron un pequeño templo sobre el lago, hecho con madera y barro y sustentado sobre pilones, desde donde el shaman dirige el lugar y ofrece los sacrificios a la bestia.

3.2.1: LOS SLARGES PEQUEÑOS (GUERREROS)

Fue:13 Con:16 Tam:12 Int:10 Per: 13
Des:20 Asp:8 Pv:14 Pf:25 Pm:13 Armadura:lamelar(6) más piel (3)=9 Equipo: maza, espada, arco y veinte flechas, armadura lamelar, cuerno de caza, odre de agua, 2d20 p.

Armas: /a%/p%/PA/Daño/MR

Maza de bola y cadena /55/50/8/ 1d10 +1-1d4/5

Arco compuesto (20 flechas) /55/ --/1d8+1/ 1/5/9

Espada ancha/45/40/10/

1d8+1+1d4/5

Puñetazo/55/-- /3/1d3+1d4/6

Habilidades:Esquivar 30% Nadar 40% A-Marciales 20% Buscar 40% Escuchar 40% Escuchar 40% Otear 45% Rastrear 20% Esconderse 25%

Magia: Espiritual (65%) Curación 3, Rie-lar 4, Disrupción;

Estos son los slarges standard, que suman 15. Los expertos son 10, y tienen un 5% más en todas sus habilidades y un 10% más en sus ataques y sus paradas. Hay cinco

capitanes, con un +25% en sus ataques y sus paradas. Además su fuerza es de 15, su tamaño de 15 y su constitución de 17; por tanto tienen 30 p. de fatiga y 16 PV.

Llevan cotas de malla (7 PA), que les dan un total de 10 puntos de armadura. Los slarges pequeños se agrupan en cinco secciones compuestas por tres guerreros normales, dos expertos y un capitán que dirige la formación. Son muy leales y lucharán hasta la muerte si es preciso. Los que guardan las jaulas de los esclavos portan las llaves de las mismas.

3.2.2: LOS SLARGES GRANDES (GUERREROS)

Fue:30 Con:20 Tam:30 Int:10 Per: 10
Des:16 Asp:6 PV:25 Pf: 50-34 PM:10 Armadura:lamelar(6) + piel (6)=12 Equipo: espadón, dos mazas, armadura lamelar, cuerno de caza, obre con agua, provisiones, 20 m.de cuerda, antorcha y yesquero.

Armas: /a%/p%/PA/Daño/MR

Espadon/50/50/12/2d8+3d6 +4/ 2

Maza de bola y cadena/50/45/8/1d10+3d6/3

Puñetazo /55/--/3/1d3+3d6/4

Habilidades:Esquivar 35% Arrojar 35% Montar 20% Nadar 40% Preparar 50% A-Marciales 20% Primeros Auxilios 40% Otear 45% Rastrear 60% Esconderse 40%

Magia: Espiritual (50%) C.Afilada 4, Protección 3, Curación 2

Estos son los slarges standard, de los que hay un total de seis. Hay tres más, que son la guardia personal del shaman y que tienen 80% en sus ataques y 70% en sus paradas. Los gigantes se dividen en grupos de dos normales liderados por un experto, pero éstos suelen agruparse aparte.

3.2.3: LOCALIZACIONES DE GOLPE

S. peq. S. gran. Sness C.C. / PR.
COLA 9/5 *12/9 6/12 01-02 01
PD 9/5 12/9 10/12 03-05 02-04
PI 9/5 12/9 10/12 06-08 05-07
ABDOMEN 9/6 12/10 10/14 09-11 08-11
PECHO 9/6 12/10 10/14 12 12-15
BD 19/4 12/6 6/9 13-15 16-17
BI 9/4 12/6 6/9 16-18 18-19
CABEZA 9/5 6/9 12/12 19-20 20
(*)15 PA En la guardia personal.

Notas: Los slarges gigantes de élite tienen 12 PA. en la cabeza debido a un casco. Los guardias del shaman llevan armaduras de hierro. *(Y tal vez algún arma).

3.2.4: RESTO DEL PERSONAL

A los guerreros slarge y el shaman, hay que añadir a unos cien esclavos que llevan la peor parte del trabajo y son brutalmente maltratados por sus amos reptiles. Hablaremos de ellos más adelante.

Hay otros diez slarges más, encargados del comedor y, sobre todo, de la forja, siendo especialis-

tas en el trabajo de los metales y supervisando la fabricación de herramientas, armaduras, utensilios y armas. Ocho son pequeños y el resto gigantes, sus habilidades en armas son un 20% menores que las de sus contrapartidas guerreras y no llevan armaduras.

3.2.5: SNESS'NESA, EL SHAMAN DE LOS FOJONES

Fue:25 Con:18 Tam:26 Int:18 Per:20 Des:20 Asp:10 Pv:22+11 de encantamiento=33 Pf:43 Pm:20+65(encantamiento)+10(matriz) +20 (espíritus de per)=120 Armadura: piel (6); Varios puntos más en diversas partes del cuerpo debido a encantamientos de fortalecimiento (ver arriba). Equipo: garrote de guerra; abalorios místicos y matrices, cuerno de caza (invoca a la bestia); llaves de la sala de tesoros.

