

Hermanos en la Victoria

por
Gonzalo Durán



NÉBULA ROL
www.nebularol.es



Hermanos en la Victoria

Autor: Gonzalo Durán

Portada: Geoffrey Ernault

Arte interior: Gonzalo Durán, Pawel (Hetman80's),
Danil Shunkov, Geoffrey Ernault

Diseño de maqueta: Miguel A. (Cable)

Todo el texto que aparece en esta aventura se encuentra bajo la licencia CC-By-NC-ND

El logo de Sakrynia puede utilizarse para proyectos fan o de uso no comercial siempre que estén relacionados con Sakrynia.

Los derechos del resto de ilustraciones pertenecen a sus autores y solo pueden utilizarse mediante autorización expresa del autor o respetando los términos de la licencia CC en los casos en los que proceda.

El mapa ha sido creado a partir de los productos comerciales Quick Encounters: Swamps obra de Gabriel Pickard, y Castles and Ruins obra de Andy Gerding quienes, muy gentilmente, han autorizado su uso en esta obra.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



Esta aventura sirve como continuación de *La prisión de tela* y asume que los héroes lograron rescatar a los chiquillos y que el taller de Danarius fue pasto de las llamas.

En el caso de que los PJ no hayan jugado la aventura anterior (o si Danarius no lo perdió todo al final de la misma), tendrás que adaptar ligeramente la primera escena.

Encuentro en La Jarra

Pocos días después de la última aventura, los héroes, que a pesar de haber estado de juerga aún conservan una buena parte de las monedas de plata que les entregó Abuelo, se hallan en una bulliciosa taberna llamada La Jarra, situada en el Barrio de la Diversidad.

El lugar está ahora relativamente tranquilo para un local tan popular como este, con los héroes sentados en torno a una mesa, sufriendo los últimos síntomas de la resaca, y algunas otras mesas con gente más animada. Hay una balconada en el piso superior desde donde los cuerpos semidesnudos de los chicos y las chicas aguardan a clientes en busca de placer. Entre la clientela, además de los PJ, hay algunos davaekianos, graundhareses, darshamitas e incluso un solitario nórdico.

Tres figuras apuran una jarra de vino en la mesa de un rincón, observando a los héroes; son dos davaekianos y una graundharsa (Samlem, Trielf y Thyra) que lanzan miradas a los héroes e intercambian cuchicheos.

Haz una tirada de grupo de Sigilo por los PNJ, en caso de fallo, los héroes se convertirán en guardias activos y podrán realizar una tirada enfrentada de Notar contra una nueva tirada de grupo de Sigilo. Con un éxito, los PJ descubren

que les están observando y con un aumento notarán que se encuentran tensos y nerviosos.

Finalmente, los mercenarios se acercarán a la mesa de los héroes para hablar con ellos. La mujer graundharsa se queda un metro por detrás de sus dos acompañantes sin ocultar su cara de pocos amigos.

“¡Salud! ¿Podemos sentarnos y hablar?”

Los PJ deberían hacer una tirada de Astucia:

Éxito; los dos varones les resultarán familiares aunque no llegarán a reconocerles.

Un aumento; reconocerán a los dos davaekianos como guardias de Danarius contra los que pelearon en la última aventura.

Dos aumentos; recordarán que ambos mercenarios les ayudaron a salvar a los niños de morir pasto de las llamas.

“Vamos Thyra, siéntate con nosotros de una vez (lo hace a regañadientes) ¿Nos invitáis a beber? Ahora mismo estamos sin trabajo y sin poder cobrar lo que se nos debe. ¡Por la polla de Féнар!”

“Sí, gracias a vosotros...” (exclama Thyra con rabia).

“¡Ellos no han tenido nada que ver en eso, Thyra! Danarius está arruinado porque el fuego destruyó su negocio, pero estos camaradas no tuvieron nada que ver”.

“¡Fue cosa de un demonio de fuego que apareció quemándolo todo!” (añade Trielf un tanto sobrecogido).

“Pero así es la vida de las armas (sentencia Samlem con solemnidad), un día cruzas tu espada con alguien y al siguiente estas luchando a su lado”.

La escena debería transcurrir con cierta tensión al principio. Samlem es quien lleva la voz cantante, está un poco nervioso mientras que Trielf



le apoya, aunque preferirá guardar silencio. Thyra sin embargo, desconocida para los héroes, se muestra reacia ya que culpa a los PJ de su situación actual.

Los antiguos mercenarios de Danarius hablarán libremente de su antiguo señor y responderán a cualquier pregunta. Llegado un momento, Samlem les hará una pregunta.

“¿Habéis oído lo del chiquillo de Ronan, verdad?”

Quien supere una tirada de Callejear conocerá la siguiente información:

Éxito; es el ilustre apellido de una familia notable de Arda que tiene asiento en el consejo de la ciudad.

Un aumento; son davaekianos y cuentan con importantes lazos en Medosta. Sus guardias reciben el sobrenombre de los *Halcones*.

Dos aumentos; en algún momento de juerga de los últimos días, alguien mencionó algo de que el joven Ronan había desaparecido y se le estaba buscando.

