

LAS MINAS DE MINDOLLUIN

por Luis Serrano
(The Fumbler Dwarf, Madrid)

Mindolluin es una serie de escenarios para RuneQuest diseñados para que puedan jugar 5-6 PJ y un Master. Admite un número superior de PJ y también un número inferior, pero en tal caso habrá que considerar muy bien su potencial, ajustando en consecuencia los encuentros. Se hace muy difícil hablar de niveles en RuneQuest; se puede decir en general que la aventura está pensada para PJ con habilidades de combate situadas entre 60 y 90%, que posean algún tipo de objetos mágicos, armas especiales (armas de metales rúnicos ó puros, si estamos hablando de Glorantha), habilidades generales de tipo medio, y alguna magia rúnica y hechicería.

La aventura puede transcurrir en principio en cualquier mundo de juego. Si se lleva a cabo en la Tierra alternativa, p. ej., se puede situar en Escandinavia, lo cual permite que los escenarios se usen junto con el suplemento para RuneQuest *Los Vikingos*, de inminente aparición. Si se lleva a cabo en Glorantha, las minas se situarán en el continente de Genertela, en el reino oriental de Kralorela, justo al Sur del Reino de la Ignorancia. Pero cualquier Master que se precie seguro que será capaz de situar la aventura en su mundo de juego favorito, sin grandes problemas.

La Historia

El lugar donde se lleva a cabo nuestra historia es Mindolluin, un reino legendario excavado en el interior de una montaña, en donde una vez vivió toda una comunidad de enanos de

las montañas. Hace unos 500 años, una serie de cataclismos unidos a una serie de circunstancias (aparición de cultos herejes entre los propios enanos, guerra con un pueblo de hombres-toro, aparición de dragones procedentes de algún lugar al este), hicieron que los enanos desaparecieran dejando tras de sí, según se cuenta, un fabuloso tesoro. A lo largo de los años el tesoro fué saqueado y disminuyó poco a poco, hasta que por fin, una extraña raza de dragones y de señores que los dominan (en Glorantha el dios emperador del Imperio Oriental, el gran Godunya) se decidieron a protegerlo como suyo, usando sus propias fuerzas y plagando la ascensión hasta los niveles superiores de la montaña de trampas y de extraños seres destinados a guardar las riquezas. Sólomente la valentía, el coraje y la sagacidad serán capaces de vencer las dificultades, y de obtener el justo premio final.

Tal y como reza la poesía traducida del enano que se encuentra más adelante y encontrada por los personajes, las minas de Mindolluin están excavadas en el mismo corazón de la montaña y ascienden por su interior hasta llegar a los más altos picos de la cordillera. Las minas están separadas en seis niveles por las puertas mágicas de los enanos. Cada nivel encierra un peligro para los intrépidos aventureros, los cuales tendrán que superarlos uno por uno.

¡Bienvenidos a Mindolluin!

MINDOLLUIN

Seis niveles tiene Mindolluin
La antigua ciudad subterránea de los enanos,

Separados por las 4 puertas mágicas

Y por Tredor, la gran puerta del tesoro.

Seis niveles tiene Mindolluin.

Los enanos tiempo ha desaparecieron

Y su lugar fué ocupado

Por los seres guardianes de su tesoro.

En el primer nivel, accesible,
Sucias criaturas humanoides viven,
Ogros, Tragos, y otras criaturas oscuras

Montan guardia ante Orcant, la antigua Rohurrim,
La puerta azul rectangular

Seis niveles tiene Mindolluin,
Seis reinos, seis ciudades,
En los que hoy los dragones
Guardan en la oscuridad
El tesoro perdido de los enanos

¿Qué Hacen Aquí los Aventureros?

¿Qué es lo que ha embarcado a los personajes en esta aventura? Quizá un viejo enano moribundo les ha entregado la poesía de Mindolluin, ó quizá ésta formaba parte de otro tesoro ya saqueado. El procedimiento es lo de menos, pero sí han de cumplirse una serie de requisitos fundamentales.

Uno de los hechos más importantes que los PJ han de saber con respecto a Mindolluin es que cada una de las puertas que dan acceso a un nivel superior de las minas se abre con una llave mágica específica y con nada más. En realidad, las puertas no son tales entradas, sino simples bajorrelieves en la roca que están mágicamente

sellados. Las llaves tienen el mismo aspecto que las puertas; así, por ejemplo, para abrir Orcant, la puerta azul rectangular, uno tiene que encontrar primero la llave azul rectangular. Cada llave se halla en algún lugar del nivel inmediatamente inferior al que da acceso. Por ello, la primera preocupación de los PJ en cada uno de los niveles es encontrar la llave que dé acceso al nivel superior. Todo esto les debe ser comunicado a los PJ por el enano moribundo que les facilitó la poesía, por algún texto arcano que encontraron con ella, o por algún sabio erudito al que consulten, **PERO LOS PERSONAJES DEBEN SABER DE ANTEMANO QUE NECESITAN LAS LLAVES.**

Otra cosa es que los PJ han de saber como llegar a Mindolluin, que no es un lugar que todo el mundo sepa

donde está. En el reverso del pergamino con la poesía, debe haber un mapa.

Otro detalle importante es que los PJ han de ir bien equipados a su aventura. Mindolluin son unas minas, y las minas suelen ser lugares no demasiado bien iluminados. Quizá deseen llevar antorchas. La comida es otro dato a considerar, al igual que la ropa de abrigo. Las mulas pueden resultar animales útiles (considerar que también comen y beben), pero los caballos están totalmente proscritos.

Nivel 1: El Valle de Mindolluin

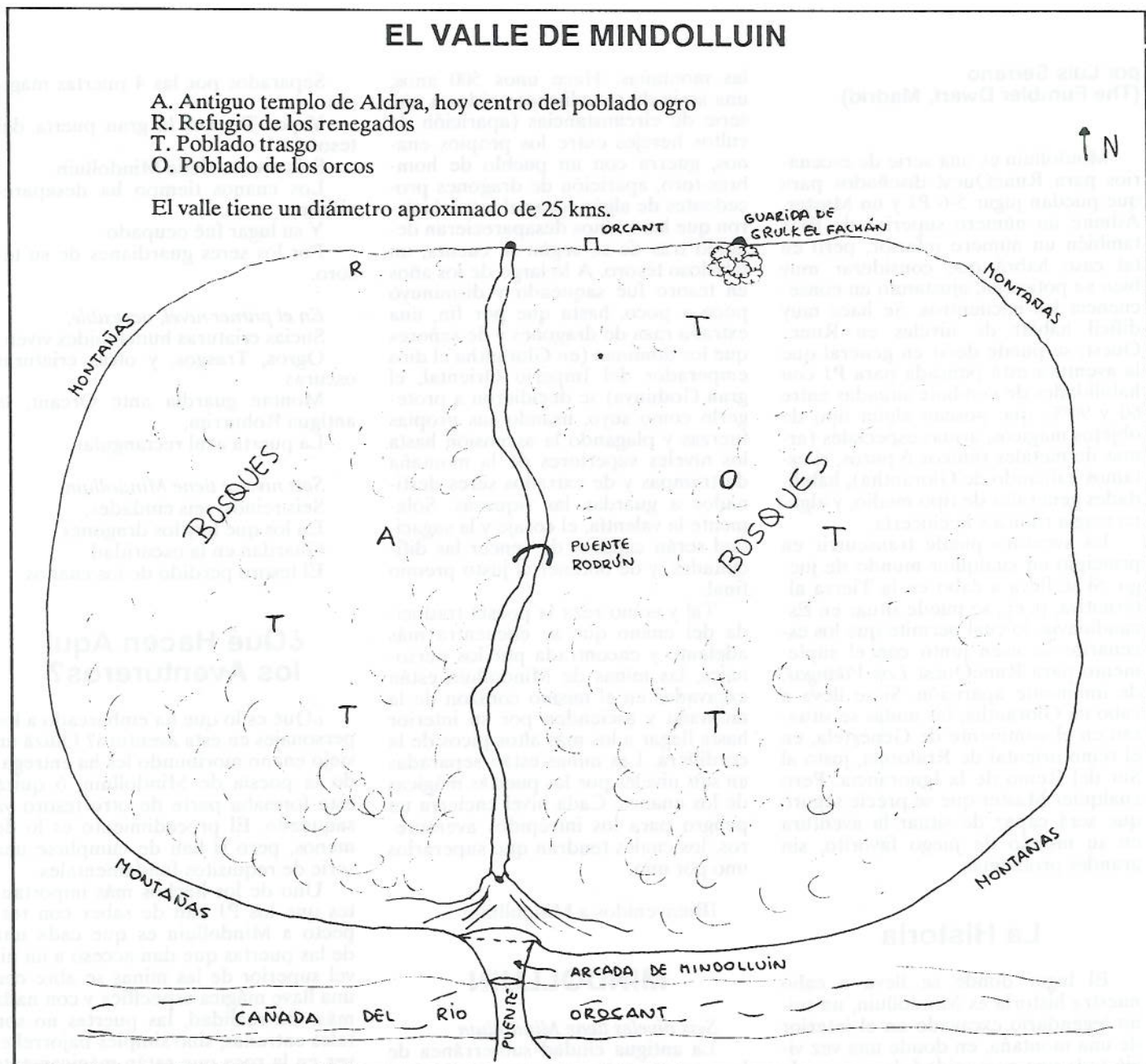
Las minas de Mindolluin se hallan excavadas en plena montaña, en la zo-

na más escarpada de una cordillera. Cada uno de sus niveles es más alto que el anterior. La única entrada plausible es a través del valle y de Orcant, la puerta azul rectangular. Existen otras entradas superiores, pero resultan inaccesibles por varios motivos:

--No existen mapas que muestren su ubicación.

--Para ascender hasta ellas hay que escalar auténticas paredes verticales que se elevan cientos y cientos de metros sobre el valle.

Por otro lado, la única entrada al valle en cuestión se encuentra más allá de un puente de piedra que cruza el gran río Orocant por encima de la cascada del río Dorado, el cual cruza el valle de norte a sur y desemboca en el Orocant. El puente cruza una gran



cañada de varias decenas de metros de profundidad, al fondo de la cual corre el ancho río. El puente es de piedra sólida, y cruzarlo no supone problema alguno. Tras él se halla un túnel natural, la arcada de Mindolluin, que da directamente al valle. Este tiene una forma de tazón redondeado, rodeado de paredes de piedra inescalables, y tiene unos 25 km. de diámetro. Como ya se ha dicho, el río Dorado le divide en dos mitades prácticamente iguales, para desembocar en el Orocant por medio de un espectacular salto de agua.

Este río no es especialmente rápido, pero sí ancho y profundo. Su anchura es de unos 40 m. y podría cruzarse a nado, aunque lo ideal es atravesarlo por uno de estos dos lugares:

--Por la entrada del valle, donde el río se hace subterráneo para caer en el Orocant. Desde la arcada de entrada uno puede elegir entre dirigirse a la zona este ó a la zona oeste del valle.

--Por el puente de Rodrún, un viejo puente de piedra muy firme construido por los enanos y situado cerca del centro geométrico del valle.

Orocant, la puerta rectangular y el primer objetivo de los PJ se halla en la porción más septentrional de la orilla oriental del valle. El bosque posee una vegetación espesa, y se continua con las rocosas paredes del valle casi sin solución de continuidad.

La Trama

El valle ha estado habitado siempre por las criaturas del bosque, benignas y malignas: trasgos, ninfas, sátiros, sprites, abuelas-arbusto, etc. (gran cantidad de las criaturas aquí usadas provienen de las descripciones hechas en el suplemento *Los Vikingos*; se aconseja consultarlo en caso de duda). Desde tiempos inmemoriales, las razas que formaban el pueblo hulda (nombre que reciben en conjunto las criaturas del bosque) no se han llevado bien entre sí: los trasgos solían estar en contra de todos los demás. Los enanos, apenas pisaban el valle, por lo que no se mezclaban en estos asuntos. El problema se agravó cuando, hace unas simples decenas de años, otras dos razas distintas entraron en el valle, situándose cada una de ellas a un lado del río y luchando por obtener la supremacía sobre las demás criaturas. Eran ogros y orcos. Ambas han esclavizado a los menos poderosos trasgos que habitaban en su orilla del río correspondiente, han traído al valle el culto de los dioses del mal, y atacan sin cesar a ninfas y al resto de las criaturas hulda. Sin embargo, las ninfas tenían un arma imponente: el gran co-

llar de Aldrya, un objeto capaz de encerrar en su interior el poder de la más poderosa de las ninfas y de despertar a un poderoso ejército de árboles de guerra que se halla en el bosque dormido, para aniquilar a sus enemigos. Pero las ninfas siempre han sido una raza despreocupada y enemiga de la violencia, y siempre se han mostrado reticentes a utilizar el collar salvo en casos de extrema necesidad. En este caso, la tardanza y las dudas han resultado ser fatales. El hechicero caótico Txek-Theros, caudillo de los ogros, consiguió robar el talismán y lo ha usado para controlar a Valimar, la reina de las ninfas cuyo espíritu se halla ligado al collar. De este modo, Txek-Theros consiguió profanar el templo de la diosa Aldrya empleándolo para rendir culto a sus propios dioses caóticos, e hizo que sus ogros construyeran su poblado alrededor de dicho templo, muy cerca del árbol personal de Valimar: un *mallorn* gigantesco. Sólomente un capricho del destino ha evitado que el maligno hechicero consiguiera salirse completamente con la suya. El collar es de oro macizo, pero en su medallón había engarzada una estrella de plata y diamantes, en donde se hallaba el encantamiento de ligadura que mantiene el espíritu de la ninfa Valimar. Durante una emboscada orca, el líder de estos pérfidos humanoides, el shamán Shrak, intentó arrebatarle a Txek-Theros el codiciado medallón, y en el tira y afloja consiguiente, el talismán se rompió. Txek-Theros se quedó con la estrella de plata y Shrak con el resto del collar, pero el encantamiento de ligadura quedó roto; ahora ninguno de los dos puede usar el poder del amuleto hasta que éste no sea reparado tras reunir de nuevo sus dos porciones. Esto a Shrak no le importa gran cosa: se halla satisfecho con su propia magia primitiva y no comprende bien el uso que podría darle a tan singular objeto, aunque sí sabe que su magia debe ser poderosa cuando su rival lo deseaba tanto, y por eso lo robó. Pero el maligno hechicero ogro está fuera de sí y todo su afán se centra en recuperar el collar. Y para tal fin no ha dudado en organizar ya una expedición guerrera en toda regla contra los orcos; sin embargo, si pudiera emplear otros métodos para recuperar el collar, si consiguiera que alguien le hiciera el trabajo sucio...

El Collar de Aldrya

El collar de Aldrya tiene dos mitades que por sí solas ya tienen un valor monetario fabuloso independientemente de sus propiedades mágicas. La estrella de plata y diamantes, por la que cualquier mercader civilizado es-

taría dispuesto a dar más de 20000 p. sólo por su valor material, tiene poder para invocar y dominar a una dríade (ninfa de los bosques) al costo de 2 ptos. de PER. La ninfa queda ligada al objeto y por lo tanto, su dueño puede obligarla a usar sus poderes a voluntad.

Por otro lado tenemos el collar de oro en sí, formado por eslabones macizos de material precioso bellamente trabajados y esculpidos en las más diversas formas vegetales. Su peso es de más de 2 CAR y su precio sobrepasaría los 15000 p. En él se halla el poder de despertar de su letargo y de dominar a todos los árboles de guerra del bosque, especialmente creados para los tiempos de necesidad, formidables máquinas de guerra vegetales muy difíciles de derrotar y de gran potencia. Naturalmente, para que el collar funcione, sus dos piezas han de ser reunidas, restaurándose el encantamiento del modo ya explicado en las reglas de *Magia Ritual de RuneQuest Básico*.

El valor nominal del collar completo podría ser incalculable, una auténtica fortuna. Sería idiota quién se desprendiera de él y de sus poderes por menos de 100000 p.

Movimiento Por El Valle

La velocidad de marcha a través del valle no puede ser superior a los 18 kms. al día, si caminan en turnos de 10 horas, ya que la densa vegetación y la posible presencia de animales de carga, entorpecen el paso de modo considerable.

Encuentros

El Master deberá comprobar si los personajes tienen ó no un encuentro una vez cada dos horas de viaje durante el día. Naturalmente, es posible que los aventureros se metan de lleno en alguno de los lugares importantes del valle, en cuyo caso el encuentro se produce de manera automática (ver fig. 1).

Las posibilidades de que se produzca un encuentro durante el día son de un 30%. Las tablas de encuentros son levemente distintas dependiendo de si los aventureros viajan por el lado este ó por el oeste del valle

Tabla Común

01-20	Oso Pardo
21-30	Serpiente Grande
31-50	Lobos

Tabla Zona Oeste

51-65	Exploradores Trasgos
66-80	Trasgos Acampados
81-90	Abuelas-Arbusto
91-00	Confrontación

Tabla Zona Este

51-65	Exploradores Trasgos
66-80	Orcos Acampados
81-90	Trasgos Acampados
91-00	Confrontación

Los Animales

Si los personajes jugadores se encuentran con algún animal (01-50 en las tablas), el Master deberá decidir cuantos animales del tipo especificado les salen al paso, dependiendo de la potencialidad del grupo, y de la lógica. En todos los casos, una tirada exitosa de Con. Animal por parte del aventurero que vaya en cabeza significará que éste sabe como ahuyentar al animal sin necesidad de enfrentarse a él. Si la tirada falla, ello implica que la conducta ha sido inadecuada (gesto hostil, movimientos bruscos, etc...) y los animales atacan al personaje. Para evitar que los animales de carga se asusten y huyan se necesitan tiradas de Montar.

Los Exploradores Trasgos

Los trasgos patrullan por el bosque a menudo, en parejas ó tríos, en busca de intrusos, de caza, ó de algún ejemplar solitario de los hulda. Esta es la forma en la que pueden detectar al grupo. Si lo hacen se limitarán a vigilarlos para escurrirse luego y avisar a sus superiores ogros u orcos, según la orilla del valle en la que nos encontremos. A los aventureros se les permiten tiradas de Escuchar (-50%) y de Otear (-80%) para detectarles, y si lo consiguen, pueden perseguirlos hasta su poblado utilizando su habilidad de Rastrear.

Los superiores ogros u orcos de los trasgos organizarán un grupo para detener a los aventureros tan pronto como sean informados de su presencia.

Trasgos Acampados

Se trata de un grupo de trasgos más numeroso que el anterior en expedición de caza. Cuando los PJ se acercan, les oyen desde lejos sin necesidad de hacer tirada alguna, y pueden intentar sorprenderles. Los trasgos intentarán repeler en principio un posible ataque, pero huirán sin pensárselo dos veces si las cosas se ponen feas, intentando alertar a sus jefes como en el caso anterior.