Armas: /a%/p%/PA/Daño/MR

Garrote de guerra: /55/50/12/1d10 +2+2d6/2

Habilidades:Esquivar70% Montar 20% Nadar 40% Cantar 45% Habla fluida 75% Hablar elfo 20% Oratoria 40% Regatear 50% Conocimiento animal 90% C. Del mundo 65% C. Vegetal 60% P.Auxilios 75% Valor. Objetos 60% Inventar 35% Escuchar 50% D.Silencio 25% Esconderse 35% Ceremonia 90% Invocar 93% Encantamiento 95% . Magia:Espiritual (95%) Confusion (2) Pantalla Esp.(10) Conocidos por el fetch: Curación (10) Rielar(5) Conocidos por espíritus de int: encantamientos de fortalecimiento; armadura; ligadura de espíritu de per; ligadura de espíritu de int; ligadura de gnomos; matriz de pm; matriz de conjuros. Otros: controlar esp. De per, controlar gnomo, controlar esp.de int, controlar dienes de sable, desmoralización (2), disrupción, fuerza (6), garrotazo (3), luz, inflamar, silencio (2), Vista mágica (3). Fetch: Int:15 Per:65. Posee:3 **espíritus de int:** Int:10 Per:9. **2 espíritus de per:** Per:10. **2 espíritus de las pasiones** a) Espíritu del miedo: per/mov:18; b) Espíritu de la locura: per/mov: 15; total 56

Objetos mágicos:collar de colmillos en el que se hallan los focos de varios de sus conjuros; brazaletes con matriz de 10 pm; brazaletes que contiene ligados a dos gnomos.

Gnomos: 5m.cúbicos Fue 35 Tam 5m-cúbicos Per:20 Mov:1 Daño 3d6 Pg 60.

Sness'nesa permanecerá casi siempre en el templo, ocupado en sus asuntos espirituales o negociando con los orcos, y es también quién

se encarga del inventario de la mina y de la "contabilidad". Cada dos semanas llama a la bestia de las cavernas con su cuerno mágico y le ofrece en sacrificio a cinco víctimas que sufren una muerte horrible. El shaman no sólo es un gran mago, sino que puede ser un rival tamible cuerpo a cuerpo gracias a sus conjuros; si los Pj's le importunan demasiado puede enviar tras ellos a los espíritus de las pasiones o a los gnomos.

4.1.1: NOTAS DEL ENCLAVE (LA FORJA)

Se halla en el interior de la montaña, aprovechando una serie de cavernas naturales y chimeneas que ofrecía la roca.

A la forja y la sala del tesoro sólo puede accederse por la puerta de la plataforma de madera que los slarges construyeron para alcanzar la oquedad de entrada, a más de tres metros del suelo.

No puede entrarse a través de las chimeneas, puesto que estas son en exceso estrechas para permitir la cabida de un personaje (que encima caería sobre los hornos al rojo vivo.)

Para más detalles, ver los planos posteriores y las claves de los mismos.

4.2.1:CLAVES DE LOS PLANOS

4.2.1.A:

EDIFICIOS EXTERIORES

1: Almacén: en él los slarges guardan provisiones tales como carne seca, queso, pescado (capturado en el lago), pan y alcohol, entre otras cosas. La habitación del fondo está parcialmente excavada bajo la roca y dispone de una mesa y una cama. Cuando alguna misión de orcos llega a la mina se acondiciona la sala para alojarles en ella. El resto del tiempo esta desalojada.

2: Almacén: en este se deposita el mineral en bruto obtenido en las minas, esperando para ser llevado a la forja y los hornos para su trabajo. También suele almacenarse carbón. Los minerales más frecuentes suelen ser el bronce, el mercurio y el cobre, pero también puede hallarse plomo, hierro y joyas (todo ello en bruto, naturalmente).

En un rincón hay guardadas armas y armaduras. Suele haber 10+2d6 armaduras: 5 del tipo lamelar, 4 de cota de malla y el resto cotas de anillas y corazas a partes iguales. 1/3 de ellas estarán fabricadas con un metal distinto al bronce. También habrá 30+2d10 armas, en su mayoría mazas, hachas de batalla, espadas

y espadones, así como unas 200 puntas de flecha. Cada arma tiene un 5% de posibilidades de ser de hierro (la posibilidad de que esté templado es de un 40%) en el caso de las armaduras, la mitad será de talla gigante.

3: Jaulas de esclavos: Hay nueve sobre la plataforma elevada y siete bajo esta. En ellas se hallan entre seis y ocho esclavos por jaula, demacrados, vestidos con andrajos y rodeados de excrementos y porquería, todo ello en medio de un hedor insoportable. Un 25% son mujeres, y un 30% (del total) no pertenecen a la raza humana, pudiendo ser elfos, enanos o incluso trolls. La mayoría están enfermos, no sólo por el trabajo en la mina o lo magro de su dieta, sino también por el agua, sacada del lago, que tiene efectos venenosos a largo plazo.

Los esclavos no suelen tener más de 10 puntos de vida y están casi todos incapacitados para el combate, siendo más un estorbo que una ayuda.

En la fila superior, en la jaula de la izquierda, se haya Starnia, mucho mejor tratada que el resto y en buen estado de salud. Todas sus armas y equipo se hallan, bien en la sala del tesoro, bien en el almacén N°2, junto a los demás objetos forjados.

Starnia está sola en la jaula.

El total de esclavos es de ciento diez. La gran mayoría de ellos son traídos por los orcos del Ojo Rojo. Son parte del pago ofrecido por la mercadería.