“¡Por los cuernos de Fénar! ¿Cómo es posible? El chiquillo de Lord Ronan ha desaparecido, dicen que una bruja del Cenagal Brumoso se lo ha llevado consigo. ¡Se habla de ello en toda la ciudad! ¿Dónde habéis estado toda la semana?”

“Bueno el caso es que Lord Ronan ofrece veinte mil marcos de plata, nada menos, por traer de vuelta al chiquillo, y la cabeza de la bruja por supuesto. La parte mala es que para conseguirlo habría que adentrarse en el Cenagal Brumoso y eso ya son palabras mayores, hay mil peligros aguardando allí y es fácil perderse”.

“Por no decir que ya han salido varios grupos tras sus huellas, incluso una expedición de colas blancas” (añade Thyra).

“Al parecer, los colas blancas quieren anotarse un tanto con esto. Que la Casa Ronan te deba un favor no es mala cosa, y ese mal nacido de Rulkrorg seguro que no va a dejar escapar la ocasión”.

“Nosotros tenemos la bolsa y el estómago vacíos, y la recompensa merece la pena. Pero necesitamos socios de confianza, y ahí es donde entráis vosotros. Os he visto luchar, y hemos tragado el mismo humo salvando a aquellos chiquillos. Para mí y mis compañeros sería un verdadero honor trabajar con vosotros”.

Si los héroes aceptan trabajar con los mercenarios, estos les contarán todo lo que saben.

La recompensa de veinte mil marcos de plata obliga a entregar al joven Ronan con vida así como la cabeza de la bruja.

Los Halcones de Ronan no participan en la empresa por deseo expreso de Lord Ronan.

El destacamento imperial está compuesto por cuarenta legionarios y diez auxiliares a las ordenes del capitán Nyblor.

Los legionarios llevan consigo a un guía experimentado llamado Nanoruk.

Otro grupo de mercenarios y aventureros se ha dirigido al Cenagal Brumoso para intentar hacerse con la recompensa.

Samlem sabe de alguien que podría guiarles por la zona pantanosa, se trata de un viejo trampero llamado Tunir que suele frecuentar las tabernas del Barrio Antiguo.

En busca de Tunir

El Barrio Antiguo se encuentra al sur del Barrio de la Diversidad y al este del Barrio del Mercado. El área más próxima al mercado contiene vestigios del pasado glorioso de Graundhar, con amplias avenidas, estatuas de las Grandes Reinas y algún palacete no muy bien conservado. Lo habitan gentes trabajadoras que consiguen salir adelante, más cerca de la miseria del Barrio Grande que de la opulencia del Barrio Noble. Aunque es una zona relativamente tranquila y segura, sus calles albergan algunas de las tabernas y prostíbulos más populares.

Para encontrar una pista del paradero de Tunir, los héroes tendrán que superar una tirada de Callejear. Si lo hacen, un aprendiz de carpintero les dirá que suele frecuentar una taberna de curioso nombre; *El can obnubilado*.

El Can Obnubilado

La sala común de la taberna es bastante espaciosa pero está llena de grandes mesas rodeadas por bancos y un gran número de taburetes bajos. Hay algunos toneles de buen tamaño dispuestos a modo de mesas.

La puerta de entrada parece la única salida pero las cocinas, situadas a la derecha, tienen otra puerta que da a la calle. En el lado izquierdo hay dos pequeños reservados que ofrecen una intimidad relativa ya que solo están separados del espacio principal por gruesos cortinones. Estos reservados cuentan con su propia ventana, protegida por una recia contraventana, que permitiría salir a la calle en caso de apuro.

Al fondo a la derecha, cerca del acceso a las cocinas, se encuentra la escalera, que conduce

a unas pocas habitaciones donde es posible conseguir felicidad a cambio de plata.

Nada más entrar, los héroes serán golpeados por un ambiente muy ruidoso y un olor fuerte y agrio. Hay bastantes clientes bebiendo y pasándolo bien. En las escaleras, dos meretrices entradas en carnes y un joven con el torso desnudo y embadurnado en aceite aguardan a que alguien reclame sus servicios.

Los héroes y sus acompañantes recibirán algún empujón no intencionado antes de encontrar una mesa libre y algunos tendrán que procurarse un taburete. Un hombre menudo, de aspecto nervioso y algo duro de oído les atenderá (responde al nombre de Rada y es el hijo del propietario).

En un momento dado, se formará cierto escándalo debido a las sonoras carcajadas de un grupo. Los héroes podrán ver como varios de sus integrantes alejan a algunos clientes de uno de los toneles que hacen de mesa, retiran la tapa y, sujetando a un hombre un tanto enclenque, lo introducen bocabajo en el barril sacándolo tras un rato para que pueda respirar antes de volver a sumergirlo.

El viejo alfeñique, que no es otro que Tunir, está recibiendo una terapia de motivación para que satisfaga la deuda que mantiene con un prestamista local llamado Donarian y que está presenciando la escena.

Si los héroes se ofrecen a pagar los diez marcos de plata que Tunir debe a Donarian, éste ordenará a sus matones que liberen al viejo.

Si pretenden atemorizarlos, no será una tarea fácil. Donarian cuenta con el mismo número de hombres que el grupo de los jugadores y, mientras estén todos juntos, tienen un +2 para oponerse a las tiradas de Intimidar.