Orcos Acampados

La aproximación de los PJ es aún más sencilla que en el caso anterior ya que los orcos son seres aún más escandalosos. Se les oye desde muy lejos. Sin embargo, los orcos lucharán más tenazmente que los trasgos, y si los PJ no les atacan de inmediato, ellos lo harán. Solo intentarán huir en caso de que reciban más de un 75% de bajas, y siempre para buscar refuerzos.

Tanto en este caso como en el anterior, se aconseja un número de enemigos igual al de personajes más dos.

Abuelas-Arbusto

Estas huidizas criaturas, semejantes a arbustos llenos de pelo con grandes narices, y siempre del sexo femenino (para más detalles sobre estas criaturas hulda consultar *Los Vikingos*), se acercan a los PJ aprovechando que estos se han detenido para recobrar fuerzas. En principio se limitan a pedirles comida por medio de gestos, y a acariciarles el pelo. Si los PJ las tratan bien, ellas convencerán a la gente del bosque (ninfas, sprites, etc...) de que les expliquen lo que ocurre y les pidan ayuda, ofreciéndoles ellos la suya si resultara necesario. Si los PJ las tratan mal, usarán sus poderes para que los PJ pierdan el rumbo y vayan a parar de lleno al campamento de orcos u ogros. Si alguna resulta herida o muerta, además de lo anterior, los habitantes del bosque serán en adelante claramente hostiles hacia los PJ y no les ofrecerán ayuda alguna. Si éstos recuperan el collar intentarán arrebatárselo sin más.

Confrontación

Se trata de una lucha entre gente del bosque y trasgos. Entre los primeros puede haber ninfas, abuelas-arbusto, sprites, etc. Si los PJ les ayudan a derrotar a los trasgos (de los cuales nunca habrá más de 6), en principio se mostraran esquivos con ellos, para

terminar pidiendo su ayuda en el cónclave de las ninfas (ver más adelante). Una de las ninfas involucrada en el combate ha de ser Piselenda, la reina de las ninfas en ausencia de Valimar. Un comportamiento negativo por parte de los PJ tendrá los mismos efectos señalados en el apartado de las abuelas-arbusto.

Los PJ Topan con Ogros

Esto puede suceder, bien porque los PJ llegan al poblado de los ogros, bien porque han sido detectados por exploradores trasgos que han alertado a sus superiores y estos han mandado un grupo para interceptarles.

En primer lugar, no debe dejarse claro que se trata de ogros. Sólomente una tirada especial de Con. Humano podrá determinar de entrada tal cosa, o bien una tirada simple de Con. Ogro, en caso de que haya algún personaje con tal habilidad. Las posibilidades de que la tirada tenga éxito se incrementan en un 5% por cada hora ó fracción que los PJ pasen en compañía de los ogros. Si estamos en Glorantha, un personaje iniciado del *Toro Tempestuoso* que tenga la habilidad *Detectar Cáoos* terminará por convenirse de que está entre seres tentados por el Cáoos.

Los ogros tienen órdenes expresas de TxeK-Theros de que todos los intrusos sean llevados a su presencia, a ser posible por las buenas, y desde luego, vivos. Aún si los PJ han atacado previamente a los trasgos, los ogros les pedirán disculpas diciéndoles que "aún no hemos sido capaces de enseñar modales a estos toscos humanoides". Si los PJ atacan a los ogros, estos se defenderán, pero siempre intentarán capturar antes que matar, para llevar a los PJ ante TxeK-Theros como prisioneros.

Los PJ Topan con los Orcos

Las cosas son más simples que en el caso anterior: los orcos atacan sin más. Los PJ que no mueran en el combate son llevados ante Shrak, el cual intentará sacrificarlos a su dios al anochecer.

Los PJ Topan con un Poblado de Trasgos

Si el poblado en cuestión está en la zona oeste, los trasgos intentarán mostrarse conciliadores y, con gestos, intentarán indicar a los PJ que van a en-

viar a alguien a buscar a sus jefes para que dialoguen con ellos (los trasgos hablan mal el idioma de los PJ y es improbable que cualquiera de ellos hable el suyo). En general, los PJ serán bien tratados salvo si se muestran hostiles. Si los PJ intentan huir, los trasgos no intentarán hacer gran cosa por evitarlo, pero cuando llegue un grupo de ogros se montará una persecución.

Si el poblado está en la zona este, los trasgos intentarán capturar a los PJ y avisar a los orcos de inmediato.

Encuentros Nocturnos

En caso de que los PJ enciendan una hoguera, se tirará 1D100. Si el resultado es 30 ó menos, los trasgos detectan el fuego y avisan a sus jefes. Si está entre 31 y 60, hay un encuentro con abuelas-arbusto tal y como se describió ya más arriba. Si está entre 61 y 00 no habrá encuentro.

En caso de que no se encienda fuego alguno, durante la noche la posibilidad de encuentros será igual que por el día pero solamente se chequeará dos veces a lo largo de la misma.

Personalidades y Acontecimientos

Si bien es posible que los PJ lleguen a la guarida de Grulk el Fachán sin mezclarse en ninguno de los acontecimientos que sacuden al valle (la guerra por el collar de Aldrya), esto no es lo probable.

Txek-Theros

Txek-Theros es el sacerdote-hechicero ogro que está al frente de todos los ogros del valle. Llegó a tener en su poder todo el collar de Aldrya, pero los orcos le arrebataron parte del mismo, y ahora solamente posee la estrella de plata y diamantes con el espíritu de Valimar encerrado en su interior.

El amuleto está incompleto y, por tanto, no tiene valor alguno para el hechicero, el cual está dispuesto a recuperar el resto como sea, incluso con una guerra a gran escala. Sin embargo, prefiere que alguien le pueda hacer el trabajo, por ejemplo, una banda de aventureros.

Si los PJ llegan hasta él, les prometerá cualquier cosa a cambio de recuperar el collar; les contará que éste es un objeto sagrado de su religión (según él, el culto a Txera, una misteriosa e inexistente diosa local de los bosques) robado por los orcos. Les advertirá contra los demonios del bos-

que que también ambicionan el objeto, y les proporcionará detalles para que puedan llegar sin problemas hasta el poblado orco.

Txek-Theros sabe que existe una mágica puerta rectangular que da acceso a las antiguas minas, y conoce la existencia de una llave que puede abrirla, pero desconoce totalmente su paradero, aunque fingirá conocerlo y prometerá revelarlo tan pronto como los PJ le devuelvan el collar. De momento le interesan más los acontecimientos del valle.

Les ha dado a sus ogros la consigna de tratar bien a los posibles forasteros para que éstos le puedan ayudar en sus fines; aún si los extraños atacan a sus hombres, descubren su identidad, ó son capturados husmeando por el templo, les ofrecerá la libertad junto con el secreto de la llave de Orcant, a cambio de su colaboración. Naturalmente, la condescendencia tiene un límite: si los PJ le han engañado, atacado, y conocen toda la historia del collar ya que están ayudando a la gente del bosque a recuperarlo, el pacto es obviamente imposible, y los PJ serán hechos prisioneros y quedarán encerrados en las celdas del templo, llenas ya de gentes del bosque atrapadas con las que se puede trabar amistad. En tal caso su futuro será el sacrificio. Si los PJ creen en el hechicero y le terminan llevando el collar después de todo, su final será el mismo de todos modos.

Si consiguen burlas a Txek-Theros y le dejan vivo, este les perseguirá tan pronto como le sea posible con todas las fuerzas a su disposición.

Las Ninfas y su Cónclave

Si los PJ se han portado amablemente con la gente del bosque, ó si no han tenido aún contacto alguno con ellos y han conseguido recuperar el collar, entonces en un momento dado se verán rodeados de ninfas y de sprites que les revelarán la verdad sobre el objeto mágico (si bien tampoco darán pelos y señales acerca de su uso) e intentarán hacer un trato con ellos. En ausencia de Valimar, la voz cantante la lleva otra ninfa llamada Piselenda. El trato consiste en que la gente del bosque les dirá el paradero de la mágica llave de Orcant a cambio del collar y de la liberación de Valimar. La cosa es que la gente del bosque SI sabe donde está la llave y además tiene intención de cumplir el pacto. Nótese que es posible que tal cosa tenga lugar una vez se halla hecho ya un pacto con el ogro, e incluso una vez recuperado el collar.

Las ninfas lo revelarán también todo con respecto a los ogros y su jefe, y

estar de su lado tiene una ventaja innegable, ya que se conocen todos los recovecos del bosque y de los campamentos de los seres malignos. Teniendo a las ninfas como aliadas es más fácil cumplir con la misión. Si las ninfas recuperan el collar completo, restaurarán rápidamente el encantamiento y liberarán a Valimar. Cumplirán su parte del trato y les revelarán el lugar donde se halla la llave de Orcant (en la guarida de Grulk el Fachán). Valimar, además, le entregará a cada PJ una simple ramita de madera cubierta de runas, que es matriz de 7 PM. Tras hacer todo esto, Valimar desatará la furia de los árboles de guerra sobre orcos y ogros, que serán totalmente exterminados.

Si los PJ recuperan el collar pero no son amigos de la gente del bosque, en su camino de regreso se verán rodeados por ellos a su regreso y conminados a devolver el objeto a sus legítimos dueños. Dependiendo del grado de enemistad al que se haya llegado, las ninfas argumentarán, explicarán, prometerán ó lucharán por lo que es suyo. En este caso, Piselenda estará acompañada de no menos de 10 ninfas y 20 sprites.

Shrak y los Orcos

Con los orcos no hay trato que valga. El shamán Shrak es un fanático primitivo que intentará sacrificar a los PJ en homenaje a su dios si les pone las manos encima. Al igual que ocurre con el hechicero ogro, si se le burla perseguirá a los aventureros hasta su último aliento (siempre que se le deje vivo, por supuesto).

Larkos y la Comunidad de Renegados

Entre los ogros de Txek-Theros no todos son seres caóticos. También entre el Cáos hay manzanas podridas. Hace tiempo, un ogro llamado Larkos, harto ya de sacrificios y de sangre huyó del poblado, buscó los senderos del Hombre Astado y se convirtió en un shamán auténtico. Ahora rige una pequeña comunidad de ogros renegados al norte del valle, oculta en una caverna cuya entrada es muy difícil de distinguir desde el exterior (sólo tiradas críticas de Otear ó Buscar la revelan); solamente la gente del bosque sabe donde se encuentra. Muchos de los ogros arrepentidos están aún manchados por el Cáos y ésa es la razón por la cual ningún dios les ha concedido sus favores aún, pero algunos de los miembros más jóvenes han nacido ya en libertad y están libres de toda mancha, aunque hay quien cree que

los instintos de una raza nunca cambian...

El caso es que algunos rinden culto real a la diosa de la curación (en Glorantha, Chalana Arroy, ó cualquier diosa benevolente que exista en el mundo de juego en el que se lleva a cabo la aventura). Este es un buen refugio en caso de que los PJ estén perseguidos ó heridos. Además es una fuente no desdeñable de nuevos PJ si algún miembro del grupo ha tenido mal final. (NOTA: No se suministran estadísticas de Larkos y su gente, ya que no es probable que se necesiten. Baste decir que en el refugio se dispone de grandes magias curativas, y que Larkos es un shamán típico con conjuros espirituales habituales).

Grulk el Fachán

Un Fachán es un horrible monstruo enorme con un sólo ojo, un sólo brazo, y una sola pierna. Sus rasgos se hallan horriblemente retorcidos, y su torso está cubierto de sucias plumas de color azul. Son excelentes guerreros. Cuando son derribados necesitan pasar una tirada de DESx5 para ponerse de nuevo en pie.

Grulk es un fachán viejo y muy poderoso. Guarda la llave mágica rectangular azul desde hace mucho tiempo, y por que le pareció un objeto bonito, pero casi ha olvidado que la posee. A Grulk le gustan las visitas, ya que le proporcionan la posibilidad de variar su dieta. Pero no es tonto; sabe que un grupo numeroso de aventureros no es fácil de derrotar. Está dispuesto a pactar y a cambiar la llave por un precio razonable, como por ejemplo, un buen arma, y si es mágica mejor que mejor. El dinero significa poco para Grulk, y tiene cierta tendencia a perder la paciencia, la cual es directamente proporcional a la debilidad del grupo con el que trata.

Quizá lo mejor que puede hacer el grupo es pactar, ya que Grulk es un enemigo poderoso en combate. Si bien es posible derrotarle, el precio en vidas que habría que pagar es posible que no compense; en el peor de los casos el grupo puede ser totalmente destruido. Las riquezas que esperan en Mindolluin son muchas. No vale la pena arriesgarlas a lo tonto.

Los Lugares Importantes

El Poblado Ogro

En el poblado de los ogros viven unos 410 de estos seres, de los cuales 150 son adultos en edad de combatir,

siendo el resto mujeres, niños y unos cuantos ancianos. El poblado es de reciente creación y la población se expande con rapidez. Hay una pequeña guarnición de exploradores trasgos al sur del poblado, unos 30 hombres.

El antiguo templo de Aldrya está situado en un edificio de madera sólida y de forma cónica, cuya base tiene unos 30 m. de diámetro y cuyo extremo superior se eleva a más de 50 m. de altura. Hoy ha sido profanado y es la sede de Txek-Theros y de sus dioses. A su puerta siempre hay dos guardias del grupo de iniciados del que se rodea Txek-Theros, y que viven en el interior del templo. Dicho interior se halla siempre iluminado débilmente por medio de antorchas.

(1) Estas son las estancias en donde viven los guardias iniciados del templo. En cada una hay dos catres de paja, unas cuantas mantas, ropas, armas, y mucha suciedad. Hay un total de 28 guardias. Todos ellos poseen al menos 1 característica caótica, y la siguiente hechicería:

INT-LIBRE = 10; Intensidad 60%; Aumentar Daño 32%, Resistencia a Conjuros 42%, Veneno 40%.

Cuatro de ellos son los acólitos personales del hechicero y portan un medallón de oro que les identifica como tales (valor nominal=2000 p.) y que es matriz de 10 PM.

En la puerta del templo siempre hay dos guardias, y otro se halla en la zona de las celdas. Además, durante el día hay dos más en cada uno de los tres altares, y existe un 40% de posibilidades de que los PJ encuentren a una pareja de ellos patrullando por el templo por cada dos turnos que permanezcan en el mismo. Por la noche, las posibilidades se reducen a un 20% cada 5 turnos.

(2) Este es el altar a uno de los demonios preferidos de Txek-Theros (en Glorantha, Cacodemon), el semidios caótico de los ogros. Al fondo hay un altar y tras él, la estatua de un diablo alado cubierto de lo que parece ser fango. El altar se halla cubierto de manchas oscuras poco tranquilizadoras, y rodeado de unos largos candelabros con una calavera encima. Los candelabros son de oro macizo, pesan 2 CAR y valen 4000 p. cada uno. La protección del altar son dos fantasmas de las víctimas asesinadas en él, traídos de la tumba por la magia de Txek-Theros. Los fantasmas atacarán a cualquier no iniciado que toque el altar ó los candelabros (INT-12, PER-13); una vez poseída su víctima intentarán atacar hasta la muerte a sus compañeros de grupo para suicidarse después con sus propias armas.

(3) Este es el altar al Cáncer Cósmico (en Glorantha, Pocharnago). Sobre él hay una especie de masa amorfa y viscosa. Se trata de un gorp (CON-11, TAM-20, PER-9).

(4) Esta es una estancia sucia y llena de cofres que sólo contienen las ropas ceremoniales del templo.

(5) Una especie de recibidor del altar existente en (3). En cada una de sus esquinas hay una estatua que representa a un diablo distinto, y en las paredes unos frescos en los que se pueden ver sacrificios humanos.

(6) Un descansillo que da a la escalera que desciende hacia las celdas.

(7) La gran sala que una vez dió cobijo al altar de Aldrya, y que hoy está dedicada al culto del Cáos Esencial. La belleza se ha evaporado del lugar. Las paredes están llenas de salpicaduras rojas y lo único que hay son bancos sucios, un atril y un altar. Cualquiera que toque el altar y no sea iniciado recibirá la descarga de un conjuro de Disrupción que ataca con una PER de 16. El ataque se produce una sola vez. Además, una especie de zumbido alerta a todo el templo de que ha penetrado un intruso (es un conjuro de *Guardia-4*, descrito en *Los Vikingos* y en *RuneQuest Avanzado*. En el altar puede verse un gran libro de culto y de ritos. Cualquiera que toque el libro y que no posea al menos un rasgo caótico será atacado mágicamente por una PER de 18; si el ataque tiene éxito en la tabla de resistencia, la víctima recibe 1D3 PD en una localización de golpe cualquiera; al siguiente asalto deberá hacer una tirada de PMx5, y si falla, recibirá 1D3 PD en la misma localización. El proceso se repetirá a lo largo de los asaltos hasta que la tirada sea exitosa, ó hasta que la localización en cuestión sea destruída y transformada en una masa horrosa de lodo gris. Quizá el libro pudiera tener gran valor para determinados seres caóticos, pero casi lo mejor que se puede hacer con él es dejarlo en paz ó destruirlo.

Lo único verdaderamente interesante de la estancia es la trampilla oculta que hay en el suelo y que se descubre si uno busca y hace una tirada de Buscar con penalización de 20 percentiles. Da a una especie de estrecho tobogan que desemboca en la cámara secreta que hay en la pared norte de (9). Txek-Theros desconoce totalmente su existencia, pero las ninfas del bosque sí la conocen, lo cual puede ser una baza importante a la hora de penetrar la cámara del tesoro del maligno hechicero.

(8) Este es el estudio de Txek-Theros. Durante el día se le encontrará

aquí sentado, experimentando sus conjuros ó estudiando. La estancia se compone de un escritorio en la pared norte rodeado de estanterías con libros, una mesa alargada llena de retortas y de enseres de alquimista en el centro, otra mesa con cuatro sillas alrededor en la pared oeste, y un pequeño sofá junto a la pared sur. Durante la noche aquí sólo estará Fagil, el mono tití familiar del hechicero, el cual intentará escabullirse sin ser visto para avisar a su durmiente amo de la invasión de sus lares. Así pues, bajando por las escaleras es muy difícil coger desprevenido al maligno hechicero.

Buscando en la biblioteca (tirada de Buscar) uno puede encontrar varios libros que enseñan:

--Con. Ogro al 50%, en idioma nativo.

--Con. Humano al 78% en un idioma extraño para los aventureros (griego en la Tierra, jrusteli en Glorantha).

--Ataque y Detención usando dos dagas al 65%.

--Un libro de magia extraño, escrito en el mismo idioma extraño de antes, que enseña Multiconjuro al 50%, Dominar Trasco al 65%, Resistencia al Daño a 65% y Veneno al 65%.

El escritorio está cerrado con una llave que Txek-Theros lleva encima, aunque se puede intentar abrir la cerradura con un Inventar a -30%. Dentro del cajón hay una pequeña redoma casi vacía con dos dosis del veneno que el hechicero usa en sus dagas.