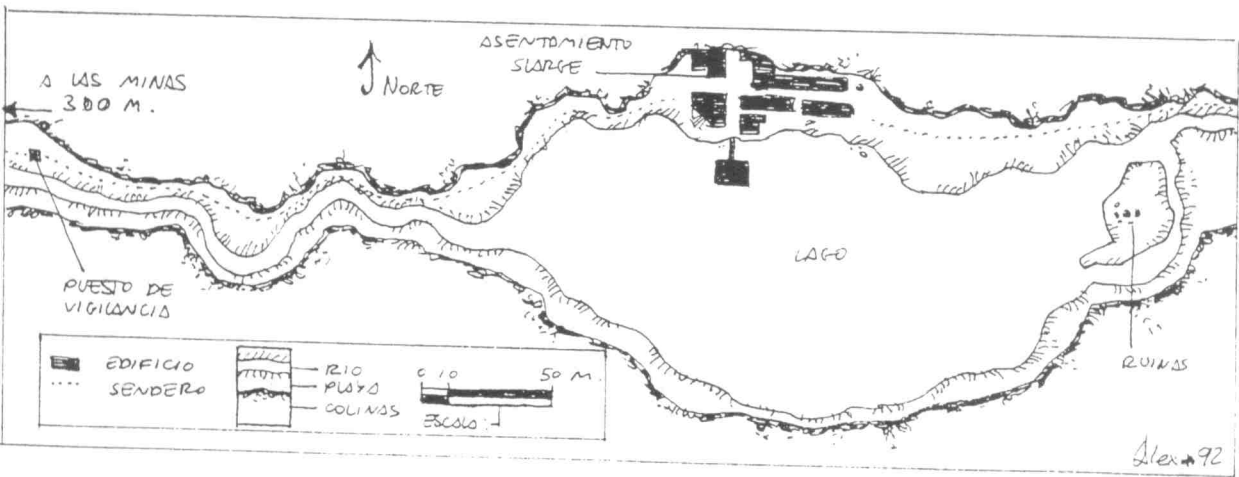
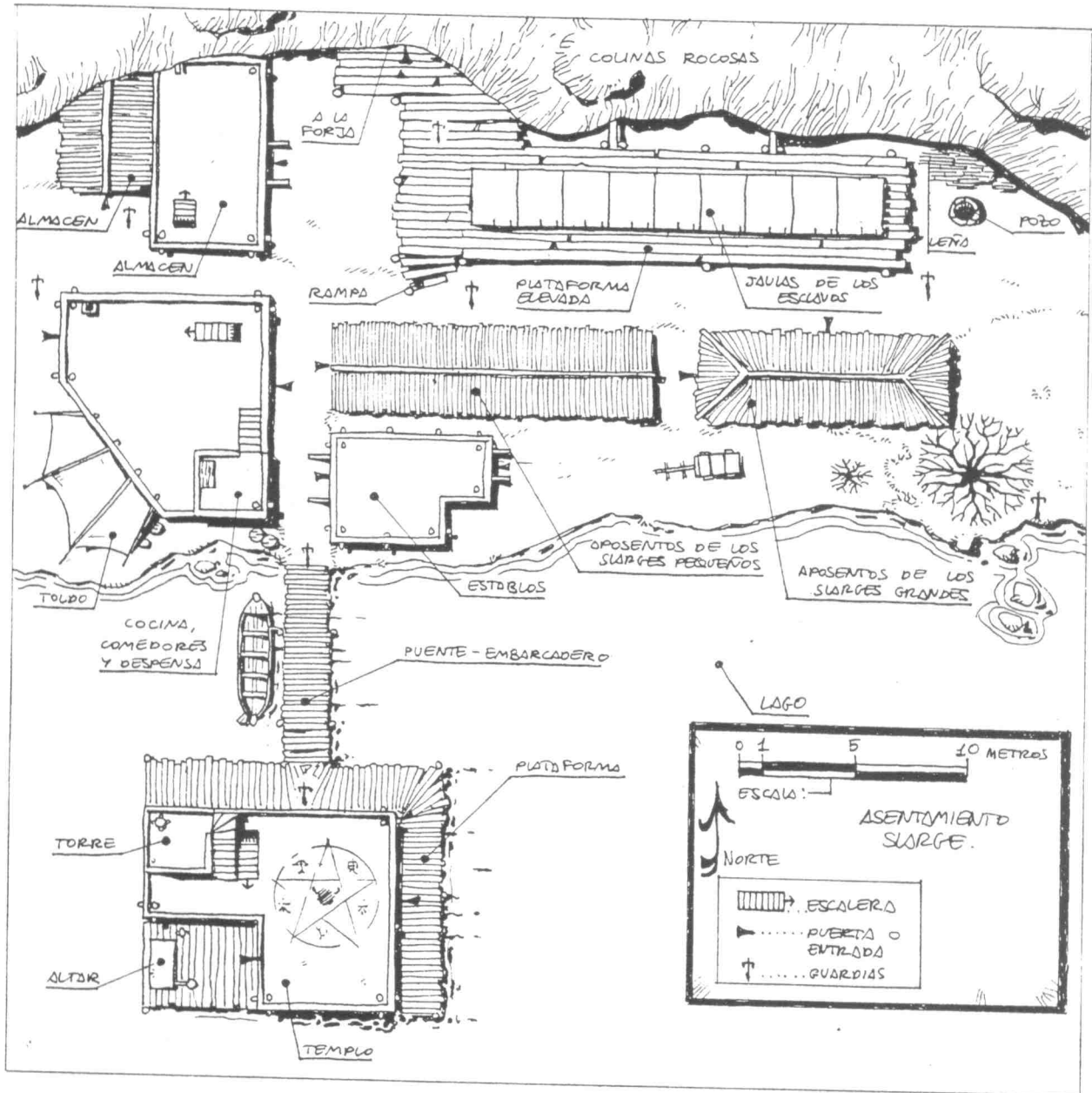
4: Barracón: Aquí suele alojarse el personal de la forja y del comedor. Dispone de siete literas y un armario donde se guardan objetos personales y ropa. No hay nada interesante salvo una bolsa con 85 p. que puede descubrirse con una tirada de buscar.