En el caso de que los héroes opten por un enfrentamiento, estallará una pelea en la que nadie usará armas pero sí se valdrán de todo lo que esté a mano (taburetes, bandejas, jarras, etc.).

En el momento en que alguien desenfunde un arma, algunos parroquianos avisarán a la guardia, que llegará después de 1d6+6 rondas.

Como en toda buena bronca de taberna, la pelea se generalizará y algunos clientes se sumarán a ella. Para representar esto, cada ronda, quien tenga la carta más baja de picas sufrirá un ataque por parte de uno de los clientes. En cambio, quien tenga la carta más alta de corazones verá como un parroquiano ataca a quién esté luchando con él.

Donarian y sus Mañones (1 x PJ +4)

La casa de Tunir

Tras la lucha, Tunir les da las gracias e insiste en que le acompañen a su casa, solo allí estará dispuesto a discutir cualquier propuesta.

Si resultaran detenidos por la guarida de la ciudad, tendrán que pasar una noche en las mazmorras (junto a Tunir) y cuando sean liberados y les devuelvan sus pertenencias verán que su cantidad de plata se ha reducido y si poseen armas llamativas (como una espada erkerýlense o kalemí, por ejemplo) notarán además que una de ellas ha desaparecido. Los guardias aseguran no saber nada.

El viejo vive en la parte superior de un pequeño edificio de dos plantas. Para acceder a la vivienda, hay que subir un estrecho tramo de escaleras de piedra, adosado a uno de los muros laterales del edificio (la entrada a la planta baja, que una vez formó parte de la misma vivienda, es una

puerta en la fachada principal). El viejo les indicará mediante aspavientos que le sigan.

Tunir abrirá la puerta y entrará gritando el nombre de su esposa Ara. La vivienda no es tan pequeña como otras en el distrito, pero tiene varias habitaciones, lo que reduce severamente la sensación de amplitud.

Se trata de un espacio humilde y destartado, construido en piedra y madera, como casi todas las edificaciones del Barrio Antiguo.

La esposa de Tunir es una mujer sencilla, de caderas anchas y grandes pechos que ya han perdido su firmeza y que obsequiará a los recién llegados con una sonrisa tímida y desdentada. Es más joven que su esposo, y lleva el cabello largo y descuidado.

Tunir pedirá a sus invitados que le ayuden a apartar la pequeña mesa hacia un lado y les indicará que se sienten en el suelo mientras él y Ara traen algo de pan y vino en cantidad insuficiente para todos.

Para lograr que Tunir acceda a guiarles a través del Cenagal Brumoso, tendrán que convencerle tanto a él como a su esposa. Para ello, será necesario superar una tarea dramática estándar de Persuadir (a pesar de haberle ayudado en la taberna, la ciénaga es un lugar muy peligroso y la propia historia de los ancianos juega en su contra, de ahí el -2).

Se permiten tiradas cooperativas y si alguno de los jugadores interpreta adecuadamente, puede proporcionar un +1 automáticamente sin tirar (aunque no posea la habilidad).

Cuando aparezca una complicación en forma de carta de tréboles, Ara o Tunir se manifestarán en contra de participar por uno de los siguientes



El Cenagal Brumoso

El tercer día de marcha, tan solo unas pocas horas después de deshacer el campamento, se adentrarán en los pantanos, un territorio boscoso, lleno de barro y aguas estancadas.

Tunir irá rodeando las charcas peligrosas con pericia y no dudará en avanzar metiéndose en el agua sin miedo, aunque esta le llegue hasta la cintura algunas veces.

Las mulas se resistirán pero terminarán por seguirles. Cuando realicen una breve parada para comer y descansar, nadie mostrará ganas de charla. En menos de media hora, Tunir les obligará con impaciencia a reemprender la marcha. Para empeorarlo todo, comenzará a llover de nuevo, pero con mayor intensidad.

Continuarán avanzando hasta antes de que oscurezca, y la lluvia no les abandonará en ningún momento. Tunir escogerá dos gruesos árboles a los que sujetar los toldos, guareciéndose así de la lluvia pero les resultará imposible encender un fuego debido a que toda la madera disponible estará totalmente empapada.

Realizarán turnos de guardia, descansarán mal y todo el grupo se levantará de mal humor al día siguiente. Además, quien falle una tirada de Vigor, ganará un punto de Fatiga.

Los restos de la batalla

Casi dos horas después de reemprender la marcha, descubrirán algunos cuerpos sin vida. Se trata de media docena de mercenarios o aventureros que han sido abatidos salvajemente. No hay pistas sobre la identidad de los atacantes.

Una tirada de Notar permite descubrir que uno de los mercenarios aún tiene un hilo de vida.

Se trata de un mestizo graundharés, de nombre Bromor, que está malherido y es consciente de que va a morir.

"Nada podéis hacer por mi vida, que Yalin me acoja con su abrazo eterno. Pero si tenéis aguardiente o vino..."

Si le interrogan, Bromor les confesará que lograron dar con el hijo de Ronan y lo apresaron. Bromeaban sobre lo que haría cada uno con su parte cuando fueron atacados.