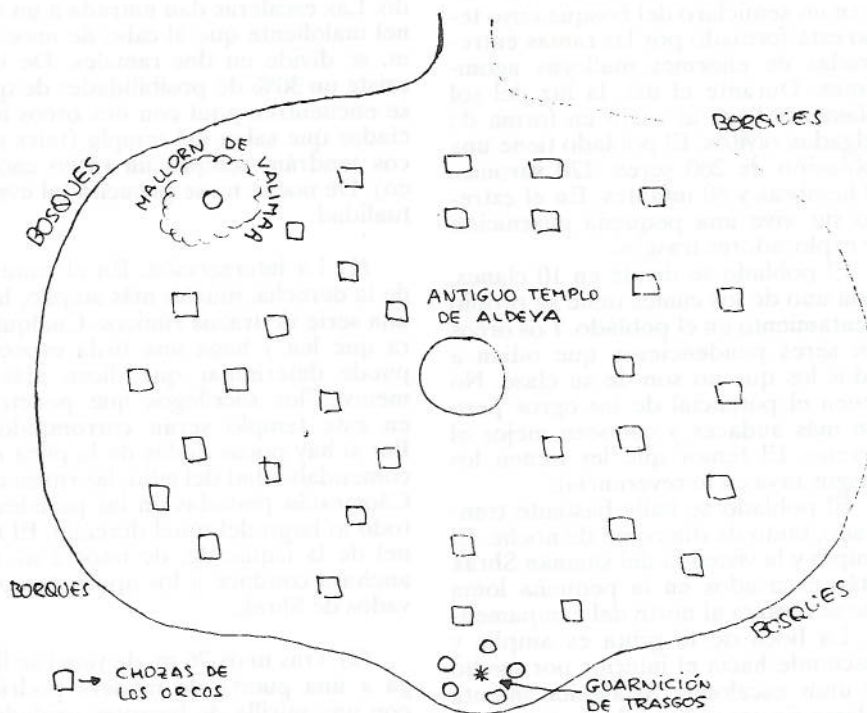
En la mesa del laboratorio, junto a los alambiques, hay un extraño frasquito que contiene un líquido verde. El que lo bebe suma 8 pto. a su FUE durante un día entero. Pero claro, es difícil encontrar a alguien que sepa decir exactamente en que consiste la pocioncilla

(9) Una cortina da paso a esta estancia, en donde duerme Txek-Therosd. Hay una cama, un armario y un cofre con ropa. En la pared norte está la entrada a la cámara secreta (Buscar -20%).

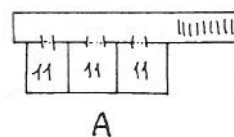
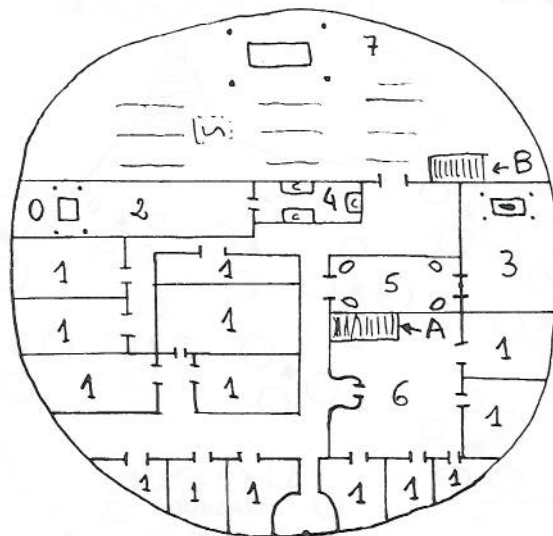
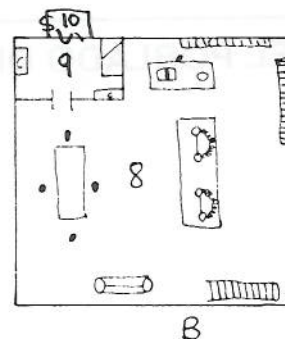
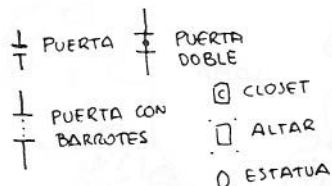
(10) Esta es la cámara secreta. En ella Txek-Theros oculta sus riquezas: 200 ruedas de oro (equivalentes a unos 2400 p.) en un cofre negro abierto, y la estrella de plata y diamantes sobre un cojín de terciopelo también negro. En el mismo cofre guarda también seis dosis de antídoto contra el veneno que usa en las dagas.

(11) Son las celdas. Aquí siempre hay alguien de guardia. En ellas hay multitud de sprites y varias abuelas-arbusto que los ogros torturan en sus sacrificios.

EL POBLADO DE LOS OGRS



EL TEMPLO DE ALDRYA



El Poblado de los Orcos

El poblado de los orcos se halla sito en un semiclaro del bosque cuyo techo está formado por las ramas entrelazadas de enormes mallorns agonizantes. Durante el día, la luz del sol solamente llega al suelo en forma de delgados rayitos. El poblado tiene una población de 260 seres: 120 varones, 80 hembras y 60 infantes. En el extremo sur vive una pequeña guarnición de exploradores trasgos.

El poblado se divide en 10 clanes, cada uno de los cuales tiene su propio asentamiento en el poblado. Los orcos son seres pendencieros que odian a todos los que no son de su clase. No tienen el potencial de los ogros pero son más audaces y conocen mejor el terreno. El temor que les tienen los trasgos raya en lo reverencial.

El poblado se halla bastante transitado, tanto de día como de noche. El templo y la vivienda del shamán Shrak están excavados en la pequeña loma que se levanta al norte del campamento. La boca de la gruta es amplia y desciende hacia el interior por medio de unos escalones. Si alguien intenta colarse sin ser visto en la gruta, puede hacerlo sin más, aunque de noche hay una bonificación del 50% a las tiradas de Esconderse. Si algún orco ve a alguien meterse sigilosamente en la gruta, la cosa puede ponerse bastante fea:

se dará la alarma, y en 4-5 asaltos los PJ tendrán a 20 orcos furiosos en los talones, y al resto del poblado mirando. Las escaleras dan entrada a un túnel maloliente que al cabo de unos 25 m. se divide en dos ramales. De día existe un 30% de posibilidades de que se encuentren aquí con dos orcos iniciados que salen del templo (tales orcos tendrán siempre un rasgo caótico). De noche no se procurará tal eventualidad.

(1) La intersección. En el camino de la derecha, mucho más amplio, hay una serie de trazos rúnicos. Cualquiera que lea y haga una tirada especial puede determinar que dicen más ó menos: "los sacrílegos que penetren en este templo serán corrompidos". Por si hay pocas dudas de la poca recomendabilidad del sitio, las runas del Cáos están pintadas en las paredes a todo lo largo del túnel derecho. El túnel de la izquierda, de unos 2 m. de anchura conduce a los aposentos privados de Shrak.

(2) Tras unos 26 m. de túnel se llega a una puerta de madera podrida con una mirilla de barrotes oxidados. La puerta se abre fácilmente y da al cuarto de guardia de los iniciados; aquí siempre hay dos iniciados (con un rasgo caótico, no olvidar) velando a su jefe. Como su labor es bastante

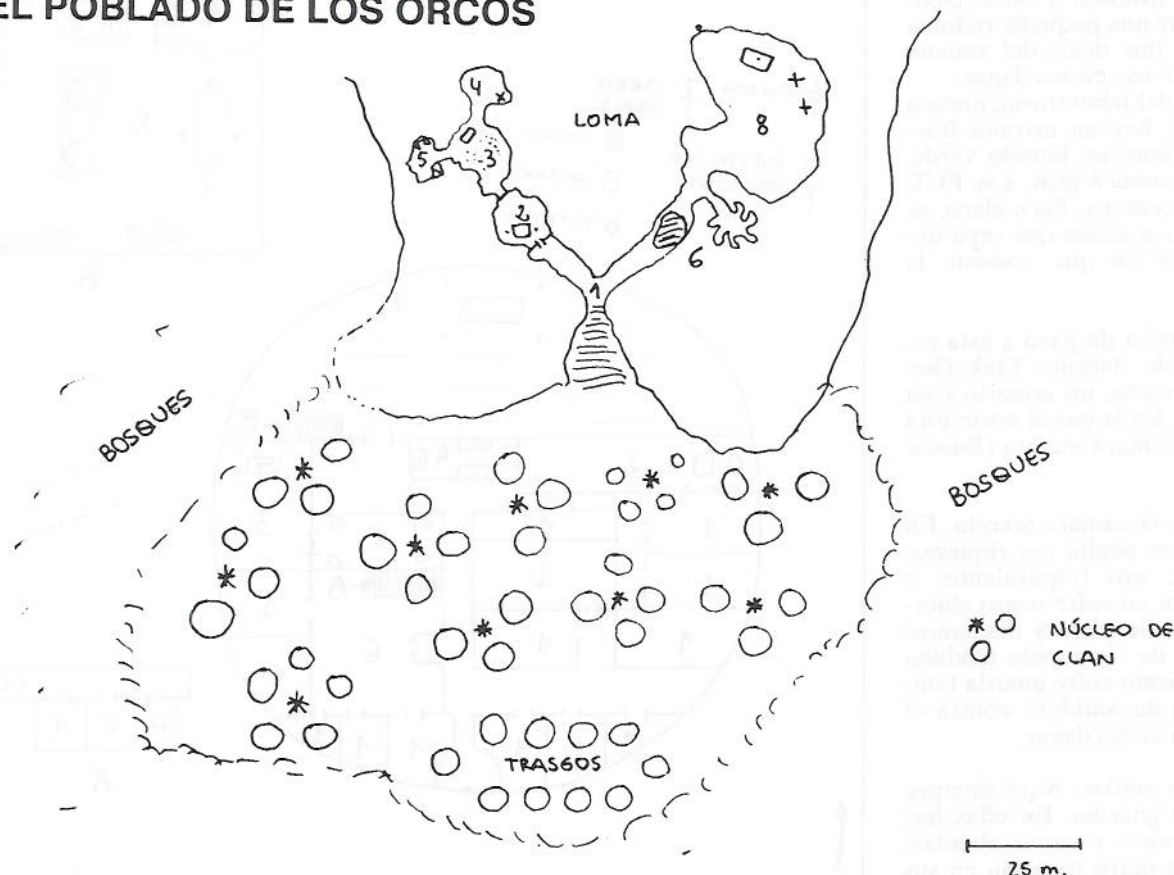
tediosa y más ceremonial que necesaria, los guardias se hallan casi siempre distraídos y sentados a la mesa dormitando, jugando, comiendo, etc. Los PJ pueden eliminarlos sin hacer mucho ruido, ya que si lo hacen, Shrak, que se halla en la estancia contigua, quedará alertado y tendrá mucho tiempo para preparar sus defensas.

En la estancia no hay más que una mesa central, un par de camastros y ropa maloliente.

(3) Tras una puerta de madera que tampoco está cerrada, nos encontramos con la sala privada de Shrak. Se trata de una habitación ovalada de unos 18 m. de largo por 10 de ancho. A los lados hay unas columnas de piedra que hablan del origen natural de la habitación. Al fondo hay un pequeño altar, y frente a él una alfombra roja descolorida sobre la que Shrak se sienta a orar y a realizar sus viajes por el plano espiritual. Junto a él hay siempre un enorme lobo inmaterial (el fetch de Shrak), que mira a los PJ y les gruñe amenazadoramente. Si Shrak fué alertado, le verán ya de pie, lanza en mano, esperándoles. Si no, aún tardará dos asaltos en regresar a su cuerpo inmóvil desde el plano espiritual.

Shrak no es exactamente un broo, pero tampoco es muy escrupuloso con la limpieza. Cualquiera que toque el altar se verá expuesto a *Las Convul-*

EL POBLADO DE LOS ORCOS



siones, la enfermedad que arruina la DES.

(4) Esta es una estancia en la que Shrak organiza ciertos sacrificios privados. En el centro hay un hogar cuyo tiro se halla en el techo (X). Esta es una posible entrada secreta a la guarida de Shrak sin necesidad de tener que cruzar el poblado orco ni las cavernas subterráneas. Una simple tirada de Buscar la descubrirá si uno sabe que existe (sólo las ninfas del bosque saben de su existencia, y sólo ellas pueden informar a los aventureros de su localización en lo alto de la loma). Desde dentro se la descubre con una tirada especial de Otear si es de noche, y automáticamente si es de día. Está a unos 3 m. de altura. En la estancia no hay nada más que huesos y cenizas.

(5) Esta es la estancia en la que Shrak duerme. Hay un brasero, un camastro, un cofre lleno de pieles y ropas (cualquiera que revuelva en él se arriesga a coger una enfermedad al azar), y poco más. Shrak no se molesta mucho en esconder sus tesoros, ya que estos se hallan a la vista, en una caja abierta de madera podrida. Claro que el primero que meta la mano en ella será atacado por el espíritu maligno de una mujer humana que murió allí mismo torturada por el malvado shamán, y cuyos huesos se hallan aún en el cofre. El fantasma tiene INT-14 y PER-14, y conoce el conjuro *Disrupción*, con el que suele abrir fuego.

Si alguno de los PJ es poseído, el fantasma lo conducirá tranquilamente hasta el altar de Shrak, y allí lo "suicidará" con un cuchillo ritual; si alguien intenta evitarlo le atacará salvajemente.

En el cofre está el famoso collar de oro (algo sucio) y unos 500 p. en monedas estropajosas.

(6) Tras un túnel de unos 30 m. de longitud, los PJ se encuentran con un charco de agua negra que lo ocupa de pared a pared durante unos 10 m. No es muy profundo, sólo cubre por el tobillo, pero si cualquier no iniciado pisa el agua, se verá atacado por un potente conjuro divino, impulsado por una PER de 20, que le hará perder 2D6 CON (si ésta llega a 0, la víctima morirá).

(7) Aquí se apiñan una serie de cavernas malolientes y rezumantes en donde viven los 10 iniciados del Cáncer Cósmico que llevan el templo. Cualquiera que registre estas cavernas se verá expuesto a una enfermedad al azar.

(8) Este es el altar del Cáncer Cósmico, que lo preside todo, lleno de lodo y de manchas de sangre. En el re-

cinto hay varios grupos de maderas cruzadas en forma de X donde se ata a las víctimas que serán sacrificadas. El simple hecho de penetrar en el recinto, ya hace que los PJ se vean expuestos a una enfermedad al azar. El altar es hueco, y en su interior se descubren tres extrañas piedras de color verde traslúcido (se necesita romper el altar para ello). Se activan gastando un pto. de PER; hecho esto brillan fuertemente y se pueden lanzar contra un blanco vivo que, al ser alcanzado,

sufrirá la pérdida de 4D6 ptos. de CON. Si no han alcanzado a blanco alguno en 10 minutos, se neutralizarán quedando inservibles, así como después de su primer impacto.

Si los PJ son capturados en el poblado orco, serán atados a unos postes de piés y manos, transportados hasta el templo como si fueran cerdos preparados para el matadero (no es una metáfora), y allí se les ata a las cruces destinadas a tal efecto. A la noche siguiente serán sacrificados.

Monstruos y personajes No Jugadores

Los Animales

No se darán aquí los valores de las características de animales típicos como osos pardos y lobos. Son representantes típicos de sus especies respectivas y el Master habrá de prepararlos antes del juego. Como las serpientes grandes son animales descritos en *RuneQuest avanzado*, en cambio, si vamos a dar una serpiente típica de 8 m. de longitud.

FUE	36	Mov.:	2
CON	32	Pt.Golpe:	33
TAM	34	Pt.Fatiga:	68
INT	3	Pt.Mágicos:	12
PER	12	MR-DES:	3
DES	14		

Localización	D20	Puntos
Cola	01-06	3/11
Cuerpo	07-14	3/14
Cabeza	15-20	3/11

Arma	MR	Ataque	Daño
Mordisco	6	70%	1D4 + 3D3
Constricción	9	50%	3D6

Nota: Las serpientes pueden atacar dos veces por asalto, mordiendo primero. Si el ataque de constricción tiene éxito, la víctima tendrá que hacer una tirada de suerte para ver si el brazo en el que sostiene su arma sigue libre. La armadura del pecho cuenta contra el ataque de constricción, pero sólo hasta que es sobrepasada. El daño hecho por la constricción es contra los PG totales. Además, una vez enredada en los anillos de la serpiente, la víctima tiene que empezar a hacer tiradas de asfixia empezando en el CONx10.

Habilidades: Deslizarse en Silencio 80%, Escondarse 80%, Trepas 100%.

Abuela-Arbusto

FUE	4	Mov.	:2	Pierna D	1/3
CON	12	PG:	8	Pierna I	1/3
TAM	4	PF:	16	Abdomen	1/3
INT	8	PM:	15	Pecho	1/4
PER	15	Brazo D	1/3		
DES	18	Brazo I	1/3		
ASP	8	Cabeza	1/3		

No poseen ataques efectivos

Esquivar 20%

Magia: Anular el Sentido de la Orientación, Hacer Saltar las Riendas de los Caballos, Ocultar Senderos. Estos poderes los usan a 100% de posibilidades sin gasto de PM, con sólo enfrentar sus PM a los de la víctima en la Tabla de Resistencia. Estos poderes tienen una potencia equivalente a 3 ptos. de magia espiritual a efectos de anulación.

Ninfa

Las ninfas de Mindolluin retienen su forma física mientras se hallen en el valle, y pueden vagar por el bosque a voluntad.

FUE	5	Mov.:3	Pierna D	0/4
CON	10	PG:10	Pierna I	0/4
TAM	9	PF:15	Abdomen	0/4
INT	16	PM:24 + 11 = 35	Pecho	0/5
PER	24	Brazo D	0/3	
DES	13	Brazo I	0/3	
ASP	21	Cabeza	0/4	

Arma	MR	Ataque	Dañó	Detenc.	PTOS.
Rama	8	40%	1D6	25%	6

Deslizarse en Silencio 100%, Esconderse 80%, Esquivar 85%, Ocultar 100%.

Magia:

Magia Espiritual (120%): Curación 4, Disrupción (1), Garrotazo 4, Rielar 5 (si no se dispone de *Los Vikingos* ó de *RQ Avanzado*, sustituir este conjuro por el de Protección 5).

Magia Divina (100%): Curación del Cuerpo-2.

Notas: La ramita que todas ellas llevan es matriz de 11 PM.

Sprite

FUE	1	Mov.:	1/9 volando
CON	8	PG:	5
TAM	1	PF:	9
INT	16	PM:	16
PER	16		
DES	23		
ASP	17		

Al ser su cuerpo tan reducido, no poseen localizaciones de golpe. Cualquier golpe resta directamente sus PG generales. No poseen ataques efectivos.

Esconderse 100%, Esquivar 72%

Magia:

Magia Espiritual (80%): Confusión (2), Curación 3, Detectar Enemigos (1), Disipar Magia 3, Disrupción (1), Rielar 6 (si no se dispone de *Los Vikingos* o de *RuneQuest Avanzado*, cambiar este conjuro por Protección 6).