5: Comedores: Que disponen de:

a) Despensa: se guarda sobre todo licor y productos frescos que deben consumirse con rapidez debido a su poca capacidad de conservación.

b) Cocina: dotada de chimenea, en ella suelen trabajar dos o tres esclavos y uno o dos slarges pequeños.

c) Comedores: tres mesas de roble y unas letrinas junto a las escaleras componen la dotación. Las escaleras conducen a la azotea, donde hay una torre de vigilancia. Las comidas se dan en tres turnos (1º el de oficiales) desde la una y media hasta las cinco. La cena sigue la misma planificación, desde las



ocho hasta las once y media.

6: Barracones de los slarges pequeños: aquí descansa la guardia, en un total de doce literas en cada una de las cuales reposan dos guerreros. Cada habitación dispone además de una mesita donde se guardan objetos personales. No hay nada interesante, salvo un frasquito de leche celestial en la tercera habitación por la derecha (tirada de buscar para hallarlo).

7: Barracones de los slarges gigantes: constan de cinco literas donde descansan los corpulentos vigilantes, en grupos de dos.

Disponen de armarios donde esconden sus objetos personales. Nada de valor salvo una bolsa con 140 p. escondida bajo el colchón de la litera inferior de la habitación central (tirada especial ó crítica de buscar).

8: Establos: aquí hay espacio para los carromatos de las caravanas y paja para los animales de tiro. Hay siempre dos o tres esclavos cuidando el edificio y un bisonte de refresco ocupando uno de los departamentos. Al ser doméstico es inofensivo.

9: Templo de Sness'nesa: La entrada al templo se halla protegida por dos fantasmas de horrible aspecto que atacarán a todo aquel que no vaya acompañado por un slarge (PER:16 INT:12). Los fantasmas y el espectro (ver abajo) son un "regalo" de un hechicero orco. Los fantasmas se hallan ligados a las dos momias de slarge gigante que flanquean la puerta que da al exterior.

A) Altar y sala de ceremonias: El altar está consagrado a los primitivos dioses shamánicos de los hombres reptil, pero ocasionalmente en el también se rinde tributo al caos para apaciguar a la bestia de las minas. Los dos candelabros de oro que hay sobre él valen 2.000 p. cada uno. El resto carece de interés.

B) Habitación de Sness'nesh: aquí reposa el shamán y efectúa sus ceremonias e invocaciones. La entrada está vigilada por un espectro de "fuerza". Espectro: CON:40 INT: 15 PM:20 (Ataca a la FUE del blanco).

En el interior los Pj's hallarán cuatro candelabros de oro (valor de 1.700 p. cada uno). Un jergón de paja, una mesita con un frasco de leche celestial y diversas hierbas y raíces exóticas, así como los bienes mágicos del shaman, que son:

4 cristales mágicos:
A: Cristal amplificador de conjuros. PER 4.

B: " " " poder. PER 3.

C: " " " " . PER 5.
(El más valioso por su rareza).

D: Cristal foco curativo. PER 6.

2 espoletas de grifo. Cada una almacena 6 PM.

1 frasquito de leche celestial.

1 libro escrito en Zaringa que enseña el encantamiento de fortalecimiento.

1 pergamino élfico que describe diversas plantas curativas. Aquel que invierta 1d6 días en su estudio subirá un 20% su conocimiento vegetal y 2d10% su habilidad de Primeros Aux.(max. 75% en ambos casos, si ya tenía más no podrá subir).

1 daga ritual encantada con el conjuro C.Afilada I.5.

2 "panecillos de Eurmal" (véase "Apple Lane").

Cualquier otro objeto a discreción del master.

C) Altar de sacrificios: A él ligado hay un espectro igual al arriba descrito.

S.N: Pozo: Es el único lugar en las proximidades del que se puede extraer agua potable no tóxica.

S.N: Puente-embarcadero y toldo: Usado como amarre para la barca en la que los slarges pescan periódicamente. Las capturas suelen apilarse bajo el toldo junto a otras provisiones.

4.2.1.B: LAS CAVERNAS

La forja: en ella trabajan durante casi todo el día los slarges especialistas y un grupo de algo más de diez esclavos. Mientras está ocupada el estruendo es ensordecedor y la temperatura supera fácilmente los cuarenta grados. Crisoles, toberas, mesas, yunques y pilas de agua se esparcen por aquí y por allá junto a herramientas varias y montones de carbón. En un extremo se apilan las armas y utensilios recién forjados. El tipo y cantidad quedan a discreción del máster, pero al menos un 5% estarán hechos de un metal distinto al bronce.

Sala del tesoro: protegida por una puerta de roble de FUE:40 cuyas llaves sólo posee Sness'nesa y, muy ocasionalmente el guardia que la vigila. El tesoro consiste en:

·10+1d6 lingotes de oro de CAR 2, valorado cada uno en 1000 p.

·10+2d6 lingotes de plata de car.2, valorados cada uno en 100p.

·3 lingotes de hierro de car. 3, valorado cada uno en 2000 p.

·Joyas y gemas (valor 90.000p.)

·10 espoletas de grifo.

·El equipo de Starnia (si no está en el almacén).

·Dos corazas completas de hierro de tamaño 25.

·3 armas encantadas (a discreción del master).

