

# AVENTURAS EN EIRENDOR (1)

Proyecto de gamificación de aula basado en los juegos de rol

## EL SEPULCRO OLVIDADO DE RADEOK

Una aventura de **Ignacio Sánchez Aranda** para **Hitoskids**

con la colaboración de Antonio Lozano Lubián

Abril de 2017





# AVENTURAS EN EIRENDOR (1)

Proyecto de gamificación de aula basado en los juegos de rol

## El sepulcro olvidado de Radeok

GUION PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

### PERSONAJES DE LA AVENTURA

NOMBRE	CONCEPTO
MADHIJAR	<b>Guerrera humana</b> , 27 años. Temible con su espada. Huyó de la ciudad de Laenia porque allí mató a un noble poderoso. De pequeña fue separada de su hermano mellizo (al que sigue buscando).
GROBAK	<b>Hechicero humano de edad inconcebible</b> (237 años). Hace unos dos siglos consiguió una pócima que alarga la vida, pero se le está acabando. <b>IMPORTANTE:</b> Este personaje cuenta con 5 hechizos; el atributo que usa para lanzarlos es VOL.
LIDOLWERL	<b>Rastreador semielfo</b> , 97 años. Este excelente cazador posee los sentidos más desarrollados de todo el grupo. Eso sí, le dan un miedo terrible los trolls gigantes (uno mató a su padre). Posee un hermoso arco mágico, "Desvind".
SHAMSI-ADDALI	<b>Sacerdotisa serpiente del Dios Ilúvar</b> , 15 años (parecen 30 años humanos). Hace poco ha sido expulsada del Templo de Luz por criticar a la Gran Sacerdotisa, pues Shamsi-Addali nunca se calla las injusticias ni nada que le parezca malvado.
NINURKAI	<b>Hada errante de las llanuras</b> , 3 años (no viven más de 12-15 años). Diminuta pero brillante y muy simpática, vuela gracias a sus cuatro alas. El año pasado un troll estuvo a punto de comérsela, ¡menudo susto! Lidolwerl es su mejor amigo.

**NOTA SOBRE LA ADAPTACIÓN DE EIRENDOR A HITOSKIDS:** La versión de la ambientación de Eirendor que se ofrece en esta aventura es bastante *sui generis*. Dioses como Ilúvar, especies como las hadas o los hombres serpiente o personajes como Shamsi-Addali, Ninurkai, el semielfo Lidolwerl o incluso el hechicero Grobak no podrían existir en Eirendor. Todas estas modificaciones se han realizado pensando en la corta edad de los potenciales jugadores (en este caso, alumnos de primaria) y con el objetivo de introducir una mayor diversidad en el grupo que permita aumentar el trabajo empático. Tampoco son exactas (en cuanto a su falta de fidelidad a la ambientación original) las descripciones de varios lugares y emplazamientos, como por ejemplo Mulethorn, cuyo excelente mapa se ha escogido como base de la aventura pero cuya ciudad se ha convertido, por ejemplo, en capital espiritual de los hombres serpiente.

### GUION DE LA AVENTURA

- INTRODUCCIÓN:** Los PJ son un grupo de amigos aventureros que vive en la importante ciudad de Mulethorn, un lugar que fundaron los hombres serpiente hace varios siglos y que hoy está habitado mayoritariamente por humanos (aunque los hombres y mujeres serpiente que quedan gozan de gran prestigio y se suelen dedicar a asuntos religiosos). El problema para los PJ es que

empiezan a estar escasos de dinero. Hasta ahora se han dedicado a proteger caravanas y convoyes de comerciantes que iban y venían por la región, pero en los últimos tiempos hay una crisis económica y los negocios han decaído bastante, de modo que nadie los contrata. Además, Shamsi-Addali tiene mala fama en la ciudad porque ha sido expulsada del Templo de la Luz hace poco, y esto hace que todo el grupo esté mal visto (por lo cual los contratan aún menos). En resumen: a los PJ solo les quedan 5 monedas de oro por cabeza, lo que les puede dar para vivir apenas tres o cuatro semanas... ¡Necesitan encontrar trabajo!

- **COMIENZO DE LA ACCIÓN:** Los PJ se encuentran en la Posada del Viajero (ítem 16 del mapa de Mulethorn). El ambiente es algo triste y se nota que circula menos dinero que antes.

En un momento dado entran un par de tipos malencarados al establecimiento. Una **tirada de INT a dificultad 9** permite reconocerlos como dos peligrosos ladrones de la ciudad que suelen robar a viajeros desprevenidos y paseantes solitarios del Barrio de la Noche. De inmediato, piden sendas cervezas y empiezan a hablar entre risas y susurros. Una **tirada de PER a dificultad 8** logra que se escuche su conversación desde cualquier mesa cercana. Esto es lo que uno le dirá a otro: *“¡Por el apestoso Dios de los hombres serpiente, hay que ver qué suerte hemos tenido! Un golpe así no se da todos los días. ¿Y dónde dices que ha quedado el jefe con esos dos desgraciados paletos venidos del campo? Ah, en el Callejón de Irdien, ¡estupendo! Es un sitio genial para hacer una buena emboscada y robarles esas 100 monedas de oro que se creen que nos van a pagar para que vayamos a ayudarles a su aldea. ¡Ja ja ja! ¡Es mucho más fácil desplumarlos! ¡Ayudar nosotros a unos pueblerinos que huelen a ajo, por favor! ¿Y a qué hora ha dicho el jefe que tenemos que estar todos allí? Ah, sí, sí, esta noche justo a las 12, perfecto. Esto es pan comido. ¡Robar a esos paletos va a ser coser y cantar, ja ja ja!”*