Magia Divina (100%): Curación del Cuerpo.

Poderes Mágicos: (De funcionamiento igual a los de las criaturas anteriores) Caída, Distracer, Estornudo, Mellar Armas (-2 PD), Traspies.

Trasgos

FUE	10	Mov.:	3	Pierna D	2/3
CON	10	PG:	9	Pierna I	2/3
TAM	7	PF:20-9 =	11	Abdomen	2/3
INT	11	PM:	9	Pecho	2/4
PER	9	MR-DES	:3	Brazo D	2/3
DES	13	Brazo I	2/3		
ASP	6	Cabeza	0/3		

Arma	MR	Ataque	Dañó	Detenc.	PT.
Lanza					
Corta 2M	8	50%	1D8 + 1	40%	10
Cuchillo	9	30%	1D3 + 1	20%	4

Habilidades: Buscar 55%, Deslizarse en Silencio 65%, Esconderse 70%, Escuchar 70%, Esquivar 25%, Otear 60%, Rastrear 75%.

Armadura: Llevan pieles en todo el cuerpo.

No suelen conocer ningún tipo de magia. Sólomente alguno de sus caudillos conoce algo de magia espiritual.

Txek-Theros

FUE 17	Mov.: 3	Pierna D	(7)6/7
CON 16	PG: 21	Pierna I	(7)6/7
TAM 15	PF:33-4= 29	Abdomen	(7)6/12
INT 17	PM:		
	20 + 25 + 17 = 62	Pecho	(7)6/9
PER 20	MR-DES: 2	Brazo D	(7)6/6
DES 16		Brazo I	(7)6/6
ASP 12		Cabeza	(7)6/7

Arma MR Ataque Daño Detc. PTOS.

Daga D 6 76% 1D4 + 2 + 52% 10
+ 1D4 + ven.

Daga I 6 60% 1D4 + 2 + 70% 10
+ 1D4 + ven.

Habilidades: Buscar 80%, Deslizarse en Silencio 52%, Escondarse 71%, Escuchar 70%, Esquivar 50%, Ocultar 71%, Otear 72%, Trucos de Manos 45%.

Notas: Las dos dagas que lleva Txek-Theros están exquisitamente forjadas y son de plata, teniendo también más PA de lo normal. Dichas dagas están impregnadas de un veneno de POT 12 que actúa en tres asaltos y se mantiene en la hoja un máximo de 5 penetraciones. Tiene siempre sobre sí un conjuro de Resistencia al Daño Int-7 que renueva todas las semanas. Sus PG totales y los de su abdomen han sido incrementados vía Encantamiento de Fortalecimiento.

Magia:

Hechicería: (INT-libre 16, Intensidad 71%, Multi-conjuro 52%, Alcance 40%, Duración 38%) (memorizados por el familiar) Dominar Trasco 48%, Encantamiento de Fortalecimiento, Neutralizar Magia 67%, Paralizar 65%, Resistencia a Conjuros 75%, Resistencia al Daño 65%, Tratamiento de Heridas 80%, Veneno 55% (memorizados por él mismo) Aumentar Daño 48%.

Rasgos Caóticos: Tiene 3 rasgos caóticos:

--Piel de 6 PA.
--Apariencia Hipnótica (ver 93-94 de la tabla).
--En el interior de su abdomen, junto a su estómago, guarda un gran zafiro negro perfecto que contiene un espíritu caótico de PER 25, cuyos PM puede usar para lanzar conjuros como si fueran suyos. La joya pesa 0.2 CAR y su valor nominal rondaría los 13000 p. Es imposible de encontrar si uno no busca específicamente en el abdomen del cadáver, salvo que se le inflinjan en combate más de 18 PD en el abdomen, en cuyo caso la piedra caerá y solamente hará falta una tirada de Otear para verla.

Orcos

FUE 17	Mov.: 3	Pierna D	2/5
CON 14	PG: 13	Pierna I	2/5
TAM 12	PF:31-9= 22	Abdomen	3/5
INT 11	PM: 11	Pecho	3/6
PER 11	MR-DES: 3	Brazo D	2/4
DES 12	Brazo I		
ASP 7	Cabeza		

Arma MR Ataque Daño Det. PTOS.

Arco Corto 3/9 65% 1D6 + 1 25% 5
Lanza Corta 2M 6 55% 1D8 + 1 + 52% 10
+ 1D4

Habilidades: Buscar 50%, Deslizarse en Silencio 30%, Escondarse 60%, Escuchar 60%, Esquivar 10%, Otear 50%, Rastrear 40%.

Armadura: Cuero duro en las extremidades y cuir-bouilli en el torso. Cada uno lleva una lanza, un arco, y 20 flechas.

Magia: Sólomente los iniciados del templo disponen de alguna magia, además de poseer algún rasgo caótico al azar:

Magia Espiritual (46%): Confusión (2), Cuchilla Afilada 2, Protección 2.

Fagil, Familiar Tití de Txek-Theros

Al ser su familiar, Txek-Theros puede usar los PM de Fagil como si fueran suyos, hacer que éste memorice conjuros para él (aunque el propio mono no los puede usar) y estar en continua comunicación mental con el animal.

FUE 3	Mov.: 3		
CON 11	PG: 6		
TAM 1	PF: 14		
INT 8(normal)	PM: 17		
PER 17	MR-DES: 1		
DES 21		Cuerpo	0/6

Arma MR Ataque Daño
Mordisco 7 85% 1D2

Habilidades: Buscar 87%, Deslizarse en Silencio 85%, Escondarse 120%, Escuchar 75%, Esquivar 80%, Otear 70%.

Notas: Posée un rasgo caótico, una apariencia extremadamente confusa, lo que unido a su pequeño tamaño, hace que todos los ataques dirigidos contra él tengan una penalización del 70%.

Shrak

FUE 18	Mov.: 3	Pierna D 2/3
CON 7	PG: 8	Pierna I 2/3
TAM 9	PF:25-7= 18	Abdomen 2/3
INT 23	PM:	
	18 + 15 + 15 + 20 = 68	Pecho 2/4
PER 18	MR-DES: 2	Brazo D 2/3
DES 19		Brazo I 2/3
ASP 2		Cabeza 2/3

Arma	MR	A.	Daño	Det.	PTOS.
Lanza Corta 2M	7	70%	1D8 + + 1 + 1D4	65%	10
Cuchillo	8	50%	1D3 + + 1 + 1D4	30%	4

Habilidades: Buscar 53%, Deslizarse en Silencio 38%, Escondarse 45%, Escuchar 50%, Esquivar 52%, Otear 52%.

Notas: Va vestido con pieles, con una cabeza de cabra como casco. Su lanza tiene un cráneo en su parte superior, en la que conviven dos fantasmas de PER 15 y 17 respectivamente, que se comportan como el de la mujer en el cofre del tesoro. El cráneo es además una matriz de 20 PM, aunque todos estos poderes solamente los puede usar un shamán caótico.

Su fetch (su parte espiritual, algo que tienen todos los shamanes) tiene INT 10 y PER 15; adopta la forma inmaterial de un gran lobo; Shrak puede usar sus PM para defenderse de ataques mágicos, pero no para lanzar conjuros ya que el fetch los necesita para mantener apresados a dos espíritus malignos de PER 10 y 5 respectivamente, cuyos PM SI puede usar su dueño. También puede emplear Shrak la INT de su fetch para almacenar conjuros.

Las características tan raras de Shrak reflejan su aspecto: extrañísimo y horrible, todo ello a consecuencia de que se ha sometido a un ritual del transformación caótica. Tiene un rasgo caótico: regenera 1 PG por asalto y localización hasta su muerte.

Magia:

Magia Espiritual (83%): (memorizados por el fetch) Confusión (2), Cuchilla Ignea (4), Desmoralización (2), Disrupción (1), Fanatismo (1) (memorizados por él mismo) Contramagia 5, Curación 2, Disipar Magia 6, Invocar Espíritu de PER Maligno (1), Invocar Fantasma (1), Protección 8.

Magia Divina (100%): Miedo-3.

Valimar

FUE 8	Mov.: 3	Pierna D 0/4
CON 15	PG: 12	Pierna I 0/4
TAM 9	PF: 23	Abdomen 0/4
INT 22	PM:	
	24 + 11 + 20 + 11 = 66	Pecho 0/5
PER 26	MR-DES: 2	Brazo D 0/3
DES 16		Brazo I 0/3
ASP 22		Cabeza 0/4

Arma	MR	Ataque	Daño	Det.	PTOS.
Rama 7		65%	1D6	35%	8

Habilidades: Deslizarse en Silencio 110%, Escondarse 130%, Esquivar 96%, Ocultar 120%.

Notas: La rama de Valimar tiene dos matrices de PM de 11 PM cada una.

Valimar es también shamán. Su fetch adopta la forma de una rosa roja, y tiene INT 15 y PER 20.

Magia:

Magia Espiritual (130%): (memorizados por el fetch) Confusión (2), Contramagia 6, Disipar Magia 6, Luz (1) (memorizados por ella misma) Curación 4, Disrupción (1), Garrotazo 5, Rielar 5 (si no se dispone de *Los Vikingos* ó de *RQ Avanzado*, sustituir por Protección 5).

Magia Divina (100%): Absorción-4, Curación del Cuerpo-4.

ORCANT

Orcant es una especie de bajo relieve rectangular de un color azul desvaído, alrededor del cual hay una inscripción en enano que dice: "Esta es Rohurrim, la puerta azul rectangular".

En una de sus hojas hay un agujero rectangular en el cual encaja perfectamente la llave. Si se introduce allí, la puerta emite de repente un brillo cegador y se abre con un crujido rocoso; después la llave cae al suelo (los personajes harán bien en recogerla, ya que la puerta del tesoro, la puerta final, se abre con todas las llaves anteriores). Una vez han entrado todos, la puerta se cierra y a su luz azul los PJ contemplan una gruta enorme en donde pueden acampar y descansar el tiempo que crean oportuno. Unos segundos después, todos los PJ oyen unas extrañas palabras, cada uno en su idioma natal, percibidas más con la mente que con el oído:

¡Bienvenidos a Mindolluin!

*Tras Orcant se entra en el reino de la noche,
Habitado por sombras oscuras y criaturas muertas
Que nunca ven la luz del sol.
Espantosos sonidos se escapan del segundo nivel
Que custodia a Nicreus, la antigua Suguril,
La puerta verde cuadrada.*

(Continuará)

Grulk, el Fachán

FUE38Mov.:6 m./salto
CON26PG:32
TAM38PF:64-12=52
INT19PM:15+10=25
PER15MR-DES:4
DES9
ASP5

Localización C.C. Proyectiles Puntos

Pierna01-0601-047/11
Abdomen07-1005-0914/11
Pecho11-1210-1514/14
Brazo13-1616-187/11
Cabeza17-2019-205/11

Arma MR Ataque Daño Detenc. PTOS.

M. Camp. Militar595%2D6+9+4D6+ven.85%15
Puñetazo770%1D3+4D6----

Habilidades: Escuchar 70%, Otear 25%, Saltar 130%.

Notas: El veneno que usa en los pinchos de su maza campesina es de POT 8 y aguanta en el filo un máximo de 5 penetraciones. Dicha maza campesina tiene sobre sí un conjuro de Aumentar Daño Int 7 con Duración, al que aún le quedan 10 años de efectividad. El arma es de hierro rúnico muy bien fabricada y es además matriz de 10 PM.

Viste cota de anillos en el torso y cuero duro en las extremidades.

En su cueva hay 10 dosis del veneno que usa para su maza, además de armas de todo tipo (espadas, hachas, mazas, etc.) en muy buen estado, unos 100 p. en moneda y la llave de Orcant.

Magia Espiritual (63%): Curación 2, Fanatismo (1), Protección 7.

Ogros

FUE 18	Mov.: 3	Pierna D	2/5
CON 14	PG: 14	Pierna I	2/5
TAM 13	PF:32-12= 20	Abdomen	2/5
INT 13	PM: 14	Pecho	2/6
PER 14	MR-DES: 4	Brazo D	2/4
DES 9	Brazo I 2/4		
ASP 14	Cabeza 1/5		

Arma	MR	Ataque	Daño	Det.	PTOS.
------	----	--------	------	------	-------

Lanza Larga					
2M	7	60%	1D10 + +1+1D4	55%	10
Jabal.					
Arr.	4	50%	1D8 +1D2	25%	8

Habilidades: Buscar 60%, Deslizarse en Silencio 30%, Escondarse 52%, Escuchar 50%, Esquivar 15%, Otear 65%, Rastrear 32%.

Armadura: Cuero blando acolchado, con capucha de cuero. Cada uno lleva dos jabalinas y una lanza larga.

Magia: Uno de cada cinco es iniciado del Cáncer Cósmico y posee un rasgo caótico al azar. Todos los del templo son de este tipo.

Magia Espiritual (58%): Cuchilla Afilada 1, Dardo veloz (1), Protección 2.

LA NECROPOLIS

LAS MINAS DE MINDOLLUIN II

por Luis Serrano
The Fumbler Dwarf

En este segundo nivel de Mindolluin, que viene a continuar la aventura comenzada hace dos números, los PJ se tendrán que enfrentar a nuevas amenazas en forma de muertos-vivientes que acechan en la oscuridad de las criptas de los enanos. Así como el primer nivel se diseñó observando escrupulosamente las reglas básicas, a partir de aquí se hace especial hincapié en las reglas de RQ Avanzado, sobre todo en lo que a monstruos se refiere. Los Masters que lo prefieran pueden ignorar los conjuros pertenecientes a la versión avanzada, aunque necesitarán tener un somero conocimiento de los monstruos que aquí aparecen.

Nivel 2: La Necrópolis

Descripción de las Estancias

Desde que los PJ abandonan la explanada ante Orcant, el camino asciende en la más completa de las oscuridades. Es estrecho, pedregoso y empinado. Su anchura es de unos 5 m. y su longitud es de cerca de 1 km.; la ascensión no se hace en menos de una hora y cuesta no menos de 2 PF. Al fin, los PJ llegan a:

(1) Es una estancia que un día tuvo forma ovalada con las paredes de piedra lisa y pulida, pero éstas han cedi-

do en su mayor parte y ahora está semiderruida. Su altura es de unos 10 m. y su circunferencia aproximada de unos 70 m. de diámetro. En su pared norte es posible observar una arcada perfecta, la cual posee esculpido en su sección superior un pequeño cuadrado en cuyo fondo aún queda algo de pintura verde. En los ángulos NE y NO se abren sendos caminos. El de la izquierda se halla enmarcado por una arcada que una vez estuvo cerrada por puertas de hierro forjado bañadas en oro, que hoy día cuelgan destrozadas sobre sus goznes. Una inscripción en enano reza: "No sea perturbado el descanso de los grandes artesanos". El camino que parte de la derecha no está enmarcado.

En esta estancia habita un Helión, al cual los personajes posiblemente no podrán ver de entrada si sólo llevan antorchas ya que suele mantenerse fuera del campo de visión, al acecho, si bien su olor, semejante al del ozono, es algo tangible. El Helión posee 4 esclavos zombies que se ocultan entre los escombros de la zona occidental de la sala, a los que utiliza para recoger a las víctimas de sus ataques y para ser blancos a su vez de sus conjuros de *Succión* cuando se halla bajo en PM. En el momento en que los PJ vayan a abandonar la habitación, el Helión intentará atacarles para probar su potencial; para ello usará su rayo debilitador contra el PJ en apariencia más peligroso, al tiempo que mandará atacar a sus siervos zombies (los cuales atacarán automáticamente si son descubiertos con anterioridad). Dicha agresión no es más que una simple tentativa; si las cosas no parecen marchar bien, el Helión se retirará sin más, pero según la intenciona vaya teniendo visos de poder acabar con éxito, irá poniendo progresivamente más carne en el asador.

Helión

TAM	1	Mov.: 20
INT	19	Pt. Golpe =
= Pt. Mágicos = Armadura = 26		

Magia: (Hechicería; INT-Libre 15, Intensidad 120%) Dominar Zombie 85%, Succionar CON 74%, Succionar FUE 87%, Veneno 75%.

(2) El pasaje de la izquierda tiene unos 20 m. de anchura, está muy bien construido y relativamente limpio de escombros. Tras unos 60 m. en línea recta, tuerce noventa grados hacia el sur, y tras otros 30 m. desemboca en una estancia rectangular de 50 x 30 m. A lo largo de las paredes se alinean hileras enteras de estatuas de granito rotas. Se trata de enanos esculpidos en las mas diversas posturas, y a lo que se ve, son personalidades importantes.

En la pared oeste puede verse una salida arqueada. Esta da a un pasadizo limpio un poco más estrecho que el anterior (unos 10 m.), que tras 30 m. se divide en dos ramales en forma de "V".

(3) Por este pasaje, a unos 30 m. se llega a una triple intersección. Si se toma el pasadizo de la izquierda, tras recorrerse unos 20 m. se llega a una pared en la que hay camuflada una puerta secreta. Para descubrirla hace falta hacer una tirada de *Buscar* con una penalización de -40%, y para abrirla otra de *Inventar*.

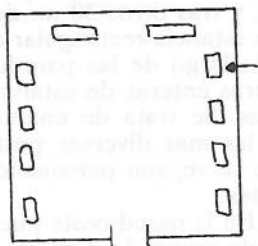
Si se toma el pasillo frontal, a los 25 m. se llega hasta una puerta de hierro cerrada con llave. Si alguien quiere forzar la cerradura necesitará hacer una tirada de *Inventar* con una penalización de -60%. La puerta tiene 20 PA.

Si se sigue el camino de la derecha, al final se llega a una puerta de madera algo atascada; para abrirla hay que superar su FUE de 20 en la tabla de resistencia.

(4) La habitación es pequeña, cuadrada, de 8x8 m. Además de mucha humedad, uno puede encontrar dos cosas principales. Una es un esqueleto humano (para reconocerlo como humano con toda seguridad es necesaria una tirada de *Con. Humano*) junto a una espada oxidada y a una armadura podrida, que descansa en el centro de la habitación junto a los restos de hornos dejados por una hoguera (tirada de *Buscar*). La otra es un extraño sarcófago de granito del que la luz arranca extraños destellos (una tirada de *Con. Mineral* descubre que el granito está surcado por vetas de oro); no tiene inscripción alguna y está vacío. Una tirada de *Rastrear* revela que el sarcófago fué trasladado hasta allí siendo arrastrado por el suelo desde algún otro lugar; una segunda tirada apunta hacia el panteón de la estancia (8).

(5) Es una estancia limpia de escombros en su mayor parte. A lo largo

fig. 2



Colocar en habitación (5)

de sus paredes se alinean 10 sarcófagos de piedra (ver fig. 2). De las inscripciones en enano repartidas por el panteón se saca la conclusión de que allí están enterrados soldados, héroes del pueblo enano. Hoy día solamente quedan ocho en los sarcófagos, y todos ellos poseídos por espíritus necrófagos que atacan a los PJ.