·2 fantasmas de PER:17 e INT: 14 con 22 PM.- Un espectro de CON: 41, INT:14 y 22 PM que ataca a la CON del blanco.

Hay una trampa ante la puerta que cae a un pozo de 15 m. con estacas (daño 1d10). Las posibilidades de que el blanco se las clave si cae son de TAM por 5. Hay que sacar un descubrir para encontrarla.

Si los Pj's sacan una tirada de buscar, darán con la puerta secreta que da a la sala oculta. Está protegida por un conjuro de Guardia 6. En el interior hay un cofre que guarda veinte cristales mágicos (a determinar aleatoriamente) y, opcionalmente, alguna de las flechas mágicas o alguno de los trozos del amuleto de ciudad maldita.

5.1: LAS MINAS

Se hallan a cerca de 550 metros del enclave y a 300 de una torre de altura y una planta cuadrada de 35 metros cuadrados de superficie, con unas escaleras adosadas al muro que franquean el acceso al tejado. Una patrulla de slarges ocupa el edificio y harán sonar sus cuernos de caza como señal de alarma al ser atacados o al notar algo sospechoso en las cercanías.

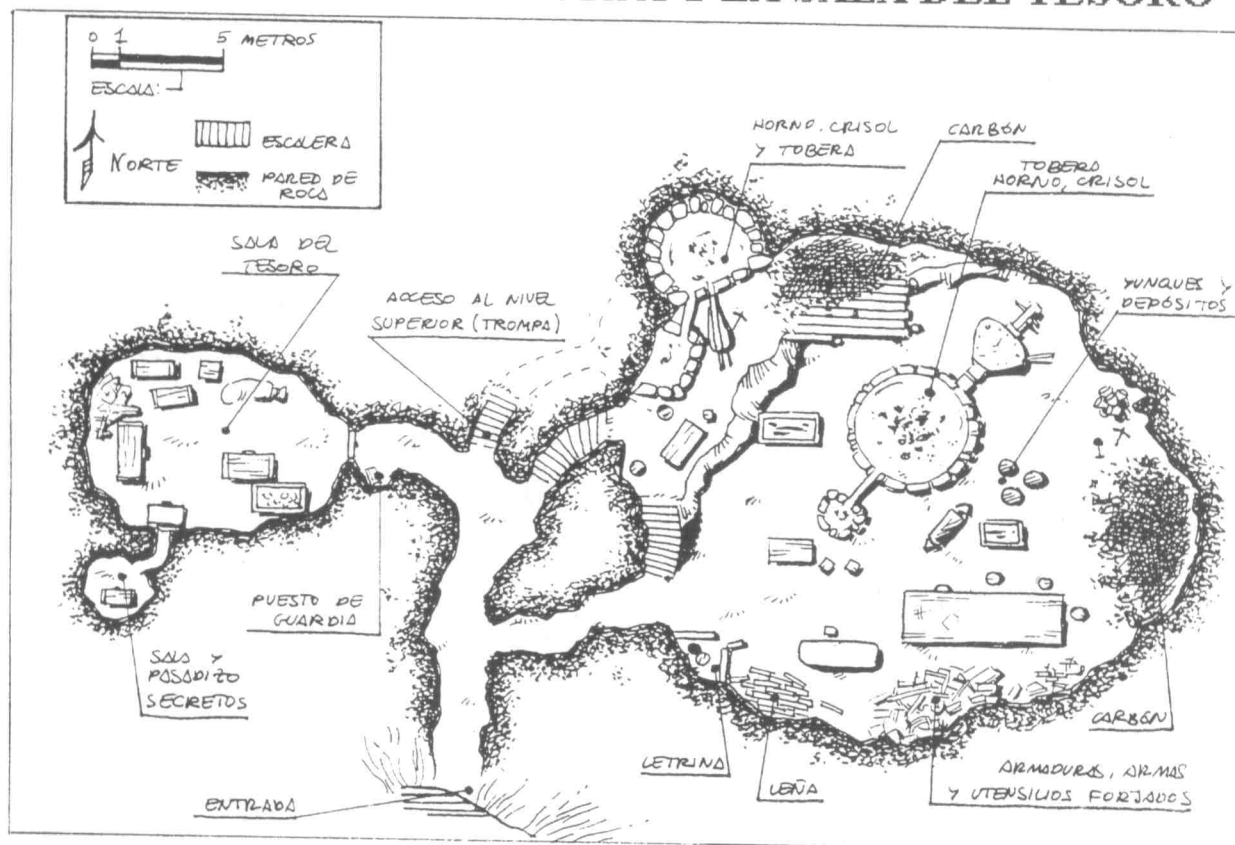
Un sendero bien cuidado y acondicionado conduce a los yacimientos, siendo la carga transportada en carretas tiradas por los propios esclavos.

Estos trabajan en la zona en turnos de seis horas y en grupos de cuarenta, que se alternan los días a pares e impares. Apenas les son concedidos descansos, salvo aquellas jornadas en las que el tiempo u otras circunstancias impiden el trabajo o el acarreo de minerales.