- **LA ENCERRONA EN EL CALLEJÓN DE IRDIEN:** Lo más lógico es que los PJ acudan al Callejón de Irdien (ítem 8 del mapa de Mulethorn). Si van pronto, un par de minutos antes de medianoche verán llegar a dos campesinos asustados, pero no podrán hablar casi nada con ellos porque se abalanzarán sobre todos el grupo de bandidos (son 5 en total, contando al jefe). Si van unos minutos más tarde, se encontrarán ya a los pobres campesinos luchando desesperadamente por salvar su vida y a punto de ser masacrados por los malhechores. En cualquier caso, los PJ deben luchar con los bandidos y vencerlos si quieren hablar con los campesinos.

ESTADÍSTICAS DE LOS BANDIDOS: **FUE 5, INT 2, PER 4, REF 4, VOL 4.** Def., 8. Ptos. de vida 5.

ESTADÍSTICAS DEL JEFE BANDIDO: **FUE 6, INT 3, PER 4, REF 5, VOL 5.** Def., 9. Ptos. de vida 6.

- **LA PETICIÓN DE LOS CAMPESINOS:** Los dos pueblerinos se llaman Gabod y Hodersliv. Gabod es gordo, dicharachero y tiene un tremendo mostacho que le cubre media cara. Hodersliv es enjuto, callado, muy observador y tiene el rostro surcado de arrugas. Ambos deben rondar los 40 años. Contarán a los PJ que vienen de un pueblo llamado Varlock que está a dos días de camino hacia el Este (se trata del antiguo camino que llevaba a Dun Roakn, antaño muy transitado y hoy bastante abandonado). Gabod y Hodersliv sido enviados por el alcalde de Varlock, Gúdalborn, para contratar a un grupo de aventureros de la ciudad que les ayuden a “desterrar un terrible mal” que asola al pueblo. En Varlock todos son campesinos; no cuentan con guerreros valerosos capaces de remediar lo que ocurre. Por ello, están autorizados a ofrecer un anticipo de 100 monedas de oro a los aventureros que quieran ayudarlos, los cuales recibirán 200 monedas más una vez concluyan el trabajo. ¿Serán los PJ esos aventureros?

- **CAMINO A VARLOCK:** Es de suponer que los PJ acepten el trabajo que les proponen los campesinos (en total son 300 monedas de oro, lo cual es mucho dinero). En tal caso habrán de caminar durante dos días hasta su aldea, trayecto en el que podrán hablar más a fondo con Gabod y Hodersliv. Si les preguntan sobre la naturaleza del mal que asola su tierra, contarán que en los últimos meses han desaparecido animales y también un par de vecinos, en concreto dos pastores. Por si fuese poco, hasta tres hombres han encanecido de repente y han perdido el juicio después de haber visto *“algo inquietante”* mientras trabajaban o pastoreaban lejos del pueblo. En los tres casos estos hombres han vuelto corriendo a Varlock entre gritos desagarradores y con el pelo completamente blanco. En resumen: no hay duda de que un terrible mal ronda la comarca. Una **tirada de INT a dificultad 10** permite darse cuenta de que, por las descripciones que hacen tanto Hodersliv como sobre todo el parlanchín Gabod, parece que todos los sucesos han ocurrido al sur de Varlock. Si los PJ preguntan sobre ello, los campesinos pueden indicar que al sur se levantan unas tétricas montañas de las que los viejos del pueblo siempre han contado extrañas historias, *“pero ya se sabe que a los viejos no hay que hacerles mucho caso”*. Realmente lo que piensan Gabod y Hodersliv es que debe de haber un grupo de bandidos por la zona. No imaginan ninguna otra cosa.

Por lo demás, el viaje transcurre apaciblemente a no ser que el director de juego decida lo contrario. Se puede lanzar un dado meteorológico para determinar el tiempo que hace cada día, obligando a **tirar por FUE** a los personajes en los casos de fría lluvia o nieve para no perder puntos de vida.

- **LLEGADA Y ESTANCIA EN VARLOCK:** Varlock es el último pueblo de importancia en el viejo camino de Dun Roakn. Está rodeado de campos moderadamente fértiles y algunas buenas praderas en las que pasta el ganado. En los últimos tiempos, sin embargo, las plantas parecen haberse marchitado un poco (una **tirada de INT a dificultad 9** permite darse cuenta de que las flores que deberían haber florecido en esta época no se ven por ningún lado). En cuanto al pueblo en sí, cuenta con casas de madera más o menos humildes, un par de establos y una plaza en la que suelen reunirse los vecinos (no hay posada). Allí les recibirá Gúdalborn, el alcalde de la localidad, un hombre gordo y acostumbrado a mandar, aunque con los PJ será bastante más amable de lo que suele ser con algunos de sus vecinos.

Gúdalborn no tiene tan claro que lo que ocurre en Varlock sea simple obra de bandidos y sospecha que fuerzas mágicas y maléficas están extendiendo su alargada sombra sobre la comarca... que quizás sea la misma sombra que la de esas altas montañas de roca pura que se levantan al sur del pueblo. Si los PJ hablan de esto o declaran su intención de charlar con algún viejo del lugar, el mismo Gúdalborn puede conducirles hasta la casa del anciano Jadrushkan, el más viejo de Varlock (¡90 años!).