El sarcófago señalado en la figura tiene un doble fondo, que se descubrirá si se busca en su interior con una penalización de -20%. Dentro del doble fondo hay un gran brazalete de oro macizo rúnico que pesa 1.2 CAR y aumenta en dos los PA del brazo en el que se lleve. Se halla bellamente decorado con figuras de armas (espadas, hachas, martillos, etc.). Su valor es de 25000 p. En el interior del doble fondo hay también un martillo de guerra de oro rúnico ornamental de un valor de 7000 p.

(6) Esta estancia tiene una extraña forma triangular, de unos 50 m. de lado; las paredes se hallan bien trabajadas con bajorrelieves, aunque algo deterioradas. En cada una de las tres esquinas puede verse la estatua de un enano haciendo extraños gestos mágicos. En el centro hay un sarcófago de cristal tintado, el cual deja ver unos cuantos huesos envueltos en los que fueron en su día unos lujosos ropajes. El cristal se halla roto en varios lugares.

Si se busca en el sarcófago encontramos un collar de cuentas alrededor del cuello del esqueleto; cada una de las doce cuentas es un diamante de 10 grs. de un valor de 500 p., que almacena 5 PM que se regeneran por sí mismos como si tuvieran PER propia (de hecho la tienen, claro). Las manos del cadáver se cierran sobre un enorme libro escrito en caracteres enanos. El libro enseña Encantamiento al 120% y Duración al 110%. El nombre del enano muerto se halla en una placa de plata junto al sarcófago: "Sirigal Samperil, Enano de Plata y de Diamante".

(Entre los enanos hay varias castas. Los enanos de plata son los magos. Los enanos de diamante son aquellos que dentro de su casta alcanzan una posición de gran relevancia o habilidad).

Cuando los PJ lleven unos 2 minutos en la estancia, comenzarán a oír unos extraños sonidos que provienen de un agujero de no más de 1 m. de ancho que se abre en la pared norte. Un asalto después, del mismo emerge un enorme ciempiés gigante, el ser responsable de que las defensas mágicas que había alrededor del hechicero enano fallecido ya estén destruidas.

(7) Tras recorrer 30 m. de corredor se ve a la derecha una gran puerta de hierro semejante en todo a la que da entrada a la estancia anterior. Pero si los PJ siguen de frente, a los 60 m. les sale al paso una extraña criatura. Si previamente alguien ha llevado a cabo una tirada especial de *Escuchar*, se dará cuenta de que alguien se acerca andando en sentido contrario. Cuando la criatura entra en el campo visual de los aventureros, estos se dan cuenta de que se trata de un enorme troll de las cavernas; está acompañado por un troll negro hembra, más pequeño que él, y que camina a su espalda. Ambos han visto la luz desde lejos y se acercan a investigar. Los trolls viven por la zona; a través de túneles estrechos y complicados, saben como salir al exterior de la montaña, a una escarpada ladera en donde a veces, de noche, pueden cazar cabras montesas. Es imposible descender desde allí de cualquier modo que no sea volando. El troll es un ser feroz, pero se puede razonar con él; si el grupo parece potente, es especialmente razonable. El sabe muchas cosas. Sabe, p.ej., quien tiene la llave verde cuadrada: el antiguo caudillo de la comunidad de los enanos, Roventhal "el viejo", ex-enano de hierro y de diamante, y hoy día vampiro (los enanos de hierro son los armeros entre los enanos). También sabe más o menos lo que hay en cada una de las habitaciones de este ala. Ambos trolls viven en las cavernas excavadas E-1, E-2 y E-3, llenas de escombros y de suciedad. Los trolls saben también donde están las llaves de hierro que abren las puertas cerradas de este ala: en E-2, tras una pila de harapos y escombros.

Todas estas cosas las podrá revelar si llega a un acuerdo con los PJ. P.ej., una mula podría ser un precio justo, aunque otros objetos pudieran ser igualmente atractivos. Con el troll no funcionan las amenazas; éstas sólo le enfurecen. La criatura sólo habla Lengua Oscura (la lengua de los trolls) y algo de enano (20%), pero a base de tiradas de INT x5 se pueden comunicar conceptos simples.

Necrófagos

FUE	17	Mov.:	2	Arma	MR	%Ataq	Dañó
CON	16	Pt.Golpe:	12				
TAM	8	Pt.Fatiga:33-16=	17	Garras	9	55	1D6 + 1D4
INT	14	Pt.Mágicos:	11	Mordisco	9	55	1D6 + 1D4 +
DES	11	MR-DES:	3				Veneno POT 16
				Aullido	3	Auto.	Especial

Pierna D	10/4
Pierna I	10/4
Abdomen	10/4
Pecho	10/5
Brazo D	10/3
Brazo I	10/3
Cabeza	12/4

Armadura: Cota de Malla de hierro forjado, y casco de coraza del mismo material (NOTA: el hierro forjado es un material rúnico en Glorantha, que tiene un 50% más de PA que el bronce normal o el hierro sin forjar).

Ciempies gigante

FUE	28	Mov.:	5
CON	43	Pt.Golpe:	42
TAM	41	Pt.Fatiga:	71
INT	1	Pt.Mágicos:	9
PER	9	MR-DES:	3
DES	11		

Localización de Golpe D20 Puntos

Segmento "n"	"n"	7/14
Cabeza	19-20	7/14

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	78	1D6 + 3D6 + Veneno POT14
Pisotear	6	75	3D6 + Veneno POT 1D6 (contra blancos caídos)

Notas: El ciempiés tiene 18 segmentos. Si alguno de ellos es seccionado, el monstruo intentará huir con la cabeza y los segmentos que le resten a partir del seccionado. Por cada segmento inutilizado (no es necesario seccionarlo, sino llevarlo a cero PG), el movimiento de la criatura desciende en 1 m. por MR. Si llega ser cero, la criatura muere. Si la cabeza queda inutilizada, el monstruo comenzará a dar vueltas sobre sí mismo inconsciente, y terminará por morir.

El veneno del mordisco actúa en tres asaltos.

Habilidades: Escondarse 70%, Escuchar 71%.

Marcol Troll de las cavernas

FUE	28	Mov.:	3
CON	16	Pt.Golpe:	23
TAM	30	Pt.Fatiga: 44-5 =	39
INT	10	Pt.Mágicos:	10
PER	10	MR-DES:	3
DES	10		
ASP	4		

Pierna D	3/8
Pierna I	3/8
Abdomen	3/8
Pecho	5/10
Brazo D	3/6
Brazo I	3/6
Cabeza	3/8

Arma	MR	%Ataq	Daño	%Detenc.	PT.
Garrote	4	62	1D10 + + 2 + 3D6	50	12
Garra	7	70	1D6 + 3D6	--	--

Nota: Recordar que el troll de las cavernas regenera un PG en todas las localizaciones hasta morir.

Hyrka, Troll negro hembra

FUE	19	Mov.:	3
CON	13	Pt.Golpe:	19
TAM	25	Pt.Fatiga: 32-5 =	27
INT	17	Pt.Mágicos:	20
PER	20	MR-DES:	2
DES	17		
ASP	9		

Pierna D	2/7
Pierna I	2/7
Abdomen	3/7
Pecho	3/9
Brazo D	2/6
Brazo I	2/6
Cabeza	1/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Puñetazo	5	56	1D3 + 2D6
Mordisco	5	45	1D6 + 2D6
Piedra Arroj.	2/7	60	1D3 + 2D3

Habilidades: Esquivar 35%

Magia: (Espiritual 95%) Confusión (2), Curación-3, Desmoralización (2), Pared Oscura (2), Protección-5.

Armadura: Ambos trolls llevan unas pieles anudadas alrededor del torso. Hyrka, además, viste cuero blando en las extremidades.

Roventhal, El viejo

FUE	30	Mov.:	3
CON	32	Pt.Golpe:	20
TAM	8	Pt.Fatiga:	30
INT	18	Pt.Mágicos:	17
DES	17	MR-DES:	2
ASP	12		

Pierna D	0/7
Pierna I	0/7
Abdomen	0/7
Pecho	0/9
Brazo D	0/6
Brazo I	0/6
Cabeza	0/7

Arma	MR	%Ataq	Daño	%Det.	PT.
Toque	8	65	1D6 + 1D6 + pérdida PM--	--	--
Mordisco	8	45	1D6 + pérdida fatiga	--	--
Gran Martillo	6	75	2D6 + 2 + 1D6	70	18

Esquivar 70%

Magia: (Hechicería; INT-Libre 17, Intensidad 60%) Veneno 90%.

Objetos Mágicos: La llave de Nicreus, el martillo de guerra de hierro rúnico, y un precioso anillo de oro con un enorme rubí de 12000 p. En una bolsita en el interior del sarcófago hay un libro escrito por el propio Roventhal en tiempos menos tenebrosos, en el que enseña el manejo del Gran Martillo al 60%.

Recordar también que Roventhal puede hipnotizar a sus víctimas.

Vizra, la Lamia

FUE 12	Mov.: 3
CON 10	Pt.Golpe: 13
TAM 16	Pt.Fatiga: 22
INT 21	Pt.Mágicos: 19 + 20 (espíritus PER) = 36
DES 16	MR-DES: 2
ASP 20	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Ptos
Cola	01-06	01-05	4/6
Abdomen	07-10	06-10	4/5
Pecho	11-12	11-15	0/6
Brazo D	13-15	16-17	0/4
Brazo I	16-18	18-19	0/4
Cabeza	19-20	20	0/5

Arma	MR	%Ataq	Daño
Mordisco	6	55	1D6 + 1D4 + 5 + Pérdida FUE
Beso	6	55	Pérdida de PER
Constricción	9	75	2D4

Esquivar 45%

Magia: (Hechicería; INT-libre 16, Intensidad 80%, Duración 75%, Alcance 60%, Multiconjuro 60%) Agotar 106%, Aumentar Daño 82%, Devolver Conjuros 76%, Veneno 69%, Visión Mística 88%.

Objetos Mágicos: Un anillo con dos espíritus de PER, con PER 9 y 11 respectivamente. El anillo es de madera y solamente puede usarlo un muerto-viviente.

Notas: Cuando recibe visita, Vizra tiene constantemente sobre sí un Aumentar Daño y un Devolver Conjuros, ambos de Intensidad 5 y Duración 9. Para poder lanzarlos, agota totalmente una matriz de 28 PM que se halla en una de las paredes, la cual queda inutil para el resto del escenario. Su apariencia ilusoria la cuesta 2 PM todos los días, lo cual ya se ha descontado de sus características para hoy.

Enanos Zombies

FUE 21	Mov.: 1
CON 24	Pt.Golpe: 16
TAM 7	Pt.Fatiga: 43
INT 6(fija)	Pt.Mágicos: 4
DES 6	MR-DES: 4
ASP 3	

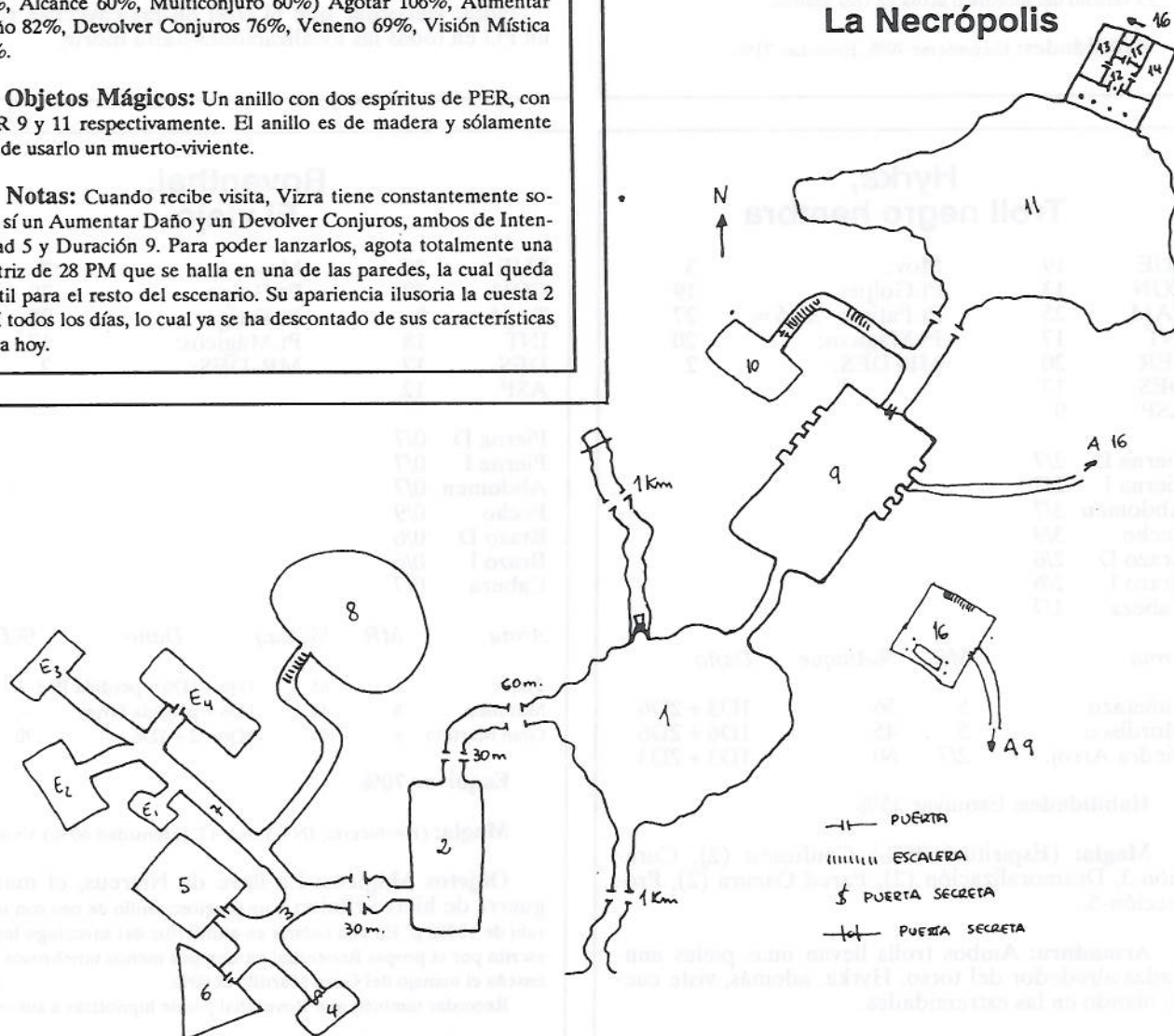
Pierna D	1/6
Pierna I	1/6
Abdomen	1/6
Pecho	1/8
Brazo D	1/5
Brazo I	1/5
Cabeza	1/6

Arma	MR	%At.	Daño	%Det.	PT.
Hacha	9	30	1D8 + + 2 + 1D4	15	8
Combate	10	35	1D3 + 1D4	--	--

Armadura: 1 pto. de cuero y de suciedad de la tumba.

Segundo nivel

La Necrópolis



(E-4) La estancia es cavernosa y se halla semiderruida, llena de escombros y residuos, con la puerta ajada y semi-abierta. Aunque no hay luz, los PJ pueden darse cuenta de que el aire fresco entra de algún modo en ella. La habitación está repleta de murciélagos.

Los murciélagos atacarán ciegamente a los PJ si entre todos ellos fallan tres tiradas de *Deslizarse en Silencio* en total (los murciélagos se van alterando cada vez con los ruidos). Para permanecer en la habitación en silencio, se debe hacer un *Deslizarse en Silencio* por asalto. Los murciélagos son tremendamente feroces; cualquier personaje atacado por ellos recibe 1 pto. de daño por localización cada asalto, salvo si su armadura supera los tres puntos, en cuyo caso recibirá el punto de daño cada dos asaltos. Si los PJ responden al ataque, habrá que tener en cuenta que la nube de seres alados confunde a los aventureros de tal modo, que éstos ven reducidas a la mitad sus posibilidades de llevar a cabo con éxito cualquier tirada (considerar también la posible falta de luz); si consiguen golpear con éxito a la nube de murciélagos, ese asalto no recibirá daño alguno. En la estancia hay solamente dos esqueletos carcomidos que no tienen encima más de 10 p. cada uno. Los trolls son bienvenidos aquí.

(8) Tras un estrecho corredor de no más de 3 m. de anchura y unas escaleras talladas en la misma roca, se llega a una sala circular de unos 30 m. de diámetro. En ella, tal y como rezan las inscripciones que pueden verse, están enterrados en sus sarcófagos todos los enanos de diamante de la comunidad de Mindolluin. Encima de cada uno de los sarcófagos se puede ver la estatua de un enano en las actitudes más diversas (recordar que cada uno tiene su trabajo: armeros, trabajadores de la piedra, etc.). Pero se hace evidente que falta un sarcófago, justo el que lleva la inscripción siguiente en su base vacía: "Roventhal el viejo, Enano de Hierro y de Diamante". Todos los sarcófagos son de granito con vetas de oro. Son los únicos objetos valiosos de la estancia, pero resulta evidente que son muy difíciles de transportar.

Si se abren los sarcófagos, se descubre una cosa curiosa: todos contienen un montón de huesos, pero en todos los casos la cabeza aparece separada del cuerpo limpiamente, y entre los huesos de las costillas aparece metida una estaca de plata en forma de cruz (cada cruz podría valer unos 300 p.).

(9) Tras un corredor de unos 80 m. de largo y 8 de ancho, lleno de de-

rrumbamientos y de escombros, se llega a una gran estancia rectangular, de 100 m. de largo por 50 de anchura. A ambos lados de la misma hay gran cantidad de nichos con nombres cincelados. Este es un gran panteón, donde deben estar enterrados cientos de enanos. Las indentaciones que aparecen en el diagrama no son más que 8 pequeñas estancias semejantes a capillas, diseñadas quizá para dar cobijo a personas de mayor importancia. En ellas no hay más que un sarcófago de piedra, excepto en una (la segunda desde arriba por el lado oriental), que alberga también los huesos esparcidos de un esqueleto humano. Si los PJ cruzan el umbral (un conjuro de visión mágica de cualquier tipo podrá revelar ésto mirando los huesos, sin necesidad de entrar), verán como se materializa el fantasma de un aterrorizado joven armado de una espada corta fantasmagórica. Una tirada de *Otear* exitosa revela que el joven tiene agujeros en su cuello, como si unos largos colmillos se hubieran hundido en su carne. El fantasma no conoce conjuros en su estado mental actual y tiene INT 13 y PER 14; atacará en combate espiritual al aventurero más corpulento o aparentemente mejor guerrero que entre en la estancia. Una vez poseído éste se dirigirá directamente a la guarida de Roventhal para desafiarle y tratar de vengarse de él. Sólomente la muerte de su poseído le detendrá, y no le importará correr ningún tipo de riesgo (naturalmente usará el pasadizo). En caso de que consiga al final su propósito (matar a Roventhal), no abandonará a su poseído hasta ser exorcizado, pero sí acompañará a los personajes en busca del tesoro (al fin y al cabo, era un aventurero que entró aquí con el mismo propósito hace ya cientos de años); el aventurero poseído pasará a ser un PNJ, y se comportará de forma algo excéntrica (los fantasmas siempre están algo chiflados). Si pierde el combate espiritual, quedará liberado para descansar en paz en el plano de los espíritus; en agradecimiento, revelará a los personajes el escondite de Roventhal, y les dirá que es él quien tiene la llave; también les revelará la existencia del pasadizo que saliendo de ésta cámara desemboca en la cripta secreta del vampiro, lo que les espera si cruzan por (11), la verdadera naturaleza de la ocupante de la estancia (10), y las debilidades de Roventhal como vampiro que es.