"¡Eran unos seres terroríficos! Más demonios que hombres... Tenían la piel sucia y cubierta de extraños símbolos que les conferían poderes mágicos..."

Creo que se llevaron al joven Ronan... ¡Y a la mujer!"

Bromar morirá sin poder añadir nada más. El viejo guía les dirá que se trata de los tyssak; los *guerreros de barro*, bárbaros salvajes que viven en los pantanos. Son un pueblo fiero e incivilizado, despiadado y cruel. Acostumbran a ir prácticamente desnudos, cubriendo su piel con una capa de arcilla y extraños símbolos. Son muy peligrosos y se dice que sus cabecillas practican la brujería.

Tras los hombres de barro

Para un guía tan experimentado como Tunir, seguir el rastro de los tyssak resulta una tarea sencilla y si van tras ellos, las huellas, les conducirán hasta un pequeño poblado situado a menos de dos horas de donde se encuentran.

Se trata de una zona despejada con media docena de chozas de barro y ramas dispuestas en torno a un punto central donde arde una hoguera protegida por una cubierta de madera. A escasos





Sería preferible que la escena no se alargue en exceso y los jugadores no deberían tener la sensación de que pueden hacer un interrogatorio. Al contrario, los PNJ se interrumpirán unos a otros (y a los jugadores).

Los mercenarios son partidarios de llevar a la pareja a Arda y explicar que no hay ninguna bruja, Nanoruk se mostrará nervioso, él abandonó a la pareja hace doce días pero fue capturado por los tyssak hace tan solo dos. Irlik, querrá disculparse con el guía por haber pensado mal de él mientras que Rovianth se mostrará enfadada con Nanoruk.

Tunir manifestará su temor de que los tyssak estuvieran esperando a un grupo mayor y les urgirá a apresurarse, diciendo que lo primero es ponerse a salvo y que después ya se discutirá la decisión a tomar.

Cuando regresen al punto donde hayan dejado las mulas (presumiblemente el lugar donde encontraron los cadáveres de los compañeros de Terlan y Nordeim) Tunir les pedirá que carguen con algunas provisiones y que abandonen allí todo lo demás, incluyendo las bestias de carga. Los PNJ desarmados pueden coger algunas armas del campo de batalla.

La máscara del traidor

Tunir abre la marcha y los guía con destreza quejándose de su lentitud. Está realmente preocupado pues conoce de lo que los tyssak son capaces. En un momento dado, se desviarán hacia el este, si preguntan al guía les informará de que quiere evitar un área donde la ciénaga se convierte en una zona llena de pozas traicioneras.

Llegará un momento en que la falta de luz les obligará a detenerse y descansar. Tunir aconse-

jará no hacer fuego alguno pues teme que los tyssak hayan descubierto los cuerpos del poblado y los estén persiguiendo, seguramente liderados por un malvado brujo.

Todo el mundo debe realizar una tirada de Espíritu, quien fracase estará intranquilo y nervioso ante la perspectiva de tener a un brujo pisándoles los talones y se verá obligado a superar una nueva tirada, en esta ocasión de Vigor, para poder conciliar el sueño o recibirá un punto de Fatiga debido a inquietantes pesadillas que evitan que pueda descansar.

Al amanecer, una bruma baja envuelve el suelo, varios jirones de niebla terminan por formar un rostro fantasmal. Trielf exclamará temeroso que se trata del brujo que se acerca, pero en realidad es un capricho de la naturaleza que contribuirá a intranquilizar a los PJ.

El grupo reanudará su avance lento y torpe a causa de la bruma, tropezando en raíces ocultas y cayendo en el barro o en charcos de agua sucia.

Alrededor de las diez de la mañana, Tunir ordena que se detengan levantando su mano y, mediante gestos, les pedirá que guarden silencio.

Quien se acerque a la posición del guía podrá ver a un legionario darshamita de pie, recostado contra un árbol. Está sucio, cubierto de fango y sangre, ha perdido el casco que yace en el suelo unos metros por delante, junto a tres tyssak sin vida. En cuanto el legionario oiga o vea a alguien del grupo, se incorporará trabajosamente preparando su espada. Sufre una fea herida en la pierna derecha de la que no deja de brotar sangre lentamente.

Tunir pedirá que le den agua al legionario, que se llama Thandruk, mientras él se dispone a ocuparse de la herida.





tan para permitirles el paso más allá de la estrecha abertura de la puerta.

En el interior de la fortificación el recibimiento es sobrio por parte de los diez legionarios y los dos auxiliares que aún aguantan en pie junto con un oficial de gesto grave, el capitán Nyblor.

Los legionarios están lejos de parecer invencibles, como dice su nombre. Están sucios, cansados, hambrientos, pero no hay quejas ni dudas.

Si los héroes traen provisiones con ellos, el capitán ordenará que se distribuyan entre todos los presentes, se acerca el momento decisivo y sabe que los bárbaros del pantano están a punto de lanzar su asalto definitivo.

Si Nanoruk está presente, se mostrará aterrado y gimoteará pidiendo clemencia. Admitirá que los guió a una trampa siguiendo ordenes del primer comandante Rulkrorg.