Jadrushkan es un hombrecillo arrugado y encogido pero aún lúcido, que tiene la siguiente historia que contar: *“Yo no puedo aseguraros al 100% por qué justo ahora se cierne sobre nuestro pueblo una maldición, pero sí sé de dónde viene, caray, ¡de esas malditas montañas del sur! Y tengo mi idea de lo que está pasando, ¡ya lo creo! Esas escarpadas montañas que allí veis fueron el hogar de un dragón llamado Radeok hace justo 1000 años, y su historia se ha contado de generación en generación hasta llegar a hoy, a estos tristes días en los que parece que a los jóvenes no les interesan las cosas de verdad importantes. Pero yo creo que vosotros sois distintos y que sí queréis oír lo que tengo que deciros, ¿no es cierto? Pues bien, sabed que aquel dragón que se llamaba Radeok no era un dragón cualquiera, sino uno algo más pequeño y*



mucho más inteligente de lo normal, un dragón capaz incluso de aprender magia oscura de grimorios olvidados y de lanzar auténticos hechizos. La cuestión es que en algún momento empezó a correr la noticia de que Radeok guardaba un fabuloso tesoro en su morada, que no era otra cosa que un conjunto de cuevas allá arriba, casi en todo lo alto de la montaña, rumores que llegaron hasta los oídos de un poderoso brujo conocido como Ummar. Este hechicero era tan temible como ambicioso y pensó que su magia sería suficiente para derrotar al dragón y hacerse con su tesoro, así que, acompañado de unos pocos sirvientes y esclavos, se adentró en las montañas, dio con las cavernas de Radeok y se enfrentó con el dragón. El combate fue terrible y desesperado, y solo entonces se dio Ummar cuenta de dos graves errores que había cometido: subestimar a Radeok, el cual se reveló como un hechicero casi tan poderoso como él, y dar fidelidad a los rumores que corrían acerca del fabuloso tesoro sobre el que dormía el dragón, tesoro que era mucho menor de lo esperado. Sea como fuere, el enfrentamiento resultó durísimo para ambos hasta que, al límite de sus fuerzas, Ummar derrotó al dragón con un último hechizo. Sin embargo, justo antes de morir, Radeok tuvo aún tiempo de lanzarle a Ummar un encantamiento por el que lo dejaba encerrado en aquellas cuevas durante la friolera de 1000 años. Inmediatamente después Radeok moría y Ummar quedaba sepultado en el antiguo hogar del dragón, aunque, según cuentan, uno de los servidores del hechicero pudo escapar con vida de la montaña y dar a conocer toda esta historia. Y esto es todo, forasteros. Impresionante, ¿verdad? Lo que está sucediendo ahora me parece el aviso de que los 1000 años de sepulcro de Ummar están tocando a su fin, y de que el hechicero puede estar empezando a despertar. ¡Que el Gran Dios Serpiente Ilúvar nos proteja si alguna vez el terrible Ummar vuelve a la vida y logra escapar de la montaña! Sin duda que antes habría que acabar con él, ahora que aún estará débil... ”.

Tras el discurso de Jadrushkan, es seguro que los PJ ya tienen muy claro todo lo que está pasando y cuál debe ser su objetivo: el sepulcro olvidado de Radeok, en el que es más que probable que Ummar empiece a despertar. Además, parece que allí hay un tesoro esperándolos. ¿Qué más pueden pedir unos auténticos aventureros?

Esa misma noche, mientras los PJ duermen en una casa que Gúdalborn les ha preparado expresamente para ellos, el pueblo será atacado por un troll gigante que ha surgido espontáneamente de las rocas de la montaña debido al incremento de la maldad que se percibe en toda la comarca y que es fruto del despertar progresivo de Ummar (los trolls emergen de las rocas cuando la maldad es muy intensa, sea por el motivo que sea). Este es el troll responsable de las desapariciones de personas y animales del pueblo y cuya aterradora visión ha enloquecido a varios vecinos. Ahora el troll se siente más fuerte que nunca y ha decidido atacar frontalmente Varlock. Si los PJ han hecho guardias por la noche, lo pueden ver acercarse con una **tirada de PER a dificultad 9**. Si no, serán despertados por los gritos de los vecinos, alguno de los cuales ya habrá sido devorado por el troll para cuando lleguen los PJ, habiendo de enfrentarse al monstruo en cualquier caso (recordemos que Lidolwerl le tiene un miedo insuperable a los trolls gigantes como este, que además se volverá loco en cuanto olfatee el delicioso olor que desprende Ninurkai).

ESTADÍSTICAS DEL TROLL GIGANTE: **FUE 10, INT 1, PER 1, REF 5, VOL 1**. Def. 8. Puntos de vida 10. Ataque: puñetazo demoledor (daño 4). Armadura: su gruesa piel le protege con 1 punto.

- **LA MARCHA HASTA EL SEPULCRO DE RADEOK EL DRAGÓN:** Superado el temible troll, los PJ pueden dirigirse a las montañas en cuanto quieran. Una **tirada de PER a dificultad 9** les permitirá encontrar una olvidada senda que muy pronto serpentea entre las rocas. Llegado el momento habrá que superar **una tirada de REF y otra de FUE para poder escalar por las rocas, ambas a dificultad 7** (el que las falle caerá haciéndose 1 punto de daño y además tendrá que volver a tirar hasta que la saque). Por supuesto, Ninurkai no tiene que realizar ninguna tirada, ya que ella vuela.