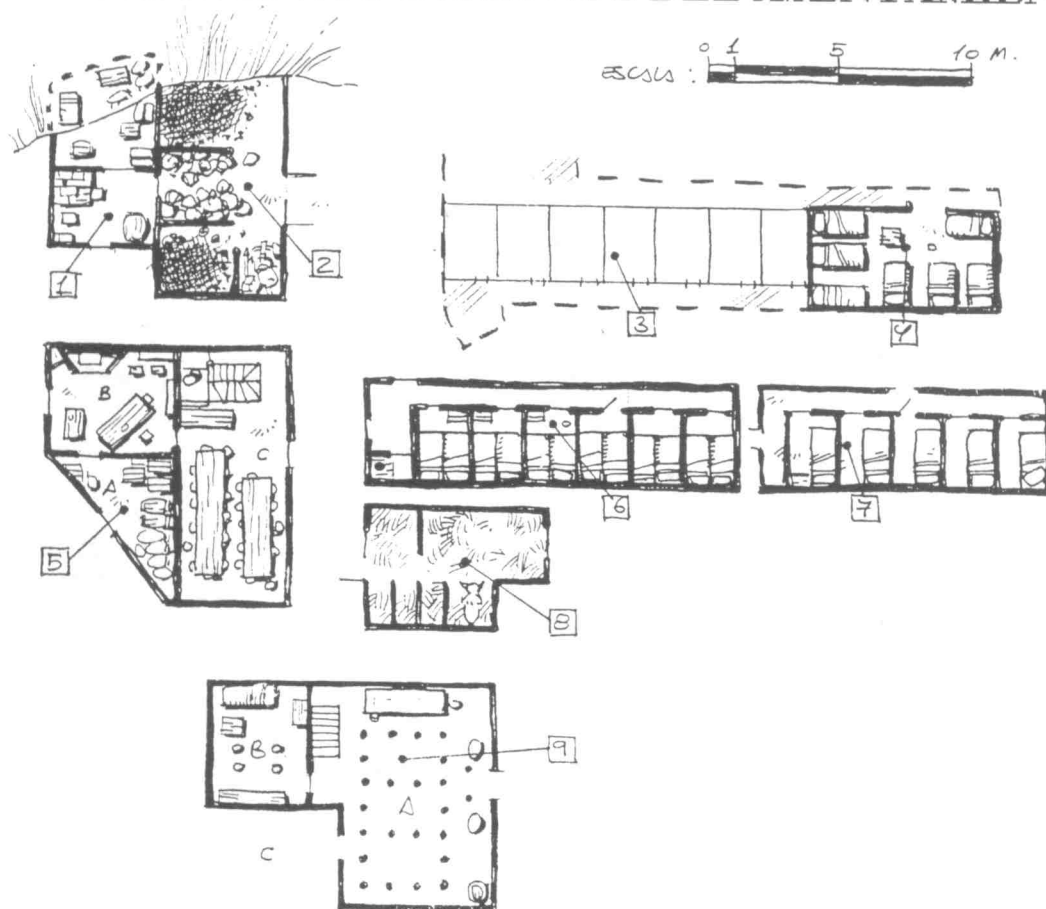
En la entrada de las minas se suele dejar a una pareja de slarges como vigilantes, aunque en este sentido se confía más en la tarea de guardia que desempeña la bestia caótica. Aunque los reptiles humanoides no adoran al caos, los sacrificios que la ofrendan la suelen mantener bastante aplacada.

En cuanto a los gorps, estos sólo ocasionan problemas muy de cuando en cuando.

4.1.2: PLANOS DE LA FORJA Y LA SALA DEL TESORO



4.1.3: PLANOS INTERNOS DEL ASENTAMIENTO



Parecen conformarse con los peces y animalillos que capturan en la zona, y además la bestia ejerce un cierto control indeterminado sobre ellos.

5.2:

LOS PLANOS DE LAS MINAS

1: Este es el área de descanso, donde los escalvos y la guardia recuperan fuerzas y almuerzan entre turno y turno. Las herramientas, los

aperos y la carga no transportable son dejados aquí o en el área nº 4.

2: Vetas de bronce: es de donde se extrae la mayor parte de este mineral, y en ellas trabajan unos diez esclavos.