“No tuve elección, capitán... ¡Creedme! Yo, yo... Confieso que traté de aprovecharme de la pareja, me cegó el brillo de la plata y sí, los abandoné allí para no volver...”

Pero entonces fui interceptado por la guardia, mi señor... Me encerraron y solo me sacaron de aquella fría mazmorra para que me interrogase el primer comandante...

¡Por el abrazo sagrado de Yalin! ¡Ese hombre es un demonio! Me obligó a hacer correr el cuento de que una bruja de la ciénaga se había llevado al joven Ronan y luego a conduciros a vos y a vuestros hombres a una muerte segura...

¡No me matéis, capitán! ¡Os lo suplico!”

El capitán no se dejará dominar por la rabia que siente y afirmará que necesitan cualquier mano que pueda ayudar. Nanoruk, aferrándose a una débil esperanza, se mostrará dispuesto a ayudar.

El asalto final

En un momento dado, comenzarán a sonar de manera incesante unos tambores. Son los tyssak, protegidos por la vegetación, que intentan desmoralizar a su enemigo.

El ambiente en el interior de la fortaleza es de cierto desaliento mientras el sonido de los tambores va alterando a todos los presentes.

Si los PJ deciden confraternizar con los legionarios se encontrarán con algo muy distinto a lo que podría esperarse en las calles de Arda. Son soldados comprometidos con su oficial y dispuestos a luchar hasta el final.

“Esos malditos tambores, se te meten en la cabeza, pero ni con esas puedo dejar de oír los gritos de mis hermanos engullidos por el fango asesino. El capitán dice que se han ganado la vida eterna, pero yo creo que solo han muerto con la boca abierta y la tripa llena de barro”.

El capitán explicará su plan de batalla. Las tres cuartas partes de las fuerzas disponibles tomarán posiciones en el muro norte, mientras el resto se repartirá por los muros restantes.

Nyblor sabe que los bárbaros tienen mucha voluntad pero escasa organización y disciplina, por lo que espera un ataque salvaje contra la débil puerta. El objetivo será retrasar la caída del portón durante el mayor tiempo posible causando tantas bajas como puedan.

Cuando él de la orden, todo el mundo abandonará los muros reuniéndose en el patio para aguantar la embestida final.

Los tyssak cuentan con diez tokens de fuerza (sesenta guerreros) y no huirán debido a la in-



fluencia sobrenatural que su líder, el brujo Eforek, ejerce sobre ellos, por lo que no se ven sujetos a las tiradas de Moral.

Por su parte, las fuerzas de Nyblor equivalen a cinco tokens y cuentan con una bonificación de asedio de +2 (hasta que caiga la puerta).

Los tyssak se lanzarán alocadamente contra la puerta mientras los defensores hacen uso de sus arcos o arrojan piedras del propio muro (únicamente los dos auxiliares disponen de arcos entre los darshamitas).

La puerta aguantará mientras Nyblor supere a Eforek en la tirada de Tácticas de cada ronda. En el momento en Eforek gane una ronda de batalla, el capitán gritará la orden convenida.

“¡A los escudos! ¡Corred! ¡A los escudos!”

Los legionarios darshamitas abandonarán sus puestos y correrán hacia el centro del patio donde sus grandes escudos pintados con la efigie del lobo les esperan. Los otros PNJ se apresuran a tomar posiciones con los darshamitas formando una línea con el capitán y los legionarios en el centro, y los PJ deberían hacer lo mismo.

Los tyssak, hombres y mujeres prácticamente desnudos, con el cuerpo cubierto de una costra arcillosa y extraños símbolos pintados sobre ella, avanzan a la carrera esgrimiendo sus lanzas y aullando de manera inquietante.

El capitán Nyblor y sus hombres conservan la calma ante aquella visión y recitan su canto de guerra por primera vez en muchísimo tiempo:

“¿Quiénes somos?”

“¡Hermanos en la victoria!”

“¿Por qué luchamos?”

“¡Por la gloria del Gran Lobo!”

“¿Y si morimos hoy?”

“¡Seremos eternos por siempre!”

A partir de aquí no hay otra salida que vencer o morir. Cualquiera que intente rendirse solo conseguirá morir lanceado por un grupo de enloquecidos tyssak sedientos de sangre.

La marea humana que forman los tyssak se ensancha para cargar contra toda la línea defensiva y se quiebran lanzas y vidas con la misma facilidad. Luchan con ferocidad espoleados por la presencia de su caudillo.

Eforek lleva el pelo largo, cubierto de una pasta blanquecina que cubre también toda su piel. Su torso, extremidades y rostro lucen símbolos pintados con una sustancia cremosa de color oscuro y sujeta un retorcido báculo coronado por un cráneo humano.

El brujo contempla con satisfacción el ataque desde el interior de la fortaleza pero varios metros detrás de la línea de combate. Cinco fieles guerreros de barro le protegen.

Los héroes podrían influir en la batalla participando en oportunidades heroicas pero, si prefieren algo aún más definitivo, pueden intentar acabar con Eforek.

Si eso es lo que quieren, resuelve la escena como un combate normal en el que cada jugador podrá utilizar un aliado, preferiblemente uno no darshamita, además de su propio personaje. Si logran abatir a Eforek, los tyssak huirán en el acto.