Por fin, una vez se culmina la trepada por las paredes de roca, los PJ alcanzan una planicie labrada en la piedra que hace mucho tiempo debió de estar enlosada, aunque ahora un feo charco de agua sucia cubre casi toda su superficie. Al fondo hay una gran arcada de medio punto cuya puerta se rompió hace tiempo y que la entrada al complejo cavernario del dragón. A continuación se desarrolla una clásica mazmorra por la que los PJ deben moverse.

- **MAZMORRA DEL SEPULCRO OLVIDADO DE RADEOK** (seguir el mapa de las cavernas):
  1. **PLANICIE LABRADA EN LA PIEDRA.** A través de la gran arcada de medio punto se penetra en un oscuro pasillo que huele fatal. Aquí no hay ninguna luz, aunque Ninurkai brilla por sí sola y además Grobak cuenta con su bastón mágico para iluminar lo que sea necesario (esto se les debe ocurrir a los jugadores; si no, irán casi a oscuras todo el tiempo, lo que aumentará la dificultad de las tiradas en 3 puntos).
  2. **SALÓN ALARGADO.** El pasillo de entrada desemboca aquí. El suelo está repleto de huesos fosilizados de animales que alguna vez debieron de ser el alimento de Radeok. Hacia el Este se abre un abismo insondable, más allá del cual y en una altura superior parece que continúa el salón. Para llegar hasta esta parte hay que ascender por una vieja escalerilla. Si alguien trepa por ella a la primera la escalerilla se rompe y el PJ tiene que sacar una **tirada de REF a dificultad 11** para saltar antes de precipitarse al vacío y morir. Si examinan antes la escalerilla, una sencilla **tirada de PER a dificultad 7** informa de que la estructura se encuentra a punto de quebrarse. Por supuesto, Ninurkai puede volar hasta la parte superior del salón más allá del abismo, donde podrá comprobar que allí no hay nada de interés salvo más y más huesos. Respecto a la parte oeste del salón, de aquí parten dos túneles distintos, uno que asciende levemente (el de la izquierda, que conduce a 3-4-5-6-7) y otro que asciende de una manera mucho más brusca (el de la derecha, que conduce a 8-9-10-11).
  3. **SALÓN OCCIDENTAL.** Aquí descansan los restos de los sirvientes y esclavos que acompañaron a Ummer cuando se enfrentó al dragón hace nada menos que 1000 años. El problema es que en cuanto los PJ crucen entre ellos se despertarán cual zombies sedientos de sangre. Son bastantes (10) pero son débiles, y los PJ deberían poder acabar con ellos.

**ESTADÍSTICAS DE LOS ZOMBIES:** FUE 2, INT 0, PER 2, REF 4, VOL 1. Defensa 4. Puntos de vida 2. Ataque: mordisco (daño 2 y, además, si se sigue vivo una hora más adelante obliga a **tirar por VOL a dificultad 10** para no convertirse a su vez en zombie).

4. **SALÓN DEL GRAN ABISMO (PARTE OESTE).** Aquí el abismo que los PJ vieron en el Salón Alargado se abre aún más. Para pasar a la otra parte no hay manera de hacerlo con un salto (es muy ancho), y los PJ deben pasar por un puente de tablas de madera que crujen lastimosamente. Sin embargo, el puente está más o menos bien aunque se mueve mucho,



por lo que cada PJ debe realizar una **tirada existosa de REF a dificultad 7** si no quiere caer por el precipicio, lo que supone una muerte segura.

5. SALÓN DEL GRAN ABISMO (PARTE ESTE). Aquí se levanta una gran puerta de piedra que está cerrada a cal y canto. Sobre ella hay una inscripción en el antiguo idioma de los hechiceros (**tirada de INT a dificultad 9** para poder leerla). La inscripción dice: *“Si quieres pasar, mi amable enemigo, antes habrás de responder al siguiente acertijo: ¿Qué animal volador tiene en su nombre las cinco vocales?”*. Si los PJ responden como deben (la respuesta obvia es “murciélago”), entonces la puerta se abre con un imponente crujido y además aparecen multitud de murciélagos que vuelan sobre las cabezas de los PJ unos segundos hasta que se pierden por el abismo que queda a su espalda.
6. GRAN SALÓN DEL DRAGÓN: Aquí están los restos de Radeok, es decir, su esqueleto y sus miles de pequeñas escamas diseminadas por el suelo. Los PJ podrán comprobar de que se trataba de un dragón pequeño, del tamaño de un hombre grande nada más, y se maravillarán con la perfección de sus huesos y sus escamas, que aún están limpios y no presentan ninguna mácula. En el centro del Gran Salón hay otro abismo, pero este se puede cruzar sin problemas por un pequeño puente de piedra. En el extremo noreste hay una puerta de madera tan vieja como la propia cueva.
7. HABITACIÓN DE UMMAR. Ummar se refugia aquí, en donde lleva “sintiendo” la presencia de los PJ desde que estos entraran en las cuevas. No obstante, como está muy débil ha preferido no salir de su escondite, esta pequeña habitación en la que ha dormido una fabulosa cantidad de tiempo (¡1000 años!). Si los PJ traspasan la puerta de madera descubrirán a Ummar medio incorporado, aún casi un esqueleto y con los ojos inyectados en sangre. Su imagen es terrible, pero no puede ni hablar ni casi mover las manos, por lo que todavía no es un enemigo realmente invencible. Él se defenderá con uñas y dientes, eso sí, sacando fuerza de su magia (que le da 10 puntos de vida) y lanzando un hechizo cada asalto. El hechizo que utilizará será *Rayo de fuego* (que causa un daño 3 puntos). Ummar no tiene nada de valor encima, pero junto a él, en una gran atril de la derecha, descansa un grimorio de hechizos al que Grobak puede sacar mucho partido si le dedica algunos meses de estudio (de él podría aprender por lo menos 5 nuevos hechizos).