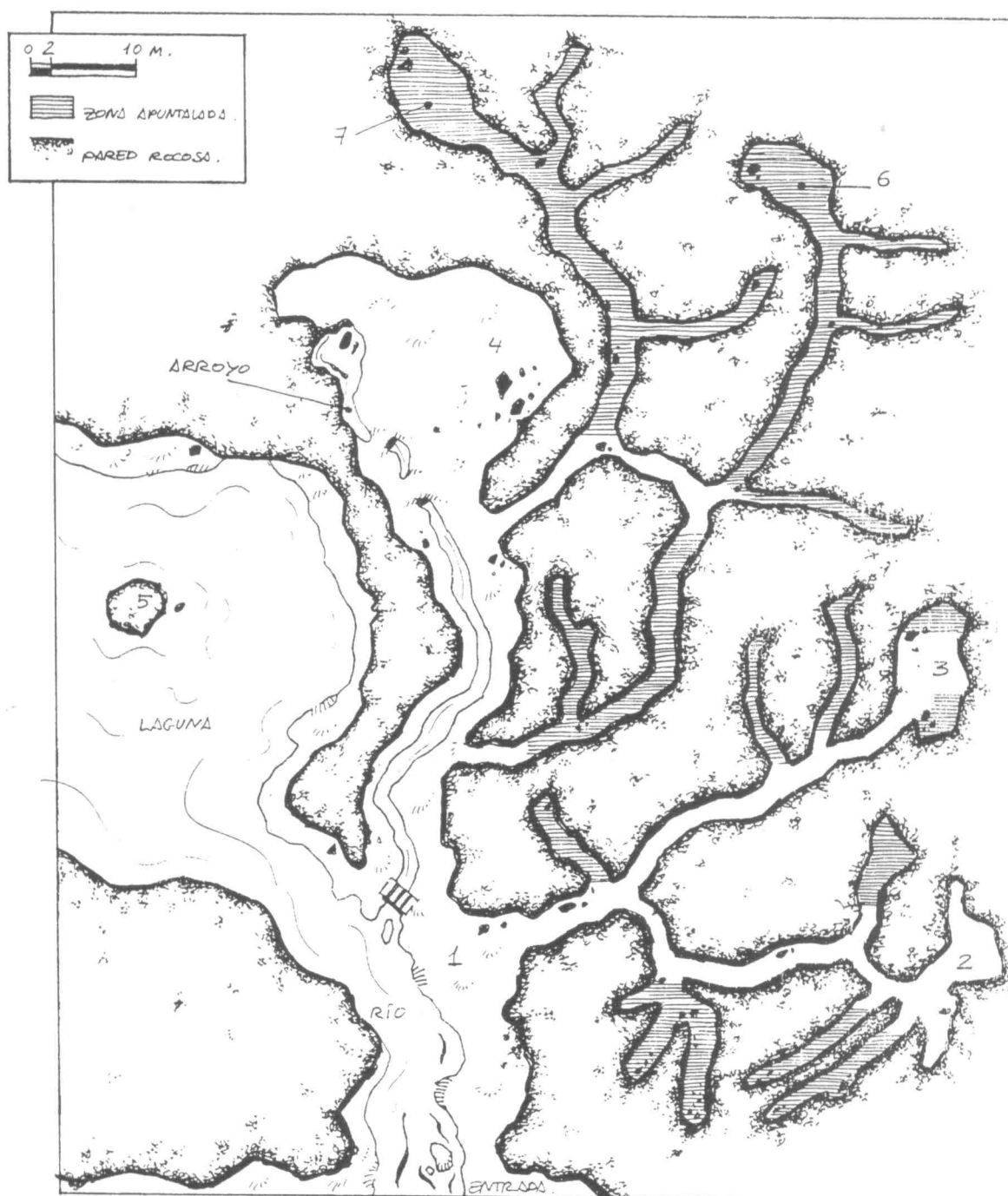
3: Vetas de bronce: estas son más ricas que las anteriores, y trabajan aquí entre 8 y 10 hombres.

4: Vetas de joyas: de aquí se extraen las piedras preciosas, junto al manantial del que nace el arroyo utilizado como puente de agua

potable. Esta zona ocupa a 20 trabajadores, y aquí se almacenan algunos útiles

5: Islote: Coronado por una punta de Adamantio de incalculable valor, guardado celosamente por las criaturas del lago que les rodea. Nadie lo sabe salvo Shess'nesh, pero si la punta fuera arrancada de su sitio, en menos de diez minutos los túneles se derrumbarían, imposibilitando la explotación del área. Solo un conjuro de revelación lo descubriría. La

5.2: PLANOS DE LAS MINAS



punta está adherida a la roca con una fuerza de 78 y pesa 5 car. Es lo mas valioso del yacimiento.

6: Yacimientos de metales preciosos: Aquí trabajan los 20 esclavos que excavan por turnos el área 4 y la zona es explotada según el día.

7: Vetas de otros metales: hierro, plomo, etc... para su explotación se recurre al mismo método que en 4 y 6. Sector muy propenso a los accidentes y derrumbamientos.

Laguna: Cuajada de cavernas subterráneas donde moran los Gorps y la bestia, atacarán a todo el que penetre en esta gruta, en especial si se dirige al Adamantino. Si alguien logra salir con él de la mina le perseguirán hasta el final. La bestia solo sale de la laguna para recibir sacrificios o cazar.

LA BESTIA

FUE:40 PER:16 CON:65 DES:12
TAM:75 ASP:0 INT:12 MOV:2 (6 nadando) PV:70 PM:16 PF:105 PA:5p. por piel 9p.en partes vitales cubiertas por una concha. Ataques: 5 por asalto (max).

ARMA/A % /P % /DAÑO/PA/MR
Mordisco/70%/--/1d10+6d6/NA/6
Tentáculo/40%/40%/1d6+3d6/ NA/6
Gas venenoso/100%/--/CON/NA/3

*Si un atacante es alcanzado por un tentáculo, tirar FUE contra FUE del tentáculo (20) o queda apresado (constreñirá haciendo daño automático o llevará hacia la boca teniendo un 100%en mordisco). Magia:Ninguna.

Rasgos Caóticos:

Regenera 2d6-4 PG generales por asalto hasta su muerte. Es inmune al Shock. Aspecto Espantoso: Tirar PER x5 o quedar desmoralizado.Su espíritu atacará en combate espiritual, tras la muerte al atacante, intentando poseerle. Si lo logra, intentará huir a un lugar seguro, donde la víctima se irá transformando gradualmente de forma horrible, hasta convertirse en otra bestia al cabo de 1d4+2 años.Olor Insoportable: Tirar CON x5 o desmayarse.

Gas Venenoso: Lo Exuda formando una nube que lo cubre por completo hasta un radio de 2 m. Cualquiera que entre en dicha nube tendrá que tirar por asfixia o respirará el gas. Tirada de poder de la víctima contra el de la bestia: si gana la primera recibirá "solo" la mitad de los pts.(32). Si pierde recibirá los 65. Puede exhalar la nube 2 veces al día, y esta tarda 10+2d10 en desvanecerse.