En las criptas no hay nada de valor.

(10) A unos 30 m. de la salida de las catacumbas, el pasaje de 10 m. de anchura se divide en dos. Si se toma el pasillo de la izquierda, más estrecho (5 m.), se llegará a un largo tramo de escaleras y, tras un recodo, otro tramo

da a un pasillo que desemboca en una estancia rectangular de 15 m. de largo por 10 m. de ancho. En ella sobre un pedestal yace una bella mujer, aparentemente dormida, y con evidentes señales de haber sido mordida en el cuello. Al tiempo que los PJ miran sorprendidos, la mujer se agita en su sueño y grita: "¡NO!", levantándose de golpe. Tras esto mira a los PJ, preguntándoles quienes son y que hacen allí.

Toda la estancia es mágica, o al menos lo son sus paredes. En ellas hay encantado un conjuro de hechicería, *Neutralizar Magia* de Intensidad 20. El conjuro se dispara automáticamente sobre cualquier conjuro de visión mágica (*Visión Mística*, *Vista Mágica*, *Visión del Alma*) que tenga sobre sí cualquier personaje que entre en la estancia. El conjuro está impulsado por una PER de 25 a efectos de ataque, y utiliza los puntos mágicos de los espíritus de PER ligados a las paredes con este propósito (un total de 120 PM). El conjuro no ataca a la dueña de la habitación. Tampoco podrá afectar a criaturas que tengan la facultad de la *Vista Mágica* constantemente sobre sí de modo natural (p.ej., un shamán). Las personas afectadas apenas podrán percibir el aire mágico de la habitación antes de perder su visión mágica.

La criatura que allí habita es una lamia que adopta ilusoriamente la forma humana; el mordisco que muestra en el cuello es también una ilusión. El conjuro de la pared no es más que una defensa encaminada a impedir la identificación de sus artimañas y de su naturaleza real. Lo que ella les cuenta a los PJ es que en realidad ella es una bruja, una ninfa de la oscuridad ligada a éste lugar y que vive aquí desde los tiempos de los enanos. Tratará de convencer a los aventureros de que destruyan al vampiro. Según ella, éste la ataca y ella no puede defenderse ya que la magia del monstruo es demasiado poderosa y, poco a poco, está siendo destruida a pesar de sus esfuerzos, ya que es único ser que queda vivo en este nivel de las minas. La verdad es que parece sincera (es buena actriz), y además intentará inducir el trance amoroso en uno de los PJ para asegurarse de su cooperación; de este modo tendrá un aliado sin necesidad de hacer concesión alguna. Vizra la lamia confirma a los personajes que es Roventhal quien posee la llave de Nicreus. Si en algún momento se ve descubierta utilizará al compañero "hechizado" contra los PJ (si es que ha logrado hechizar a alguno; si no, tendrá que combatir con magia y con músculo), y prometerá liberarlo tras la muerte de Roventhal, promesa que no tiene intención alguna de cumplir, ya que su "enamorado" elegirá quedarse a vivir con ella en la oscuridad del se-

gundo nivel. Hasta es posible que tal cosa ocurra sin que el resto de los aventureros se den cuenta de que ello está ocurriendo de un modo obligado o mágico. Desde luego, el problema de la lamiá no tiene una solución sencilla si ésta consigue hacerse con la devoción de algún aventurero.

(11) Esta es una explanada de unos 300 m. de largo por 200 de ancho, llena de tierra, escombros, etc. Al fondo hay una especie de templete de marmol con una doble puerta de entrada y sostenido por 4 columnas. Y en la explanada, cuando los aventureros empiezan a cruzar, los muertos se levantan de sus tumbas: centenares de zombies y de esqueletos empiezan a emerger de la tierra ya a atacar, lenta y parsimoniosamente a los PJ. cada 4 asaltos, los PJ son atacados por un número de esqueletos y zombies (al 50%) igual al de aventureros + 1D2. Los PJ pueden correr o retirarse. Los muertos-vivientes no les seguirán al interior del templete, ni al túnel por el que entraron. Si los aventureros no hacen ninguna de las dos cosas, sino que se quedan combatiendo en el centro de la explanada, la cosa se puede poner difícil de verdad.

(12) Es una estancia totalmente vacía, con tres umbrales sin puertas al N, E y O. El edificio para algún tipo de templo o de sala de ceremonias.

(13) Aquí hay un cadáver momificado sobre un sarcófago. Tiene una estaca clavada en el pecho y se halla decapitado. Tenía el aspecto de ser una mujer. A su cuello hay una gargantilla de oro con una gran esmeralda, de un avlor de unos 24000 p.

(14) Aquí se puede ver una mesa de escritorio con un libro abierto y un candelabro encima. El libro está escrito en enano, y es un compendio de Conocimientos sobre distintas razas. Enseña *Con. Humano* al 30%, *Con. Elfico* al 30%, y *Con. Enano* al 50%.

(15) La habitación está vacía, a excepción de unas escaleras que descienden.

(16) Es una especie de sótano en el cual hay un sarcófago de piedra semienterrado en el suelo hasta la tapa; se halla rodeado de cuatro grandes clavos de hierro que forman entre sí un conjuro de Guardia-3, tras el que Roventhal se refugia, y del que no sale si hay combate. Roventhal estará siempre despierto y esperándoles, excepto si los personajes han usado el

Esqueletos enanos

FUE 14 Mov.: 2
TAM 7 MR-DES: 4
DES 9

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS.
Hacha Combate	8	55	1D8+2	55	8
Martillo Guerra	8	55	1D6+2	55	10

No llevan armadura alguna; la mitad llevan martillos y la mitad hachas. Esquivar 55%.

pasadizo, en cuyo caso habrán de hacer tiradas de *Deslizarse en Silencio* para evitar que se despierte. La lucha comienza casi de inmediato. Si en algún momento Roventhal ve peligrar seriamente su existencia (no le importará llegar a cero PG si el daño es regenerable tras convertirse en niebla), se ofrecerá a pactar con los personajes. La necesidad de sangre fresca casi le vuelve loco, pero si se ve seriamente comprometido puede hacer un trato: quizá un objeto mágico o dos.

Si el pacto se lleva a cabo, se atenderá a su palabra y evitará que los aventureros sean atacados por los zombies en su camino de vuelta por la explanada; también les advertirá de la existencia de la lamiá, ofreciéndoles algunas ideas y soluciones para derrotarla (disipar su forma ilusoria, poner fuera de combate a su compañero hechizado, etc.). Si se cierra el trato, dejará que los PJ se vayan con un gran suspiro.

Al entrar en la estancia, los aventureros le ven en forma de murciélago, y hasta es posible que durante su progreso por la explanada de los muertos-vivientes, una tirada exitosa de *Otear* (si hay suficiente luz) les permita ver la figura de un lobo recortada sobre el templete.

Si los PJ consiguen la Llave...

Podrán subir hasta Nireus por el camino empinado, muy parecido al que usaron para llegar a este segundo nivel. Conseguirán abrir la puerta en un proceso muy semejante al que emplearon con Orcant. Nireus da a una explanada iluminada por su luz verde, en donde se puede acampar sin problemas, preparándose para afrontar el siguiente nivel. Tras una amplia arcada todo es de nuevo oscuridad. No faltan tampoco las extrañas palabras que los PJ oyen en sus mentes tras cruzar cada una de las puertas:

Y Tras Suguril, siempre ascendiendo, se entra en el tercer reino, Habitado por enanos-animales Que temen a la magia y a los metales rúnicos.

La licantrópía protege a Lauril, la antigua Parkinor, La puerta roja circular.

(Continuará)



Las minas de Mindolluin

3er. nivel: Luna roja llena

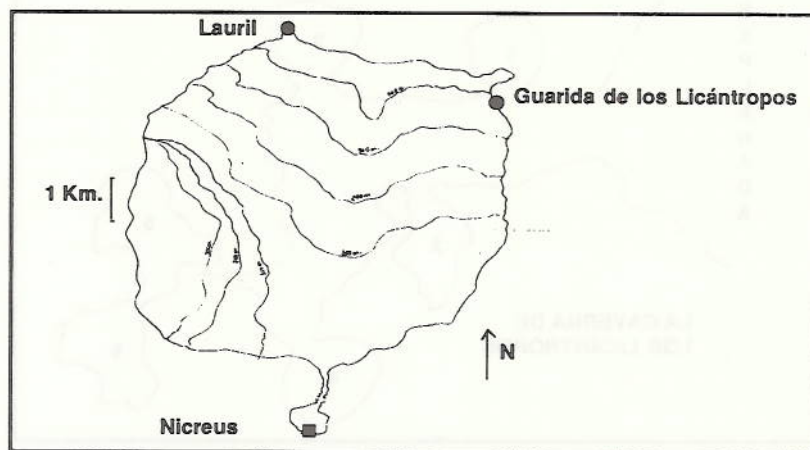
Nuestros valientes PJ han atravesado ya los dos primeros niveles y ahora se hallan descansando a la mágica luz de Nicrous, la puerta verde cuadrada. Más allá de Nicrous se abre un portal que da a un camino envuelto en tinieblas y que sigue ascendiendo por las entrañas de Mindolluin. El sendero es semejante al recorrido para llegar al segundo nivel, estrecho (unos 3 m. de anchura), pedregoso y empinado, de unos 2 km. de longitud. No se asciende en menos de 2 horas y cuando los PJ llegan arriba han perdido 4 PF. Cuando la ascensión termina, los PJ se enfrentan a una visión impresionante...

El Panorama

Es como si una montaña entera estuviera hueca. Ante los PJ se extiende una caverna gigantesca. Cuando se acostumbra a la incierta luminiscencia lechosa-rojiza, ante ellos pueden ver como la enorme cueva posee unos 7-8 kms. de diámetro y unos 500 m. de altura. Todo el paisaje está bañado por una luz rojiza. Cuando los PJ levantan la vista, ven en el centro del techo de la caverna una visión increíble: ¡una luna roja llena semejante en todo a la auténtica, que ilumina el paisaje!.

El terreno de la cueva es pedregoso y sus paredes están llenas de recovecos. Hay dos pequeñas elevaciones, una a la izquierda y otra al frente, que ascienden hasta muy cerca del techo. En la elevación frontal, al norte, se halla Lauril, la puerta roja circular, aunque es imposible de ver desde el extremo sur de la caverna.

En este tercer nivel viven gran cantidad de licántropos, enanos-lobo, permanentemente



convertidos en su forma animal por el influjo de la extraña luna que hay en el techo de la caverna. En realidad, toda la cueva está consagrada a la diosa roja, la diosa lunar, por medio de potentes ritos llevados a cabo por varios iluminados que llegaron hasta aquí en los tiempos en los que el Imperio aún se hallaba en embrión. A todos los efectos, la caverna es como una parte más de la Línea Brillante, la frontera mágica del Imperio Lunar, por dentro de la cual siempre hay luna roja llena. La explicación de todo el fenómeno es que en el centro del techo hay un acúmulo de 120 CAR de rocas lunares a las cuales se halla ligada una Luna, un elemento lunar, de 20 m. cúbicos, que es quien ilumina el lugar con su pulsátil e inmovil luz roja.

La Luna posee FUE 70, PER 106, y 120 PG. Las Lunas se comportan en combate como las sombras, solo que en vez de causar la pérdida de 1 PG por asalto, hacen que se pierda 1 PM, y en lugar de atacar con el terror, atacan por medio de la Locura (ver conjuro del mismo nombre en la sección de magia divina de RQA).

En el valle interior viven unos 100 enanos-lobo, además de

pequeños roedores y otros animales menores, los cuales les sirven de sustento. Al tiempo que los aventureros ascienden por la caverna, son constantemente vigilados por los licántropos, los cuales en principio les temen. Pero su ansia de sangre y su hambre pueden terminar haciendo que venzan su miedo, sobre todo si los PJ llevan consigo sabrosos animales de carga. Por cada hora de juego hay un 30% de posibilidades de que 1D10 licántropos ataquen a los aventureros, mientras que un número igual de monstruos acechan en la oscuridad circundante el desenlace del combate. Si los PJ logran neutralizar a la mitad de sus atacantes, el resto se retira.

Se ha de contabilizar el número de licántropos eliminados. Ese será el porcentaje que habrá que restar del 30% de posibilidades anteriormente citado de que los PJ sean atacados de nuevo cada hora a partir de entonces. Ej: los PJ logran eliminar a 33 licántropos en sucesivos combates, que hace un 33% del total; un 33% de 30 son aproximadamente 10, por lo que las posibilidades de que los PJ vuelvan a ser atacados bajan a 20%. Dicho porcentaje aumenta en un 10% por cada aventurero eliminado o incapacitado por los licántropos. Natu-



ralmente, la llave de Lauril la lleva el jefe de los enanos-lobo colgada del cuello, y él se halla en lo más profundo de la cueva en la que viven dichos monstruos.

Si los PJ hacen tiradas de *Rastrear*, podrán llegar sin problemas hasta la guarida de los licántropos; si se limitan a vagar por la caverna tardarán más en localizarla, aunque tiradas de *Otear* pueden ayudar. Por el suelo de la gran caverna crecen algunas plantas débiles y el camino es pedregoso, por lo que los PJ no podrán recorrer más de 3 km. en una hora.

La Guarida de los Licántropos

A la entrada de la caverna hay una gran explanada de más de 100 m. de diámetro en la que siempre se pueden encontrar un 50% de los enanos-lobo que queden vivos. Dentro de la guarida, en cada una de las estancias 1, 2, 3, 4 y 5, siempre hay un número de licántropos igual al 10% de los que quedan. En la estancia 6 se halla siempre el jefe de los monstruos rodeado de un número de secuaces igual al número de aventureros que lleguen hasta ella, los cuales luchan hasta la

muerte. El resto de licántropos huyen si se les causan bajas del 75% o más. El jefe lleva la llave circular de Lauril al cuello. Si se hacen tiradas de *Buscar* en su estancia, se pueden descubrir en distintos recovecos de las paredes llenos de suciedad:

- 620 p. en monedas.
- Un dardo encantado enganchado en una cadena de bronce.

Es una matriz de magia espiritual que permite lanzar conjuros de *Disrupción* que hacen 1D10 PD en lugar de los típicos 1D3, pero que cuestan 4 PM. El objeto tiene potencia para lanzar hasta 10 conjuros de este tipo; una vez agotada su fuerza mágica, su dueño deberá sacrificar 1 pto. de PER para obtener otras 10 recargas. Un nuevo poseedor siempre deberá gastar 1 pto. de PER para que el objeto quede sintonizado mágicamente con él, y para poder empezar a usarlo. Sólomente una persona puede ser su dueña a un tiempo. Si alguien gasta PER para sincronizarse con el colmillo, su anterior dueño ya no podrá usarlo de nuevo sin gastar PER otra vez.

- Una pequeña redoma de cristal llena de una poción capaz de curar hasta 18 PG a quien la beba; su ingestión se puede dividir hasta en

tres sorbos (que curarían 6 PG cada uno). Tarda media hora en actuar.

En el resto de las estancias no se encuentra nada de provecho salvo pieles sucias, escombros y huesos mordisqueados.

Posibilidades

¿Qué hacer? Las posibilidades son variadas.

--El Viejo y Típico Ataque Frontal: Si el grupo tiene fe en sus propias posibilidades y ha derrotado ya en el camino a muchos enanos-lobo, quizá considere un plan de este tipo como plausible. En ese caso, la batalla principal se llevaría a cabo en la explanada. Esta solución es simple, pero es también una locura. Hasta para un grupo tremendamente fuerte es extremadamente peligrosa, sin considerar lo aburrida que puede llegar a ser si los jugadores son wargamers convencidos.

--Escribirse Dentro de la Caverna y Capturar la Llave: Ello requiere grandes dosis de sigilo. Se deberán hacer varias tiradas combinadas de *Escondarse* y *Deslizarse en Silencio* (una al acercarse a la explanada, otra para cruzarla, y otra para evitar ser visto al pasar junto a la entrada de cada una de las estancias en el interior de la guarida). Un fallo simplemente hace que los licántropos oigan o vean algo raro y estén más atentos, lo cual restará un 15% a las tiradas subsiguientes. Un segundo fallo implica el descubrimiento automático del intruso, lo cual puede resultar, quírase o no, en una batalla. Recuérdese que, si bien la explanada es terreno más o menos abierto, con solo unos cuantos matojos para ocultarse, la luz es bastante incierta; si el PJ se agacha y finje andar de manera parecida a los extraños seres, el truco puede funcionar (naturalmente, no si va vestido con una armadura brillantada,

mide 1'80, y camina erguido con su enorme espada de doble puño en la mano).

--Parlamentar es Complicado.

Los licántropos solo entienden el enano y no son muy inteligentes. Para que tal cosa tuviera posibilidades de tener éxito, tendría que ocurrir que los PJ inspirasen auténtico terror a los enanos-lobo (por que hubieran eliminado ya a gran cantidad de ellos, o por que fueran evidentemente capaces de hacerlo). En este caso, las habilidades *Habla Fluida* y *Oratoria* podrían conseguir que el jefe licántropo se aviniera a razones e hiciera un trato ventajoso para ambas partes.

--Destruir la Luna que Ilumina la Caverna. Quizá sea la mejor de las soluciones. Si alguno de los PJ fuera capaz de volar (alas, montura alada, conjuros, etc..), podría intentar llegar arriba y combatirla, en combate cuerpo a cuerpo o, mejor aún, con armas arrojadizas, ya que la Luna no se mueve: está ligada a su sitio en el techo de la caverna y no podría defenderse de una táctica de ataque a base de proyectiles (si entre los PJ hubiera algún iniciado de algún culto lunar, habría que ver hasta que punto esta decisión podría ser moralmente adecuada, a pesar de la permisividad típica de la filosofía lunar).

Si es destruida, la oscuridad más absoluta se cernirá sobre la caverna, y los enanos-lobo, desprovistos de su poder, recuperarán su forma normal, en la cual no son más que enanos muy primitivos, confusos y asustados, que se hallan desarmados y que en ningún caso atacarán al grupo, sino que huirán a la menor oportunidad. La llave les será entregada a los PJ sin lucha e incondicionalmente si éstos la exigen.