ESTADÍSTICAS DE UMMAR: <b>FUE 0, INT 10, PER 10, REF 0, VOL 10.</b> Defensa 0. Puntos de vida 10.
---

8. GRAN TÚNEL ASCENDENTE. Una **tirada de PER a dificultad 10** permite descubrir algunas viejas escamas de Radeok clavadas en las paredes, de lo que se deduce que el dragón debía de pasar por aquí a menudo. El olor de este túnel resulta especialmente desagradable.
9. BIBLIOTECA. Esta era la antigua biblioteca del dragón, a la que se emerge desde el gran túnel ascendente mediante una serie de escalones concéntricos de piedra labrada. La biblioteca es muy hermosa y está repleta de estanterías llenas de volúmenes antiguos, pero los libros están muy mal conservados y cualquiera que eche mano de ellos verá cómo se deshacen entre sus manos. Al fondo de la biblioteca hay un puente de piedra encajado entre paredes que primero asciende y luego desciende.
10. SALA DE ACCESO AL TESORO DE RADEOK. Desde aquí se puede acceder al famoso tesoro del dragón, que se guarda en una cueva sin salida (11). Para llegar hasta el tesoro hay que abrir antes una puerta de piedra sobre la que hay una nueva inscripción en el antiguo idioma de

los hechiceros (**tirada de INT a dificultad 9 para poder leerla; 8 si ya se leyó la anterior**). La inscripción dice: *“Si quieres acceder a mi tesoro, antes habrás de responder al siguiente acertijo: ¿Qué es aquello que cuanto más grande se hace, menos se ve?”*. Si los PJ responden como deben (la respuesta es “la oscuridad”), entonces la puerta se abre.

11. TESORO DE RADEOK. En la última cueva del complejo cavernario de Radeok descansa el famoso tesoro del dragón, aquel que no era tan grande como en su día creyó Ummar pero que a los PJ sin duda les parecerá una fortuna: unas 2000 monedas de oro tiradas por el suelo o guardadas en bolsitas de cuero además de multitud de joyas que se podrían vender por unas 3000 monedas más y tres armas mágicas que causan +1 al daño (una espada, un hacha y una daga).

- **CONCLUSIÓN:** El desarrollo de la exploración de la mazmorra puede dar lugar a muchas situaciones diferentes, que el director de juego habrá de gestionar de la manera más oportuna. Puede suceder, por ejemplo, que los PJ no sean capaces de acceder al cubil de Ummar o al tesoro (el acertijo que lo protege no resulta especialmente sencillo de adivinar). Se recomienda que el director de juego premie a los jugadores si estos interpretan correctamente y se involucran en el correcto desarrollo de la partida.

En cualquier caso, se supone que los PJ que sobrevivan bajarán de la montaña sin mayor problema y volverán a Varlock, en donde todo el mundo admirará su gesta en caso de haber acabado con Ummar. Si además dejan un poco de dinero del tesoro a las pobres gentes del pueblo, se irán de allí como los héroes más grandes y queridos de todo Eirendor.

FIN DE LA AVENTURA



**AMBIENTACIÓN:**ESPADA Y BRUJERÍA  
(EIRENDOR)

HITOSKIDS

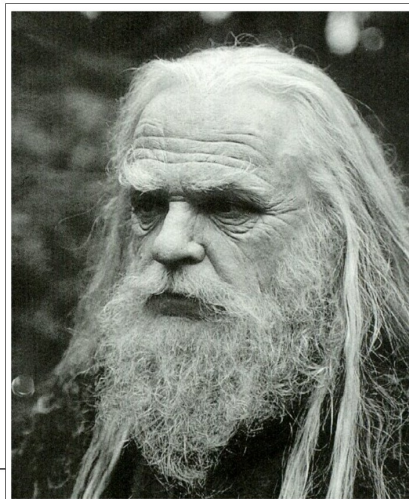
**FICHA DE PERSONAJE****NOMBRE DEL PERSONAJE:** MADHIJAR**CONCEPTO:** Guerrera humana, 27 años**NOMBRE Y APELLIDOS DEL JUGADOR:** \_\_\_\_\_**ATRIBUTOS BÁSICOS:**FUE 7**Frase - aspecto:** Puro músculoINT 1**Frase - aspecto:** Nunca entiende las cosas a la primeraPER 2**Frase - aspecto:** Algo corta de vistaREF 6**Frase - aspecto:** Terrible con su espadaVOL 4**Frase - aspecto:** No se desanima fácilmente**VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):** 10**PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje):** 7 -**PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3):** 3 -**COMPLICACIÓN:** Es demasiado cabezota; le cuesta dar su brazo a torcer**HITO 1:** De pequeña fue separada de su hermano mellizo, al que sigue buscando**HITO 2:** Tuvo que huir de la ciudad de Laenia porque allí mató a un noble poderoso**EQUIPO:**

Espada, escudo con remaches de hierro (+1 a la Defensa), ropas y botas sencillas, armadura de nivel 1 (-1 al daño), un colgante que era de su hermano, 5 monedas de oro