Localizaciones: Posee 6 tentáculos todos con PA 5 y PG 17, las aletas tienen PA 5 PG 24, cuerpo y cabeza PA 9 y PG 28, y la cola PA 9 y PG 24. CC/ Proyectiles:

T1 1-2/1 T2 3-4/2 T3 5-6/3 T4 7-8/ 4
T5 9-10/5 T6 11-12/6 Aleta D 13-14/7-8 Aleta I 15-16/9-10 Cuerpo 17-18/11-

15 Cola 19/16-18 Cabeza 20/19-20. Los Gorps (17) toman val. medios.

6.1: INDICACIONES

En los lugares marcados en el primer plano como "guardias" esta apostado un centinela Slarge durante la noche. En el puesto de guardia del templo vigilan dos Slarges gigantes de la guardia personal de Shess'nesh y el puesto de la sala del tesoro también lo ocupa uno gigante; los de la torre y los de las minas son ocupados por dos slarges cada uno, y en los yacimientos al menos uno es un Slarge grande. Los esclavos son dirigidos a las minas encadenados, en hileras de cuarenta escoltados por 6 guardias y un slarge gigante. Ocasionalmente se organizan partidas de caza para capturar esclavos (con redes) compuestas por una o dos secciones si la presa es difícil. Es difícil que los PJs tomen el enclave. Los esclavos no pueden ser de ayuda, los Slarges forman una guardia potente y Shess'nesh es un adversario temible que no dudará en llamar a la bestia en su ayuda (la recompensa para el ser caótico sería la carne de los PJs) acompañada tal vez de los Gorps - (5.2), que sólo obedece al shaman Slarge o a un sacerdote caótico. Los Slarges podrían esperar refuerzos de las caravanas o pedir ayuda a su ciudad o incluso a los Orcos, (aunque desconfían de tan taimados aliados) en espera de un conflicto prolongado. De todas formas en previsión de futuras incursiones contra el enclave la guardia Slarge será duplicada.

Si las cosas van mal para los lagartos no dudarán en destruir las minas, conscientes de que en manos de otros la riqueza del lugar constituiría una peligrosa amenaza. La raza Slarge buscaría venganza por tal pérdida.En cuanto al rescate este es posible siempre que se efectúe con sigilo o a un ataque diversivo. Starnia no se marchará sin su equipo y habrá que recuperarlo bien del almacén o de la sala del tesoro. Tratará de rescatar a los esclavos pero si ve que es poco factible o que la mayoría pueden morir en la fuga desistirá en el intento.

Una vez rescatada Starnia puede ser una excelente ayuda para el grupo, pues es una formidable guerrera y además prometerá el pago de 2000p. por su rescate. La velocidad es esencial para la fuga o los Slarge cazarán a los PJs y estos serán el próximo aperitivo de la bestia. No se descarta el negociar con los Slarges. Si estos están en posi-

ción ventajosa exigirán 3000 p. y se quedarán con el equipo de la sacerdotisa y exigirán alguna garantía de que su enclave no será conocido por pueblos rivales. Una vez en Nidik, se les recibirá con todos los honores, sobre todo por parte de la casa real, y se olvidará toda posible afrenta pasada. Si los PJs han actuado noble y desinteresadamente se les nombrará Súbditos de honor y tenidos en alta estima, pudiendo "caer" algún obsequio, las puertas de Nidik les estarán siempre abiertas. Si se han portado como vulgares mercenarios y caza-recompensas la bienvenida será mucho más fría e incluso recelosa pudiendo el Master aprovechar para mover la acción dentro de las intrigas palaciegas. Skillfil no atacará el enclave por tratarse de una maniobra muy arriesgada. Por contra una misión de negociación con los Slarges no sería del todo descabellada. En fin, todo es posible.

Si el Master lo desea, la hija del sol puede unirse ocasionalmente al grupo y ser fuente de futuras tramas, sin descartar posibles venganzas de Shess'nesh, que debería sobrevivir si es posible.

Feliz rescate.

ANEXO: STARNIA ROMPE-TORMENTAS:

FUE:15 CON:15 TAM:13 INT: 17
PER: 16 DES: 17 ASP: 17 Mov: 3
(16 sobre su halcón)
PG:14 PF:30-34=4 PM:16+18 (Halcón) +12 Cristal 46

Arma/MR/A % /Daño/det.%/PA
LanzaLM/6/96%/1d8+1+1d4/75%/10
Jabalina/2/7/107/1d8+/1d2/75%/ 8
Esc.Cometa /--/--/105%/24
Esquivar:25%

Magia Espiritual(46%) C.afilada 4, curación 6, disrupción 1, protección 6, Detectar Oro, Proyectil Múltiple 6, Reparación 1. Memorizados por espíritu de INT ligado, Comunicación Mental 1, Confusión 2, Contra-magia 3, Detectar Magia 1, disipar magia 3. Magia Divina:(66%)Disipar nubes 4, lanza solar,escudo.Habilidades: Buscar: 63%, Con.Veg.:66%, D. en silen.: 67%, Escondese:49%, Escuchar 68%, Habla Fluida 38%, Montar Caballos 82%, Montar Halcones: 102%, Ocul-tar:46%, Oratoria 43%, Otear 94%, Prim. Aux.:29%. Idiomas: Elfico: 35%, Enano 35%, Zaringa: 45%.Objetos Mágicos: Escudo de cometa, cuando se lleva actua como un conjuro divino de Escudo. Su coraza Pectoral de oro esta encantada con 4 Ptos mas de armadura en el pecho (PA 12, en el resto PA 8), Tiene un cristal mágico que almacena 12 PM, y una poción que cura 10 pto de daño.Cadenilla encantada al cuello que contiene un espíritu(INT 12, PER 14).Su espíritu aliado es un halcón llamado Jinete Solar. Tesoro: LLeva 400 p.

Alex Fernández Giraldo Ω