Lauril

La apertura de Lauril no se diferencia en absoluto de la de las anteriores puertas mágicas. El mismo brillo, la misma explanada iluminada al otro lado, el mismo umbral, etc... Sólomente las palabras que oyen en sus mentes cuando la puerta se abre son diferentes, y les proporcionan una nueva pieza del puzzle de las minas:

*Y tras Parkinor se entra en el cuarto reino,
La ciudad de los minotauros,
Donde los viajeros caen y las esperanzas mueren,
Más allá de donde ningún hombre ha pisado jamás
Se halla custodiada Ventor, la antigua Liposil,
La puerta anaranjada triangular.*

Notas: Su táctica favorita es intentar tirar al suelo a su víctima por medio de un Empujón, para atacarla luego más fácilmente.

Recordar que los licántropos son inmunes a todo arma que no sea mágica (recibiendo entonces solo el daño mágico del arma), o de un material rúnico o puro.

El jefe de los licántropos tiene TAM 10, por lo que ataca en el MR-8. Sus posibilidades de *Ataque* y de *Esquiva* son de 80% y 70% respectivamente.■

Los Enanos-Lobo

Características Atributos

FUE	28	CON	16	TAM	7	INT	7
PER	10	MR\DES	3	DES	11	ASP	6
Mov.:	6	Pt.Golpe:	12	Pt.Fatiga:	44	Pt.Mágicos:	10

Localización del golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3
Pata TI	03-04	03-04	1/3
Cuartos T	05-07	05-09	1/5
Cuartos D	08-10	10-14	1/5
Pata DD	11-13	15-16	1/3
Pata DI	14-16	17-18	1/3
Cabeza	17-20	19-20	1/4

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	55	1D8+1D6

Habilidades
Buscar 50%, Esquivar 40%, Otear 50%, Rastrear 50%.

Las minas de Mindolluin

El Cuarto nivel

por Luis Serrano

Después de que nuestros PJ han descansado a la roja luz de Lauril tras haber atravesado intrépidamente los tres primeros niveles, tendrán que comenzar a ascender una pedregosa senda en la oscuridad, de mancha parecida a como ya tuvieron que hacer con anterioridad. Comienza a notarse que el aire es cada vez más frío.

La ascensión se prolonga durante unos tres kms., y los PJ no deben emplear menos de 3 horas en completarla, con una pérdida de 6 PF. En un momento dado, se llega a un portal bellamente decorado con bajorrelieves que muestran cabezas de toro; pasando a su través se alcanza una limpia estancia de mármol blanco pulido, al fondo de la cual hay una puerta del mismo material con adornos en bronce. Cuando los PJ se acercan a la puerta, ésta se abre sin ruido dando paso a una cámara semejante a la anterior con otra puerta en su extremo más alejado. La puerta que da acceso a la nueva estancia se cerrará cuando todos los aventureros hayan pasado por ella, y en ese momento, sonará un gong y se abrirá la que tienen enfrente.

Los PJ tendrán que parpadear varias veces cegados por la luz, aunque también se verán reconfortados por la pureza del aire, ya que el portal da al exterior. ¡Por fin al aire libre! Hace frío, y el cielo es de un azul claro salpicado de algunas nubes. Los aventureros ven que han llegado a la arena de un coliseo, cuyas paredes son de mármol liso, de unos 6 m. de altura. Una red que permite ver perfectamente a su través se extiende por encima de las paredes para evitar que los PJ puedan escapar volando. El coliseo no es muy grande, pero en sus gra-

das se sientan unas criaturas que los personajes identifican rápidamente como minotauros. En los más altos se pueden ver también grandes grifos blancos montados por las cornudas criaturas.

En el palco principal se sienta un enorme minotauro vestido con una blanca toga muy ceñida. Al hablar sale de sus fauces un vapor espeso: *"Bienvenidos a la ciudad de los minotauros, extranjeros, aquella que monta guardia ante Ventor, la puerta anaranjada triangular, y que se extiende en lo más alto de las montañas, lejos del mundo y más allá de las nubes. Hasta ahora habéis probado vuestra valentía y habilidad. Habéis conseguido derrotar todos los inconvenientes que el destino ha puesto sin duda en vuestro camino. Pero he de advertiros; tal y como cuenta la leyenda nadie ha pasado nunca de aquí, nadie ha atravesado el umbral de Ventor desde la caída de los enanos en los tiempos que siguieron a la Gran Oscuridad. Cier-to es que en solo dos ocasiones alguien ha conseguido llegar hasta aquí, pero no es menos cierto que es más fácil obtener la llave de Ventor que las de las puertas precedentes. De hecho, uno de los dos grupos que llegaron la obtuvo con facilidad."* El gran minotauro mirará en ese momento hacia el otro lado del coliseo y hará un gesto con su mano derecha, lo cual provocará un nuevo toque de gong. En ese momento, se abrirá otra puerta al otro lado de la arena por la que saldrán un número de minotauros igual al de aventureros, armados, y con cara de pocos amigos. El gran líder minotauro se levantará de nuevo su voz: *"¡Que empiece la lucha!"*.

Si los aventureros intentan dialogar de algún modo, el líder minotauro se mostrará inflexible. "En Mindolluin se pone a prueba el coraje, eso es algo que no debeis

olvidar; es el momento de que probeis el vuestro o de que murais como cobardes."

El coliseo posee un diámetro de 30 m., y los minotauros se aproximan poco a poco. La mitad de ellos van armados de alabardas, y la otra mitad usan redes y tridentes; para el que no tenga claro el uso de las redes (ya explicado en algunos suplementos de RQ), damos a continuación unas cuantas directrices básicas. Estas redes tienen FUE 21, TAM 18 y 6 PA. Cuando se utilizan para intentar atrapar a un blanco, cogen dos localizaciones de golpe al azar. Si se agarra un brazo, éste quedará inutilizado. Si se agarra una pierna, el pecho o el abdomen, el aventurero en cuestión no podrá andar y se caerá si el que sostiene la red vence la FUE del blanco en la tabla de resistencia o si éste sufre un Empujón. Si se coge la cabeza, la visión quedará oscurecida y los porcentajes de Ataque, Detención y Esquivar se reducen a la mitad.

Una red puede esquivarse con una penalización del 10%. Si se detiene con un escudo, el brazo del mismo quedará atrapado. Si se detiene con otro arma, tal arma quedará atrapada salvo que la detención fuera especial. Una red puede usarse como arma para golpear. En ese caso se usa como un arma normal y hace el daño indicado (tiene un efecto parecido al de una toalla mojada). La red cubre un espacio igual a su TAM. Para escapar de una red caben varias posibilidades:

-Romperla con las manos, enfrentando la FUE del aventurero a la de la red en la tabla de resistencia, siempre que éste tenga las manos suficientemente libres.

-Rasgarla con un arma cortante, causando un daño igual al TAM o a la FUE de la red, lo que sea inferior.

-Quemarla, haciendo el mismo

daño que arriba.

Si los aventureros vencen, el líder se levantará y se dirigirá hacia ellos:

“Muy bien. Ha sido un buen combate. Pero no olvidéis que esos se contaban entre los más incompetentes de nuestros guerreros y por eso fueron elegidos para este trabajo, en lugar de ser sacrificados por su debilidad”.

Seguidamente hace un gesto hacia uno de los guardias más cercanos a la arena. Este levanta levemente la red y arroja a los aventureros un triángulo naranja sujeto por una cadena.

“Esta es la llave de Vantor”, seguirá diciendo el jefe, “pero para llegar hasta ella tendréis que superar aún otra prueba: el laberinto de los minotauros. Al final del laberinto se halla la puerta. Las reglas son las siguientes. Los minotauros sabemos cual es la distancia mínima que alguien tiene que recorrer para llegar a Vantor por el laberinto. Si conseguís llegar hasta ella escogiendo correctamente el camino, sin equivocaros nunca, encontraréis franca la salida, seréis libres de irlos. Pero en cuanto recorrais más del camino necesario y hasta el doble del mismo, uno de nuestros guerreros se apostará ante la puerta. Si superais el doble y hasta el triple, otro guerrero llegará a la puerta. Y así sucesivamente se irán acumulando guerreros. ¡Y éstos serán auténticos guerreros minotauros!. Para evitar que podais tener una visión de conjunto del laberinto, cada cierto trecho hay puertas de marmol que se abrirán cuando las toqueis. En ciertos lugares del laberinto se encuentran también cinco fabulosos tesoros, cada uno de ellos protegido por dos de nuestros guerreros. Estos sólo os atacarán si intentais llevaros el tesoro que custodian. Cada minuto o parte de un minuto que empleeis en uno de tales encuentros (en general, cada minuto o parte de un minuto en que no esteis andando), se os penalizará como si hubierais recorrido 50 m. de más.

En cada tesoro hay 40 piezas de oro para cada uno de vosotros, más un objeto único y especial. Pero recordad: ninguno de estos tesoros se hallan en el camino principal. Encontrarse con uno de ellos es señal inequívoca de que os habeis separado del camino principal, aunque en tal caso, volver por donde habeis venido puede ser un camino más largo. Ahora ¡suerte!. ¡Y coraje!. ¡Adiós viajeros!.”

Una puerta se abre al fondo del coliseo, y los aventureros se encuentran en el primer tramo de marmol blanco pulido del laberinto. Este tiene 7m. de ancho por 7m. de alto, y está brillantemente iluminado por decenas de antorchas. Naturalmente, todo es tal y como lo ha descrito el jefe de los minotauros (ver mapa).

Los tesoros

Cada tesoro consta de 40 ruedas de oro en bolsitas para cada personaje, además de un objeto mágico. Estos objetos son los siguientes, numerados:

- (1) Dos elixires de *Curación del Cuerpo* que actúan igual que el conjuro rúnico.
- (2) Un pergamino con dos conjuros de hechicería en Kralorelano: *Cambiar de Forma de humano a enano-40%*, *Cambiar de Forma de humano a orco-40%*.
- (3) Un linimento de afilamiento. Un arma frotada con tal linimento recibe un *Cuchilla Afilada-5* que permanece cinco minutos. Hay cinco dosis.
- (4) Linimento de armadura. Un arma, escudo o localización de armadura frotada con tal linimento, ve aumentados en 5 sus puntos de armadura durante 10 minutos. Hay 7 dosis.
- (5) Elixir Draconiano. Durante 15 minutos convierte a quien lo bebe en un dragón, pequeño y algo bisoño, pero dragón al fin y al cabo. Para quien disponga de *Dioses de Glo-*

rantha, el efecto es como si el personaje se viera afectado por los siguientes conjuros del Sendero del Dominio Inmanente:

Alcanzar la Perfección de Alas x2, *Alcanzar la Perfección de Armadura Espiritual x2*, *Alcanzar la Perfección de Cabeza*, *Alcanzar la Perfección de Cola*, *Alcanzar la Perfección de Extremidad x4*, *Alcanzar la Perfección de Fuego x3*, *Alcanzar la Perfección de Tamaño x3*, *Alcanzar la Perfección de Visceras*.

Si no se dispone de este suplemento, baste saber que el personaje adquiere en su nueva forma draconiana 18 pto. más de FUE y de TAM, es capaz de atacar con las garras haciendo 1D8 pto. de daño con sus posibilidades típicas de patada y puñetazo, adquiere capacidad de volar a 6 m./MR, posee un ataque de aliento de fuego con un alcance igual a su PER y que cubre un área de 2 m. de diámetro haciendo 3D6 pto. de daño a cada una de las localizaciones de golpe del blanco, y recibe una armadura natural de 12 pto. en todo su nuevo cuerpo.

Naturalmente, la apertura de Ventores igual que la apertura de las demás puertas hasta ahora, con un enorme brillo anaranjado llenándolo todo, una amplia explanada al otro lado con aspecto acogedor, y un umbral por el que seguir ascendiendo. Y en sus mentes oirán el nuevo mensaje mágico que les encaminará a la siguiente porción de su trayecto:

*Y tras Liposil, siempre hacia arriba,
siempre subiendo,
El Reino del Frio, de los Espejos y
del Hielo,
Con criaturas heladas que viven tras
los niveles,
Pero aún en la Oscuridad.*

*Allí está Tredor, la Puerta del
Tesoro,
Que se abre con las llaves Azul,
Verde, Roja y Anaranjada
De Orcant, de Nicreus, de Lauril y*

de Ventor,
Ocultando la riqueza de los enanos
Hoy protegida por el Terror Blanco.

El viaje está llegando a su fin...

Los minotauros del coliseo

Características Atributos

FUE	22	Mov.:	5
CON	17	PG:	20
TAM	23	PF:	29-10=19
INT	7	PM:	13
PER	13	MR-DES:	4
DES	8	ASP	5

Pierna D	5/7
Pierna I	5/7
Abdomen	5/7
Pecho	5/9
Brazo D	5/6
Brazo I	5/6
Cabeza	3/7

Arma MR %Ataque Daño %Detenc. PTOS.

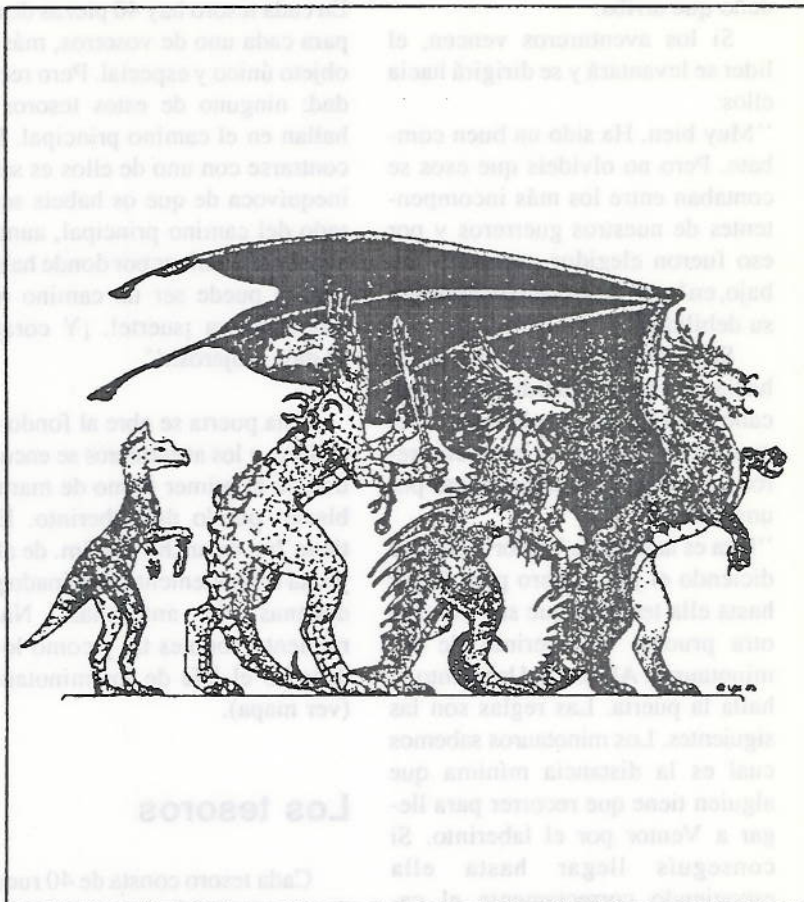
Red	5	50%	
1D4+2D6 o atrapam.	6		40%
Tridente	6	42%	
1D6+1+2D6	9	38%	
Alabarda	5	51%	
3D6+2D6	10	40%	
Cornada	7	60%	
1D6+2D6	--	--	

Armadura: Cuero Duro en el cuerpo.

Los minotauros guardianes

Características Atributos

FUE	28	Mov.:	5
CON	24	PG:	25
TAM	26	PF:	52-3=49



INT	9	PM:	13
PER	13	MR-DES:	2
DES	17		
ASP	8		

Pierna D	3/9
Pierna I	3/9
Abdomen	3/9
Pecho	3/11
Brazo D	3/7
Brazo I	3/7
Cabeza	3/9

Arma MR %Ataque Daño %Detenc. PTOS.

H. Combate 2M	4	80%	
1D8+2+2D6		70%	8
Cornada	5	70%	
1D6+2D6	--	--	
Hacha Arroj.	2/7	65%	
1D6+2D3	--	--	

Notas: no llevan armadura. Cada uno dispone de 4 hachas arrojadas. Magia Espiritual (62%): Protección-3.

Notas sobre los minotauros

Todo minotauro que sea herido en combate o que consiga un éxito especial, entrará en furia berserk (ver conjuro divino), de la que solamente podrá salir si hace una tirada de INT x1.

La cornada se considera un segundo ataque normal, por lo que cuando el minotauro la utiliza pierde la posibilidad de Esquivar o Detener (lo cual en furia berserk no importa gran cosa). ■

LAS MINAS DE MINDOLLUIN

HIELOS Y ESPEJOS. El 5º nivel. por Luís Serrano de The Fumbler Dwarfs

En cuanto los personajes abandonan el refugio de Ventor, comienzan las dificultades, ya que se internan en el reino del hielo. El ascenso es más difícil y el suelo está resbaladizo; enormes estalactitas y estalagmitas de hielo forman caprichosas columnatas. El frío es cada vez más intenso. Si los aventureros han sido lo bastante estúpidos como para no preocuparse de hacerse con ropa de abrigo (pieles, etc.), cada hora de marcha perderán 2 PF NO RECUPERABLES hasta que no vuelvan a estar convenientemente abrigados (se aplican las reglas relatadas en el capítulo de El Mundo de RQb).

El ascenso se hace interminable. En realidad son 3 kms. hasta que el pasadizo comienza a nivelarse, y los PJ no tardan menos de 5 horas en ascender hasta ese punto.

LAS ESTATUAS DE CRISTAL

Una hora después de que el pasaje se nivele, los PJ aún andan en la oscuridad helada. Las columnatas parecen casi vivas a la incierta luz de las antorchas, y si bien el camino es más suave, el frío no ha remitido en absoluto.

El Master deberá en ese momento realizar tiradas de *Escuchar* para todos los aventureros. Aquellos que tengan éxito oirán un extraño sonido, como de pasos que se acercan muy lentamente. Tendrán dos asaltos para prepararse y avisar a los demás de que algo ocurre, ya que inmediatamente después, un grupo de fantasmagóricas estatuas de cristal entran en el radio de acción de las antorchas con intenciones claramente hostiles. Se trata de seres humanoides transparentes que se mueven con gran lentitud y una determinación comparable a la de los autómatas. Sus facciones son casi inexistentes, apenas dibujadas, y en sus manos portan espadas cortas y pequeños escudos de hebilla. Si fueran de carne y hueso, uno tendría que pensar inmediatamente en zombies guiados por una mano oculta y vacíos de propósito propio. El número de estatuas asaltantes ha de ser triple que el de personajes ya que, en realidad, dichas estatuas no suponen un serio peligro para los mismos; se trata de un simple engorro, y al poco tiempo de empezar la lucha será evidente la superioridad de los aventureros.