**HISTORIAL:****AVENTURAS JUGADAS:**

**AMBIENTACIÓN:**ESPADA Y BRUJERÍA  
(EIRENDOR)

HITOSKIDS

**FICHA DE PERSONAJE****NOMBRE DEL PERSONAJE:** GROBAK**CONCEPTO:** Hechicero humano de edad inconcebible, 237 años**NOMBRE Y APELLIDOS DEL JUGADOR:** \_\_\_\_\_**ATRIBUTOS BÁSICOS:**FUE 2**Frase - aspecto:** Cuerpo encogido y arrugadoINT 7**Frase - aspecto:** Mente brillantePER 2**Frase - aspecto:** Oye bastante malREF 2**Frase - aspecto:** Se mueve despacioVOL 7**Frase - aspecto:** Su simple presencia asusta**VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):** 7**PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje):** 2 -**PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3):** 3 -**COMPLICACIÓN:** Siempre se cree el más listo (aunque la mayor parte de las veces sea verdad)**HITO 1:** Un brujo poderoso de Havanold le inició en los secretos de la magia**HITO 2:** Hace 200 años consiguió una pócima que alarga la vida, pero se le está acabando**EQUIPO:**Cuchillo, vieja túnica con capucha, bastón mágico(puede iluminar en la oscuridad), 3 pócimas decuración (+4 puntos de vida), 5 monedas de oro,**HECHIZOS:**- Bola de fuego (2 puntos de daño; 1 bola/asalto)- Aparentar estar muerto (dificultad 10; hasta 1 hora)- Volverse invisible (dificultad 11; dura 5 minutos)- Causar miedo (dificultad VOL del enemigo + 5)- Mover objeto (dificultad en función del tamaño)**HISTORIAL:****AVENTURAS JUGADAS:**

---

---

---

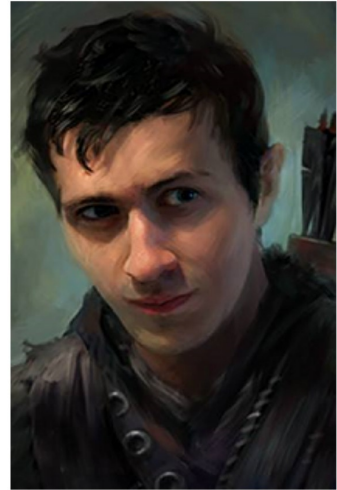
---

---



**AMBIENTACIÓN:**ESPADA Y BRUJERÍA  
(EIRENDOR)

HITOSKIDS

**FICHA DE PERSONAJE****NOMBRE DEL PERSONAJE:** LIDOLWERL**CONCEPTO:** Rastreador semielfo, 97 años**NOMBRE Y APELLIDOS DEL JUGADOR:** \_\_\_\_\_**ATRIBUTOS BÁSICOS:**

FUE	3	<b>Frase - aspecto:</b>	Muy delgado
INT	3	<b>Frase - aspecto:</b>	Nunca pilla los chistes
PER	7	<b>Frase - aspecto:</b>	Excelente vista
REF	5	<b>Frase - aspecto:</b>	Puede andar si hacer ruido sobre hojas secas
VOL	2	<b>Frase - aspecto:</b>	A veces es algo cobarde

**VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):** 8**PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje):** 3 -**PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3):** 3 -**COMPLICACIÓN:** Le dan un miedo terrible los trolls gigantes**HITO 1:** De niño vio a su padre (elfo) morir a manos de un troll gigante**HITO 2:** Su madre (humana) le regaló su bien máspreciado, el arco "Desvind"**EQUIPO:**

Arco Desvind (+1 al ataque), ropa y botas ligeras,  
una espada corta que siempre lleva a la espalda,  
carcaj de piel con flechas (30 flechas), 5 monedas  
de oro

**HISTORIAL:****AVENTURAS JUGADAS:**

**AMBIENTACIÓN:**ESPADA Y BRUJERÍA  
(EIRENDOR)

HITOSKIDS

**FICHA DE PERSONAJE****NOMBRE DEL PERSONAJE:** SHAMSI-ADDALI**CONCEPTO:** Sacerdotisa serpiente de llúvar, 15 años (parecen 30)**NOMBRE Y APELLIDOS DEL JUGADOR:** \_\_\_\_\_**ATRIBUTOS BÁSICOS:**

FUE	4	<b>Frase - aspecto:</b>	Físicamente está en la mejor época de su vida
INT	3	<b>Frase - aspecto:</b>	Le cuesta entender algunas cosas
PER	3	<b>Frase - aspecto:</b>	No tiene sentido del olfato
REF	4	<b>Frase - aspecto:</b>	Es hábil... ¡como una serpiente!
VOL	6	<b>Frase - aspecto:</b>	Tiene las ideas y los principios muy claros

**VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):** 9**PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje):** 4 -**PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3):** 3 -**COMPLICACIÓN:** Nunca se calla las injusticias ni nada que le parezca mal**HITO 1:** Decidió dedicar su vida al Gran Dios Serpiente llúvar con solo 6 años**HITO 2:** La Gran Sacerdotisa la acaba de expulsar del Templo de la Luz por haberla criticado**EQUIPO:**