Eforek

Querreros de barro (5)



Guerreros de Barro (extras)

Los tyssak son un pueblo bárbaro que vive recluido dentro del Cenagal Brumoso y que rehuye todo contacto con el exterior.

Son extremadamente territoriales, viven de la caza y, cuando es posible del pillaje.

Existen varios clanes, cada uno de ellos liderado por un jefe brujo. Cada clan dibuja sobre su piel, cubierta en su totalidad por una capa de barro, símbolos que los definen como pertenecientes a ese clan. Aunque ellos piensan que esos dibujos les hacen más fuertes, en realidad no tienen ningún poder por si mismos.

Al contrario de lo que pudiera pensarse, los tyssak no cubren su cuerpo con el barro del pantano para atemorizar a sus enemigos, aunque en la práctica lo consiguen, sino para protegerse de los insectos del cenagal.

Acostumbran a ir semidesnudos y usan lanzas rudimentarias para luchar y hondas para cazar.

Veneran a su jefe brujo (o jefa) y le obedecen ciegamente acatando su voluntad en cualquier aspecto de su vida salvaje.

AGI d8, **AST** d8, **ESP** d6, **FUE** d6, **VIG** d6

Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d8

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 5

Equipo: Lanza (Fue+d6) (Parada+1), Honda (4/8/16) (Fue+d4).

Especial: Nunca huyen de un combate si son dirigidos por un jefe brujo.

Eforek (Comodín)

Los jefes brujos son líderes despiadados que dirigen con firmeza a los guerreros tyssak quienes les siguen ciegamente.

Eforek es un brujo no lo suficientemente fuerte como para llegar a convertirse en un Maestro de los Secretos Oscuros pero, aún así, es un rival formidable que, además, siempre tiene a su alrededor una guardia de cinco guerreros de barro que le protegerán a costa de sus vidas.

AGI d6, **AST** d8, **ESP** d8, **FUE** d6, **VIG** d8

Brujería d10, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6

Ventajas: Nervios de acero, Puntos de Poder (2), Trasfondo Arcano (Brujería)

Desventajas: Arrogante, Brujo débil

Equipo: Báculo de cráneo (Fue+d4)

Poderes: [20 PP]: *Barrera* (Protección del pantano 1 PP), *Atrapar* (Abrazo de la bruma 2-4 PP), *Miedo* (Fango del terror 2 PP), *Proyectil* (Niebla mortal 1 PP).

Ornamentos:

Protección del pantano: Eforek golpea el suelo con la base del báculo y levanta una barrera invisible.

Abrazo de la bruma: El brujo pronuncia "Tango-rak" y numerosos jirones de niebla se materializan atrapando al blanco.

Fango del terror: Eforek extrae un puñado de tierra de una de sus bolsas y del suelo brotan horrendas criaturas demoníacas formadas de barro que causan terror a sus víctimas (PAG).

Niebla mortal: El brujo hace como si fuese a lanzar un grito poderoso pero en lugar de sonido, de su boca brota un vapor blanquecino que se transforma en un dardo de niebla que vuela hacia su objetivo.

Pesadilla del Fango

Estas abominables criaturas anfibias proceden de más allá del Velo y han encontrado en el Cenagal Brumoso un hábitat ideal.

Permanecen sumergidas bajo las aguas estancadas de las pozas más grandes durante días, enterrándose bajo el fango del fondo hasta que perciben una presa potencial en las proximidades.

Las pesadillas del fango son monstruos solitarios, de aliento fétido y piel quitinosa y resbaladiza, capaces de hacer frente a toda una partida de caza de guerreros de barro.

Tienen instinto animal y un sentido del oído extraordinariamente desarrollado, lo que compensa su pobre capacidad visual.

Acostumbran a atacar valiéndose de sus garras y dientes y, en ocasiones, intentan inmovilizar a sus

víctimas sujetándolas contra el suelo con una de sus garras para luego acabar con ellas a dentelladas.

AGI d6, **AST** d6 (A), **ESP** d10, **FUE** d12+5, **VIG** d10
Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 13(2)

Capacidades especiales:

- Armadura +2: Piel escamosa.
- Grande: Atacar a una pesadilla conlleva una bonificación de +2 debido a su gran tamaño.
- Miedo: Contemplar una pesadilla del fango es una experiencia aterradora.
- Mordisco/Garras: Daño FUE+d8.
- Tamaño +5: Las pesadillas del fango miden alrededor de seis metros y medio desde su morro picudo hasta la cola, y pesan alrededor de 1.200 kg



La ciudad de Arda

Arda fue una ciudad muy próspera que se ha beneficiado históricamente de la cercanía de Theybo y Medosta y del hecho de que, durante la llamada Era de las Grandes Reinas, las soberanas de Graundhar utilizaron la ciudad como residencia de verano.

La presencia real se dejó notar tanto en la arquitectura de sus calles como en la actividad comercial y política y, los buenos términos existentes entre los graundhareses y los hombres de hielo, convirtieron a Arda en el único lugar de Sakrynia, fuera de territorio erkerýlense, donde se podían encontrar las armas y herramientas forjadas por los magníficos herreros vaeringjar.