Las estatuas de hielo funcionan como

los esqueletos, es decir, cualquier localización golpeada (incluso con un arma empalante) quedará hecha añicos si el golpe es de, al menos, 2 ptos. de daño. Poseen FUE 10, TAM 11 y DES 6, con porcentajes de *Ataque* y *Detención* del 30%, y una tasa de movimiento de 1 m./MR. Sus armas son también de hielo; hacen el daño normal de una espada corta, pero tienen la mitad de PA. Si los personajes se hacen con alguna de ellas, tan pronto como lleguen a un lugar más cálido se derretirán.

El verdadero propósito de las estatuas de hielo es el de confiar a los jugadores y atraerlos a una trampa. Su fin último es conseguir que los personajes se separen entre sí al menos 3 m. para que se pueda disparar la trampa mágica que viene a continuación. Hasta que no consigan tal fin seguirán apareciendo sin descanso; están hechas de hielo, por lo que materia prima no falta.

LA TRAMPA DE LOS ESPEJOS

Cuando los personajes se han separado entre sí lo suficiente, notan que algo extraño sucede; es como si alrededor de cada uno de ellos el aire se solidificara, y se ven encerrados individualmente en una especie de celdas hexagonales formadas por seis espejos en los que se ven perfectamente reflejados. La celda hexagonal es perfectamente regular, y entre cada dos espejos paralelos hay una distancia de 3 m. Antes de que los personajes tengan tiempo de salir de su estupor, verán como su propio reflejo en el espejo al que estén mirando se moverá de manera independiente, saldrá del mismo y les atacará. El Master deberá usar al propio personaje para enfrentarle contra sí mismo, magia incluida. Los oponentes de los aventureros son, pues, réplicas exactas de ellos mismos en cuanto a características, habilidades, etc... Es importante que cada personaje se enfrente en solitario a esta prueba. Si el personaje consigue derrotar a su enemigo, oírán como un ruido de cristales rotos y su oponente desaparecerá totalmente de la escena, el espejo del que salió quedará vacío, como un cristal blanco, y otro de los cinco reflejos restantes cobrará vida, y así sucesivamente. Un aventurero podrá salir de esta situación derrotando a sus seis dobles, pero si ya hace falta tener suerte para derrotarse una vez a sí mismo, ¡no hablemos de hacerlo seis veces! La forma

de derrotar a estos enemigos no resulta muy compleja: romper el espejo del que salieron, o del que todavía no han salido. Si el aventurero rompe los seis espejos (si no está peleando con nadie se le da una bonificación del 75%) se verá libre de la situación. Los espejos mágicos tienen 2 PA, por lo que se necesita un golpe de 4 PD para romperlos.

Nótese que si un personaje rompe uno o dos espejos, quizá quiera salir por el espacio así abierto, pero no lo conseguirá, ya que la abertura, por una extraña paradoja mágica, da a un hexágono igual que el que ha abandonado. Solo la rotura de todos los espejos, o la derrota de todos los oponentes rompe el hechizo. Los PJ ya libres verán a sus compañeros encerrados en prisiones de cristal y combatiendo contra enemigos invisibles. Desde el exterior no se puede hacer nada para romper los espejos. Sólo si el compañero resulta derrotado y muere, la trampa de cristal desaparecerá para dejar a la vista solo su cadáver.

Cuando se sueltan las trampas mágicas, una luz mágica ilumina la escena; sin luz, no hay reflejos.

Una vez realizados por orden todos los encuentros, la mágica luz vuelve a desaparecer, y los aventureros pueden seguir su camino.

EL GIGANTE HRIMTHUR

Tras dos horas más de camino por el helado sendero, hay dos cosas que llaman en un momento dado la atención de los aventureros. La primera es que empiezan a notar una corriente de aire fresco (y helado). La segunda es que al fondo, muy a lo lejos, empiezan a ver luz, luz natural, luz solar. Así, los personajes terminan llegando a una gran arcada de piedra, al otro lado de la cual se puede contemplar una gran caverna natural redonda llena de rocas y de grandes guijarros. A la derecha, la caverna se abre al exterior en una gran abertura; posee 200 m. de diámetro aproximado, y en su centro, se halla uno de los seres más sorprendentes que los personajes hayan visto jamás.

Se trata de un gigante de casi 10 m. de altura. Su piel no es ya blanca, sino casi transparente. Alrededor de su torso lleva gran cantidad de pieles anudadas, posee una enorme barba blanca y sus rasgos están horriblemente retorcidos en una fiera mueca. Parece atareado en la confección de algún tipo de prenda de piel para sus

pies, ya que se prueba continuamente el tejido con el que trabaja.

El gigante tiene a su alrededor una especie de escarcha que se deposita sobre todas las cosas hasta una cierta distancia. Eso es algo que debe resultar notorio para todos aquellos personajes que hagan con éxito una tirada de *Otear*. Y es que el gigante irradia un aura de frío intenso a una distancia de su cuerpo igual a sus PG en metros, la cual causa una pérdida de 1D6 PF por asalto.

Existen varias posibilidades de salir con bien de ésta, aunque no es fácil.

Los personajes pueden atacar al gigante y deshacerse de él, solución que, si bien parece enormemente ventajosa, no está exenta de evidentes riesgos..

Los aventureros pueden intentar escabullirse sin ser vistos hasta la boca del túnel que se abre al otro lado de la caverna. Esto puede ser difícil, sobre todo si los personajes conservan aún sus animales de carga. Pueden esperar a que el gigante se acerque un poco más a la abertura de la gruta (tirada de suerte por parte del personaje con menos PER; se permite una vez por hora), y entonces intentar tiradas de *Deslizarse en Silencio*, de las que se requerirán tres por cada jugador. Dos fallos indicarán que el gigante les ha oído. Los personajes también pueden intentar esperar hasta la noche, con la esperanza de que el gigante se duerma; tendrán que aguardar para ello un mínimo de 6 horas, pero solamente tendrán que hacer 2 tiradas de *Deslizarse en Silencio* cada uno de ellos, y el gigante no se despertará del todo hasta el cuarto fallo (pifias aparte, claro está).

Los aventureros también pueden intentar dialogar con el gigante. Como siempre, en este caso el primer requisito es que el gigante considere que el grupo puede representar algún tipo de peligro para él, ya que si no intentará aplastarlos sin más, como si fueran unos bichos molestos. Si durante una pelea, las cosas se le ponen mal, intentará pactar usando alguno de sus tesoros. En cualquier caso, siempre intentará sacar el máximo beneficio posible de un trato.

El tesoro del Hrimthur consta de una gran corona de plata y piedras preciosas (15000 p.) y de pieles para combatir el frío para dar y tomar. Estas últimas no tienen un valor especial, pero pueden ser inestimables para quien esté perdiendo PF.

Más allá de la apertura que da al exterior, los PJ se ven en la cima del mundo. Bajo ellos solamente se ven nubes. El descenso es posible que fuera relativamente simple para un gigante, pero es prácticamente imposible para un humano. Es también imposible calcular la distancia a la que los aventureros se hallan del suelo.

Siguiendo el túnel que se abre al otro lado de la caverna, los personajes pronto llegan a la puerta del tesoro. Esta es de

mármol, con adornos en oro, y posee entradas en las que encajan las cuatro llaves de las puertas anteriores. Si se utilizan, tras un sonoro toque de gong, la puerta se abre silenciosamente y a los aventureros se enfrentan a su última aventura en Mindolluin...

EL 6º NIVEL: EL TERROR BLANCO

La estancia a la que llegan los aventureros tras un corto pasaje se halla iluminada por la luz del sol que se filtra por entre las rendijas abiertas en la roca. Frente a ellos se abre una amplia arcada de mármol tras un tramo de anchas escaleras; dicha arcada está flanqueada por unas estatuas que representan extrañas esfinges. Blancas columnas sostienen todo el entramado.

De repente se empieza a oír un sonido rasposo que se acerca, el sonido típico que hacen unas garras al arrastrarse por el suelo de mármol. Lo lógico es que los personajes comiencen a hacer conjeturas acerca del famoso terror blanco. Tras lentos y eternos momentos, por el umbral de la puerta aparece una extraña figura. Se trata de un dragón blanco, pero es solo un cachorro. No mide más de 2 m. de morro a cola, y cerca de 1.5 m. de altura. Su aspecto es despreocupado y algo somnoliento, y no parece hacer un caso especial a los aventureros, a los que no dedica ni una mirada. Se limita a hacerse a un lado para dejar el paso libre a través de la arcada.

Y cuando los personajes avanzan, es cuando ocurre. Para conquistar Mindolluin hay que tener coraje, y para demostrarlo, no solo hay que vencer los terrores que el destino pone en el camino, sino que también hay que enfrentarse a los temores propios. En este momento, el Master ha de jugar individualmente con cada uno de los jugadores, bien haciendo que los demás salgan de la habitación, bien utilizando el sistema de notas. No importa su orden de marcha inicial; todos ellos tienen la impresión de que se hayan solos o, de alguna manera, a la cabeza del grupo, ya que no ven a ningún compañero por delante. Toda su atención la centra el pequeño dragón blanco, del que comienza a emanar un algo..., una intranquilidad... No vendrían mal unas cuantas tiradas secretas de dados para confundir a los jugadores. Si alguien intenta recuperar el contacto con sus compañeros, es perfectamente capaz de verles, pero no puede comunicarse con ellos; aunque grite, nadie parece oírle, y nadie parece pasar por delante de él. Si empieza a andar de nuevo, otra vez no tendrá a nadie por delante salvo al dragón, al que por alguna razón no parece sensato darle la espalda.

Y según se van acercando los distintos personajes al dragón, parece que su entorno se diluye y desaparece, al igual que el resto del grupo. Poco a poco el pequeño dragón va creciendo ante los

ojos de los aturdidos aventureros hasta tomar un tamaño tremendo; sus ojos destilan fuego y su rostro adopta un aire maligno. Cuando los personajes intenten pasar a su lado, el dragón estirará el cuello y abrirá sus fauces hacia los personajes, levantando una de sus garras. En realidad, el dragón sigue siendo igual de inofensivo, pero los personajes están bajo los efectos del miedo mágico que les enfrenta a sus propios terrores. Obviamente, el pequeño dragón no les atacará en ningún momento. Por ello, el Master ha de crear un clímax de incertidumbre con cada personaje por separado. Si, a pesar de todo, el aventurero cruza la arcada venciendo su propio miedo, todo habrá terminado de repente; se hallará de nuevo en compañía del resto de los miembros del grupo que ya hayan pasado. Si los PJ hicieran algún gesto ofensivo (sacar las armas, cubrirse con los escudos, etc.), el Master deberá aumentar la sensación de amenaza hasta quedarse en las mismas puertas del ataque. Si alguno de los personajes, sucumbiendo al miedo, ataca al dragón, toda la escena desaparecerá y el aventurero oír una voz que le dirá: "¡Muy bien! Antes de entrar habrás de vencer a tu propio miedo del modo que tú mismo has elegido". A continuación se hallará solo, en una estancia aparentemente sin límites, y enfrentado a un gran dragón blanco que le atacará físicamente.

Si el dragón fuera derrotado en el combate, el personaje volvería con sus compañeros al plano de existencia normal. El daño recibido en su pelea contra el ficticio dragón estaría curado. Pero si, como es normal, el personaje resultara derrotado y muerto, dicha muerte no sería real. El personaje se despertaría ileso a las puertas del valle de Mindolluin, aunque sin ningún objeto de los obtenidos en su interior. Se le considera indigno de recibir tesoro alguno de las minas, y si sus compañeros compartieran con él algunos de los tesoros conseguidos a su regreso, estos se convertirían inmediatamente en arena.

LA CONCLUSIÓN

Los personajes se hallan en una gran caverna iluminada por el sol que entra a raudales por las grietas del techo. En ella hay, desde luego, un gran tesoro que brilla fuertemente, pero también hay otras cosas menos estimulantes, como por ejemplo un enorme dragón blanco por personaje. Estos dragones se hallan sentados y parecen absolutamente desinteresados en las acciones de los personajes.

Y súbitamente, una figura se materializa en el centro de la habitación. El aura azul que la rodea indica que no está allí realmente, sino que se trata de una proyección de algún tipo. Es la figura de un anciano de raza oriental, vestido con ropajes de seda y oro, y con unos enormes y delgados bigotes lacios. Su piel es totalmente dorada.

"Mi nombre es Godunya, el dragón

emperador de Kralorela”, dice el extraño. “Bienvenidos a la sala del tesoro de Mindolluin. Habéis vencido todos los temores y el tesoro es vuestro. Pero solamente podréis tomar lo que podáis llevar con vosotros sobre vuestras personas. Mis dragones os llevarán de regreso al pie de las montañas, pero no llevarán por vosotros nada que no podáis transportar vosotros mismos. Mi labor de vigilancia toca a su fin.” Y dicho esto, su imagen se desvanecerá como si nunca hubiera existido. Si entre los personajes hubiera algún iniciado de Godunya, el Master deberá concederle algún favor especial (desde el aumento de alguna característica, hasta una mejora de su status en el templo, pasando por la obtención de varios puntos de magia divina, etc.).

Y ha llegado el momento de que los PJ pongan las manos sobre su merecido tesoro.

EL TESORO

¿Qué han conseguido nuestros aventureros? ¿Cuál es su premio? Pues hombre, yo creo que podríamos mostrarnos generosos con ellos por que la campaña ha sido muy dura. Es al Master concreto al que corresponde decidir qué tesoros podrían darse que no desestabilizaran su grupo de juego. A continuación doy unas cuantas ideas, pero, desde luego, de aquí se pueden quitar cosas y añadir otras.

Tenemos el viejo recurso de las monedas. Las de plata valen 1 p., y las ruedas de oro 20 p. Recordar sin embargo, que 60 ruedas de oro hacen 1 ENC, y los personajes solamente pueden llevarse aquello que puedan cargar. Las monedas están bien para que el tesoro final brille, pero a veces no conviene que los aventureros se carguen.

Otro recurso típico es el de las joyas. Y los personajes habrán de buscarlas entre las monedas con tiradas de *Buscar*, en las cuales no se debe permitir más de un fallo por personaje o, en cualquier caso, más de 5 tiradas por cabeza. Algunos ejemplos de cosas bonitas y sus valores más o menos aproximados son:

- Flauta de oro con rubíes, 3500 p.
- Anillo de oro representando la cabeza de un dragón, 400 p.
- Anillo de plata con zafiro, 150 p.
- Dragón blanco esculpido en cuarzo (30 cm.), 5000 p.
- Broche de plata rúnica muy elaborado, 3000 p.
- Daga de hierro forjado con empuñadura de oro y esmeraldas, 6500 p.
- Brazaletes de oro macizo, 6000 p. la pareja.
- Diamantes de mediano tamaño, 100 p. unidad.
- Gran Esmeralda, 7000 p.
- Escultura de oro macizo de enano trabajando (10 ENC), 25000 p.
- Lingote de 10 ENC de oro, 7200 p.
- Etc...

Y en un tesoro no pueden faltar los objetos mágicos. Se descubren de un modo parecido al de las joyas, pero esta vez solamente se debe permitir un máximo de 3-4 por jugador. Cualquier Master digno de tal nombre podría diseñar los suyos propios. Algunos ejemplos.

—Poción de Curación de 1D10 PG (1D20 dosis).

—Lira de oro con piedras preciosas (8000 p.), que añade un 30% a la habilidad de *Tocar la Lira* de quien la use.

—Poción que aumenta la FUE o la DES de quien la usa en 1D10 ptos. durante 1 hora.

—Capa hecha con el pelaje de un dragón blanco, que protege a quien la viste de cualquier tipo de daño por frío, y que aporta 6 PA en todas las localizaciones excepto en la cabeza (se comporta como cuero duro a efectos de superposición de armaduras).

—Pergaminos que enseñen algún conjuro de hechicería prohibido o extraño (*Crear Basilisco*, *Inmortalidad*, etc.).

—Poción que permite volar durante 1 hora a la velocidad de 5 m./MR, siempre que quien la beba no sobrepase el TAM 20 en peso.

—Cetro de Akinor: cetro de plata con 10 rubíes, cada uno de los cuales alberga a un espíritu de PER.

—Corona de Akinor: semejante al cetro, pero lo que hace es aumentar la INT-libre del blanco a efectos de hechicería en la medida que considere necesaria el Master.

—Flechas de ballesta con conjuros encantados de *Veneno*, *Disminuir TAM*, etc., que se disparan al golpear a su blanco. Etc...etc...etc...

Incluso se podría crear algún objeto o arma especial, como, p.ej., un hacha de oro rúnico que funcione como una especie de amplificador de los poderes de la diosa Babeester Gor. Por cada pto. de PER sacrificado, durante 15 minutos el hacha aumentaría los porcentajes de *Ataque* y *Detención* del usuario en un 10%, o bien aumentaría el daño hecho en 1D8 ptos. También es posible que su construcción fuera especialmente magistral, y que ese solo hecho hiciera que aumentará los porcentajes de uso de quien la blandiera, o que hiciera más daño del normal, o ambas cosas. Las posibilidades son infinitas.

EL FINAL

Una vez recogido el tesoro, los dragones blancos transportan a los PJ de vuelta al valle de Mindolluin, quienes vuelven al mundo tras la gran aventura. Que sus próximas hazañas sean tan exitosas y sus dioses los guíen.

GIGANTE HRIMTHUR

Características	Atributos	
FUE 80	Mov.: 10	
CON 65	PG: 70	
TAM 75	PF: 145	
INT 9	PM: 14	

PER 14	MR-DES: 4
DES 8	ASP 5

Pierna D	15/24
Pierna I	15/24
Abdomen	17/29
Pecho	17/29
Brazo D	15/18
Brazo I	15/18
Cabeza	15/24

Arma: Garrota	% Ataque: 450%
Daño: 3D6+9	% Detención: 25%
Puntos: 19	

Arma: Arrojar Rocas	
% Ataque: 430%	Daño: 1D6+9D3

Nota: las criaturas de talla semejante a la humana, solamente tiran 1D8 en la tabla de localizaciones en combate cuerpo a cuerpo.

DRAGON BLANCO

Características	Atributos	
FUE 72	Mov.: 3	
CON 40	PG: 54	
TAM 67	PF: 112	
INT 10	PM: 25	
PER 25	MR-DES: 3	
DES 10		

Cola	14/14
Pata TD	14/18
Pata TI	14/18
Cuartos T	14/22
Cuartos D	14/22
Ala D	14/14
Ala I	14/14
Pata DD	14/18
Pata DI	14/18
Cabeza	14/18

Arma	MR	%Ataque	Daño
Aliento	3	95%	cong.
Garras	6	56%	1D6+8D6
Coletazo	6	60%	4D6

Notas: El aliento de este dragón es un aliento helado y hace 4D6 ptos. de daño de frío a todas las localizaciones de golpe; la armadura protege contra este daño solamente hasta verse sobrepasada y congelada. El aliento le cuesta al dragón 1D6 PF adicionales. ■