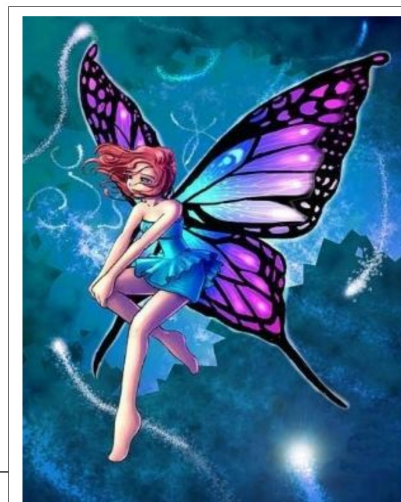
Puñal envenenado (+1 al daño), túnica verde de la secta de seguidores de llúvar, sandalias, cerbatana con dardos (20 dardos), un anillo de oro con el signo del Gran Dios Serpiente llúvar (permite repetir una tirada por sesión de juego sin gastar puntos de Suerte), 5 monedas de oro

**HISTORIAL:****AVENTURAS JUGADAS:**



**AMBIENTACIÓN:**ESPADA Y BRUJERÍA  
(EIRENDOR)

HITOSKIDS

**FICHA DE PERSONAJE****NOMBRE DEL PERSONAJE:** NINURKAI**CONCEPTO:** Hada errante de las llanuras, 3 años**NOMBRE Y APELLIDOS DEL JUGADOR:** \_\_\_\_\_**ATRIBUTOS BÁSICOS:**

FUE	1	<b>Frase - aspecto:</b>	Diminuta (5 centímetros) pero brillante
INT	5	<b>Frase - aspecto:</b>	Rápida a la hora de asociar ideas
PER	5	<b>Frase - aspecto:</b>	Excelente sentido del tacto (puede sentir pasos a distancia)
REF	5	<b>Frase - aspecto:</b>	Vuela gracias a sus cuatro alas de color violeta
VOL	4	<b>Frase - aspecto:</b>	Graciosa y simpática

**VALOR DE DEFENSA DEL PERSONAJE (REF + 2 + VOL/2):** 9**PUNTOS DE VIDA (de inicio, FUE del personaje):** 1 (pero puede resucitar hasta 4 veces)**PUNTOS DE SUERTE (de inicio, 3):** 3 -**COMPLICACIÓN:** Su carne es el mejor manjar para orcos, trolls y monstruos en general**HITO 1:** Sus ancianos padres (15 años) la hicieron germinar en una violeta antes de morir**HITO 2:** Un troll estuvo a punto de comérsela el año pasado. ¡Menudo susto!**EQUIPO:**

Vestido confeccionado con pétalos de diferentes flores, varita lanzarrayos (2 de daño), silbato de la Madre Tierra de Eirendor (con él puede hacer que cualquier animal salvaje se convierta en amistoso superando una tirada de VOL a dificultad 7 u 8), 5 monedas de oro (se las lleva Lidolwerl)

**HISTORIAL:****AVENTURAS JUGADAS:**

## PNJ · Hitoskids

**Concepto: Bandido**  
**Nombre:**

**FUE: 5**  
**INT: 2**  
**PER: 4**  
**REF: 4**  
**VOL: 4**

**VD (REF+2+VOL/2): 8**  
**PV (inic = FUE): 5**  
**Notas:**



**Contador:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**Concepto: Jefe bandido**  
**Nombre:**

**FUE: 6**  
**INT: 3**  
**PER: 4**  
**REF: 5**  
**VOL: 5**

**VD (REF+2+VOL/2): 9**  
**PV (inic = FUE): 6**  
**Notas:**



**Contador:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**Concepto: Troll gigante**  
**Nombre:**

**FUE: 10**  
**INT: 1**  
**PER: 1**  
**REF: 5**  
**VOL: 1**

**VD (REF+2+VOL/2): 8**  
**PV (inic = FUE): 10**  
**Notas:**

- Puñetazo demoledor (daño 4)
- Piel gruesa (1 punto)

**Contador:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



**Concepto: Zombi**  
**Nombre:**

**FUE: 2**  
**INT: 0**  
**PER: 2**  
**REF: 4**  
**VOL: 1**

**VD (REF+2+VOL/2): 4**  
**PV (inic = FUE): 2**  
**Notas:**

- Mordisco (daño 2)
- Tras 1 h, VOL a dif. 10 para no conv.

**Contador:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



**Concepto: Brujo no-muerto**  
**Nombre: Ummar**

**FUE: 0**  
**INT: 10**  
**PER: 10**  
**REF: 0**  
**VOL: 10**

**VD (REF+2+VOL/2): 0**  
**PV (inic = FUE): 10**  
**Notas:**

- Rayo de fuego (daño 3)  
[una vez por asalto]