Pero todo eso cambió hace mucho tiempo. La última de las Grandes Reinas murió hace casi setecientos años y las guerras contra los davaekianos interrumpieron el flujo constante de caravanas desde Medosta.

La dalem Kamira murió defendiendo Arda contra los davaekianos y la ciudad nunca volvió a manos graundharesas.

Con la llegada de las tropas darshamitas durante la conquista de Davaek, Arda volvió a quedar aislada y, a pesar de los años de paz, no ha conseguido recuperarse.

La puta del norte

Arda es una ciudad amable y obsequiosa cuando la bolsa está llena, pero resulta un lugar poco hospitalario cuando las monedas escasean. Sin dinero, la ciudad te ignora y te desprecia, por algo se la conoce como la Puta del Norte.

Sus muros altos y gruesos recorren un impresionante perímetro de más de treinta kilómetros y su seguridad corre a cargo de la Decimosexta Legión Invencible, comandada en la práctica por el primer comandante Rulkrogr, un ser abyecto y corrupto, en ausencia del general Danrak que pasa largas temporadas en Theybo.

La ciudad

Los gruesos muros cuentan con numerosas torres de guardia y cuatro accesos principales llamados genéricamente puertas mayores; Puerta de las Grandes Reinas al norte, Gran Puerta de Medosta al este, Puerta Meridional al sur y Puerta del Lobo al oeste.

El Barrio del Lobo

Situada al norte de la ciudad, se trata de la zona preferida por los darshamitas establecidos en Arda y por los aventureros que valoran su intimidad y quieren pasar desapercibidos.

Este es el barrio donde se encuentran las tabernas y burdeles que frecuentan los oficiales de la Decimosexta Legión Invencible.

La caricia del alma es uno de los locales más populares, se encuentra relativamente cerca de la puerta de las Grandes Reinas y ofrece servicios como taberna, posada y, en menor medida, como prostíbulo.

El Barrio de las Telas

Al oeste del Barrio del Lobo se encuentra el Barrio de las Telas, donde la mayoría de los

tejedores tiene sus negocios. Todo el lugar está impregnado de un olor muy peculiar y desagradable, que proviene de las aguas que se vierten en el alcantarillado una vez se ha hervido la lana para poder trabajarla en los telares.

El Barrio del Mercado

Es un área bastante extensa que ocupa la zona central de la ciudad alternando callejuelas retorcidas que esconden interesantes tiendas y calles mas amplias donde las mercaderías se exhiben bajo los toldos.

La amplia Plaza del Mercado es la zona más concurrida, allí se encuentran los mejores puestos, el mercado de esclavos y la mayoría de pillos y ladrones de Arda.

Dominando la plaza, desde una zona elevada, se encuentra el Baluarte de la Señora, la única sección del Palacio Real en uso y bien mantenida (allí es donde se reúne el consejo y desde donde la Señora Arianth intenta gobernar la ciudad) junto con la omnipresente Torre Ecuánime, utilizada como prisión y cuartel general de la Decimosexta Legión Invencible.

El Barrio Noble

Se trata de una pequeña zona al nordeste de la ciudad y constituye una "isla" de opulencia y prosperidad en esta miserable ciudad.

Grandes caserones y palacetes albergan a las familias más influyentes de Arda que protegen sus envidiable nivel de vida con compañías de guardias y mercenarios.

La casa Ronan, con estrechos lazos comerciales en Medosta, la casa Norgrok de Ash'targ, con negocios con los thylslahrios de Yerorbelle y Thisma, y la casa Lakumyr, dedicada al comer-

cio de lana y ganado procedentes de Theybo, se han establecido en este distrito.

El Barrio de la Diversidad

El lugar más bullicioso de Arda, y el más popular entre los forasteros, cuenta con una gran oferta de locales de ocio. Los mejores burdeles de la ciudad, y también los más sórdidos, se encuentran en este barrio.

Extranjeros, legionarios fuera de servicio y gentes de cualquier parte de la ciudad en busca de diversión y placer, se dan cita en el mejor distrito al que uno puede ir a buscar oportunidades o problemas.

En su extremo occidental, junto al Barrio del Mercado, es donde se encuentran los templos de Yalin y otras divinidades mientras que, en el lado opuesto, junto al muro este, se halla la Gran Puerta de Medosta.

El Barrio Antiguo

Este pequeño distrito se encuentra al sur del ajetreado Barrio de la Diversidad y al este del concurrido Barrio del Mercado.

El área más próxima al mercado contiene vestigios del pasado glorioso de Graundhar, con amplias avenidas, estatuas de las Grandes Reinas y algún palacete no muy bien conservado.

Sus habitantes son personas humildes y trabajadoras que se encuentran más cerca de la miseria del Barrio Grande que de la obscena opulencia del Barrio Noble.

Se trata de una zona tranquila, con calles estrechas y edificios antiguos, más bien pequeños pero bien contruidos, y algunas tabernas y prostíbulos de cierta popularidad.

Las Legiones Invencibles

El Magno Imperio de Darsham mantiene su hegemonía gracias a su extraordinario ejército, compuesto principalmente por soldados profesionales muy disciplinados y experimentados.