**Contador:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



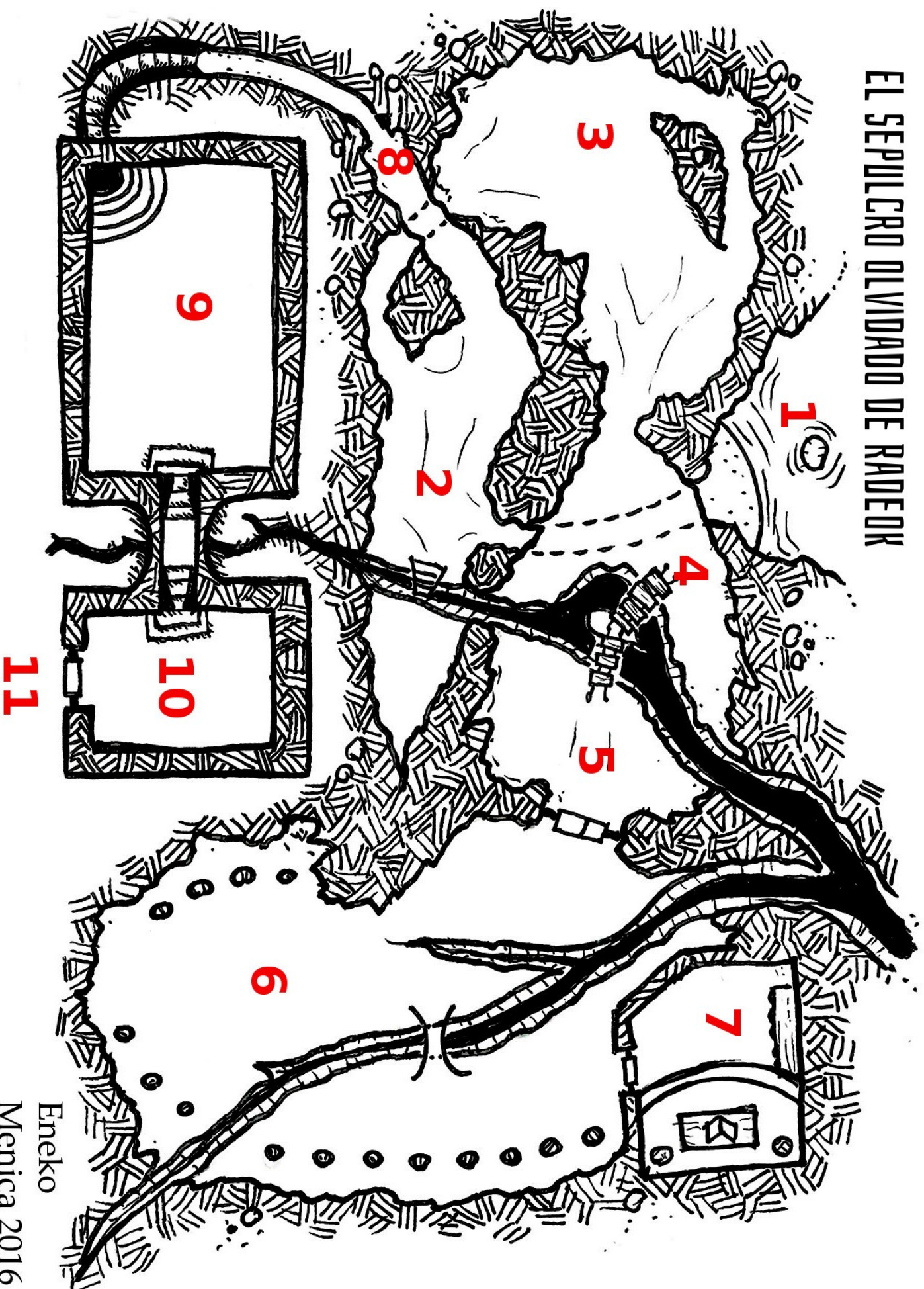
# Hoja de control (PJ y PNJ) - Hitoskids

Aventura		El sepulcro olvidado de Radeok			
Género	Espada y brujería (Eiendor)			Fecha	
Jugador	Personaje	VD (REF+2+VOL/2)	PV (inic = FUE)	PS (inic = 3)	Complicación
	Madhijar	10	7	3	Es demasiado cabezota; le cuesta dar su brazo a torcer
	Grobak	7	2	3	Siempre se cree el más listo (aunque la mayor parte de las veces sea verdad)
	Lidolwerl	8	3	3	Le dan un miedo terrible los trolls gigantes
	Shamsi-Addali	9	4	3	Nunca se calla las injusticias ni nada que le parezca mal
	Ninurkai	9	1 (4)	3	Su carne es el mejor manjar para orcos, trolls y monstruos en general

PNJ				
Concepto	Nombre	VD (REF+2+VOL/2 )	PV (inic = FUE)	Notas:
Bandido #1		8	5	
Bandido #2		8	5	
Bandido #3		8	5	
Bandido #4		8	5	
Jefe bandido		9	6	
Troll gigante		8	10	Puñetazo demoledor (daño 4) / Piel gruesa (1 punto)
Zombies (x10)		4	2	Mordisco (daño 2) / Tras 1 hora, tirar VOL a dif. 10 para no convertirse
Brujo no-muerto	Ummar	0	10	Rayo de fuego (daño 3) [una vez por asalto]



# EL SEPULCRO OLVIDADO DE RADEOK





# LA CIUDAD LIBRE DE Mulethorn

-2.487 CV-



## LEYENDA

- 1- Plaza del Oficio
- 2- Casa del Pueblo
- 3- Cuartel de la Guardia Ciudadana
- 4- Templo de la Luz
- 5- Muralla de las Cadenas Rotas
- 6- Plaza del Encuentro
- 7- Fuente de Hestia
- 8- Callejón de Irdien
- 9- Plaza del Gzinate Inundado
- 10- Puerta de la Revolución
- 11- Arco de Jane
- 12- Mercado del Gordo
- 13- Cementerio de Mulethorn
- 14- Puente Nuevo
- 15- Puente Viejo
- 16- Posada del Viajero
- 17- Embarcadero





El Mar de la Niebla

El Mar del Viento

El Mar Interior

El Mar Desconocido

# Eirendor

El Albor de la Quinta Edad

Escala: 1 hexágono = 5 kilómetros