Las legiones son capaces de desplazarse muy rápidamente a través de terreno favorable, y pelean con disciplina y determinación.

Durante varios siglos, Darsham ha librado una serie de guerras contra el Reino Libre de Yoilak (y en realidad contra cualquier territorio vecino) pero no fue hasta hace unos doscientos años que las legiones adoptaron la estructura que tienen en la actualidad.

Fue la gloriosa emperatriz Kralath quien organizó el ejército imperial del mismo modo en que lo está ahora y, bajo su mandato, las Legiones Invencibles, victoria tras victoria, se ganaron merecidamente tal nombre.

La Gran Loba Kralath y sus legiones supusieron el principio de la lenta caída que, el entonces poderoso reino yoilakés, experimentó tras una larga y agónica serie de guerras, caída que culminó hace quince años, con la firma del tratado de Yerorbelle.

Las tres leyes de Kralath

Únicamente los ciudadanos del imperio (hombres y mujeres libres de Darsham o cualquiera de las provincias) pueden alistarse en las legiones.

El periodo de servicio tiene una duración de diez años, al término de los cuales, el legionario puede solicitar el reenganche.

El vello facial queda terminantemente prohibido para todo legionario independientemente de su rango.

Kralath, la Gran Loba de Darsham, veía a sus legiones como una extensión de sí misma y claramente otorgó trato de favor a las mujeres legionarias. Su vanidad era tal que prohibió el vello facial para que sus legionarios y oficiales se asemejasen a ella.

En la actualidad, aunque la ley sigue vigente, se relaja su cumplimiento por la dificultad que entraña mantener un afeitado pulcro, especialmente durante las campañas. Además, los oficiales suelen dejarse barbas y bigotes bien cuidados para marcar distancia con la tropa.

La Primera Legión Invencible, destacada en Ash'targ y bajo el mando directo del emperador, es la única en que esta ley se cumple escrupulosamente, oficiales incluidos.

Números y organización

El Magno Imperio nunca ha contado con tantas legiones como tiene actualmente; cuarenta y dos.

Cada una de las Legiones Invencibles está formada por cuatro mil legionarios y un millar de soldados auxiliares (exploradores, arqueros, caballería...) que muchas veces son mercenarios.

La panoplia de los legionarios se compone de espada larga y daga darshamita (espada corta), escudo, brigantina reforzada con cota de malla a la que se aplica un tinte oscuro y yelmo bruno abierto, con una crin teñida de blanco.

Aproximadamente, el treinta por ciento de los legionarios y oficiales son mujeres.

Cada Legión Invencible se distingue de las otras por un ordinal que la identifica, por ejemplo Primera Legión Invencible o Vigésimo Segunda Legión Invencible.

Tradicionalmente, se considera que cuanto menor sea el ordinal, más prestigio tiene una determinada legión. Aunque esta norma se cumple la mayoría de las veces, existen claras excepciones como la temible Trigésimo Quinta Legión Invencible, destacada en Erkerÿl para luchar contra los rebeldes.

Toda legión se encuentra bajo las ordenes de un general que, a su vez, cuenta con la ayuda de cinco comandantes, uno de los cuales es el segundo al mando de la legión y recibe el nombre de primer comandante.

La legión se divide en cinco manadas compuestas por ochocientos legionarios y doscientos auxiliares, cada una de las cuales se encuentra bajo el mando directo de un capitán, que cuenta con la ayuda de un oficial.

Por último, cada primer sargento, asistido por un segundo sargento, dirige una camada, compuesta por ochenta legionarios y veinte auxiliares.

Las legiones destacadas en territorios ocupados y pacíficos se encargan de mantener el orden y hacer cumplir las leyes del imperio.

En ocasiones, gozan del apoyo popular, como ocurre en el territorio de Graundhar, pero también tienen que convivir con sociedades que solo toleran su presencia a regañadientes.

La inactividad ha convertido a algunos legionarios y oficiales en seres corruptos y perezosos.



Rango	Distintivos
Soldado	Equipo estándar
Veterano	Brazalete de cuero endurecido en la muñeca derecha
Segundo Sargento	Dos brazaletes de cuero endurecido
Primer Sargento	Yelmo con protector nasal y dos brazaletes de cuero endurecido
Oficial	Yelmo con protector nasal, capa negra de oficial sin broches y dos brazaletes de cuero endurecido
Capitán	Yelmo con protector nasal, capa negra de oficial con un único broche plateado y dos brazaletes de cuero endurecido
Comandante	Yelmo con protector nasal, capa roja de oficial con dos broches plateados y dos brazaletes de cuero endurecido
Primer Comandante	Yelmo con protector nasal, capa roja de oficial con tres broches plateados y dos brazaletes de cuero endurecido
General	Yelmo con protector nasal con la crin de color rojo, capa roja de oficial con tres broches dorados y dos brazaletes de cuero endurecido



Eres libre para:

Compartir — copiar y redistribuir este material.

Reconocimiento — Debes indicar la autoría claramente.

NoComercial — No se puede utilizar este material ni sus obras derivadas con propósitos comerciales.

Sin Obras Derivadas — Si modificas este material de alguna manera, no puedes distribuir el material modificado.