



# La Promesa

Por: JMPalacios

## **La Promesa**

La Promesa es un módulo para el juego de rol Roleage para un total de 3-4 personajes sin demasiada experiencia. Se trata de un buen módulo para unir a un grupo de personajes o como pequeña aventura para un grupo de reciente creación.

### **Para el Narrador:**

*Y así es como ocurrió...*

*Nuestra crónica nos sitúa en Rissing, en los comienzos de la Era del Despertar. Concretamente en la pequeña ciudad de Brego, aunque su historia se remonta a mucho antes, a la Era de las Sombras. En esta época, tres jóvenes hermanos terranos se unen a una compañía que marcha para defender el norte de Rissing de las invasiones costeras de los orgols. Estos tres aventureros eran: Avalazân, Tâman y Aglazar. Tras una heroica pero inútil batalla en defensa del Puente de Mármol, un punto estratégico que permitía el paso de norte a sur sobre las crecidas del río Brehed, muere Avalazân. Las tropas orgol entran en el continente en oleadas. Rotos por el dolor y la desesperación sus hermanos lo entierran cerca del campo de batalla junto con sus armas y armaduras y ataviados como refugiados huyen hacia el sur. Cada uno de ellos lleva una parte de un mapa que habrá de llevarlos de nuevo hasta la tumba, por si alguna vez pueden reunirse y prometen solemnemente regresar para llevar el cuerpo de su hermano al panteón familiar. Tras eso se separan y corren diferentes suertes, no llegando a reunirse jamás. Pasan los años y esta historia cae en el olvido. Sin embargo, los hechos que habrán de acaecer resolverán esta situación...*

## **Capítulo 1: Introducción**

*"Es otoño en Rissing, concretamente el otoño del 35 año tras acabar lo que ya se conoce como la Era de las Sombras... Los árboles de color ocre y tierra dejan caer sus hojas al embarrado suelo y la foresta se tiñe de colores pardos. El viento ha dejado de ser la brisa del verano para ser el frío cuchillo que anuncia el invierno."*

Los personajes se encuentran en la próspera ciudad de Brego, las razones las dejamos a discreción del Narrador, con las siguientes notas:

- Los personajes orientados hacia guerreros pueden haber escoltado una caravana comerciante.
- Los artesanos, o evocadores pueden estar de paso de camino a la Feria de Otoño que se celebra en Rhyn.
- Los terranos pueden tener parientes en Brego o ser naturales de allí.
- Los felinos pueden estar de paso hacia su tierra o encontrarse en una peregrinación al norte.
- Los colosos se encuentran cerca de Fadres, pueden haber acompañado a una comitiva hacia la Feria o haber llegado tras una batida de caza.

Brego es una ciudad terrana situada sobre una colina en la zona noroeste de Rissing. En la parte mas alta de la colina, dominando la ciudad, se encuentra el templo de Thyrieel, en forma de una gran plaza rodeada de un conjunto de arcos y una estatua central del dios junto con una gran llama esencial que siempre está encendida, homenaje a los héroes caídos. La ciudad tendrá unos 2000 habitantes, grande y próspera, está casi formada en su totalidad de casonas de piedra banca y tejas pardas. La mayor parte de los suelos de la ciudad están empedrados y dispone de alcantarillado, abundantes fuentes y numerosas plazas y jardines. Es una ciudad

tranquila, a medio camino entre la costa y el interior, que se ha beneficiado del comercio en ambos sentidos. Posee una guardia de 200 hombres y mujeres bien entrenados y equipados, soldados profesionales, que se encargan de mantener la paz, perseguir el crimen y dar batidas en los alrededores en busca de monstruos. El gobierno está manos de un consejo de sacerdotes ancianos y se celebran audiencias en la plaza de la ciudad para resolver disputas. Brego es una ciudad feliz y un buen sitio para vivir. Déjales vagabundear un poco por la ciudad o ir a la calle del bazar o a la de los placeres, pero ten claro que lo importante comienza de noche, cuando duerman.

### **Escena 1.- El Incendio**

*"El Sol se ha escondido ya y su luz ya no baña la ciudad. Ha caído la fría noche y el viento sopla arrancando lastimeros aullidos. No queda nadie en las calles y suavemente comienza a llover. Os encontráis en vuestros lechos, calientes y cómodos escuchando caer la lluvia. Apaciblemente cerráis los ojos para vagar por los senderos del sueño cuando creéis escuchar un grito... - No es nada...- pensáis- ¿o si?. Y en ese momento comienzan a sonar las campanas y cuernos de alarma y los gritos se multiplican, obviamente pasa algo..."*

Presumiblemente tus personajes esperarán un ataque, saldrán prestos a la calle y se encontrarán con un gran caos, la gente corre hacia la zona norte. Cuando los personajes miren en esa dirección verán las llamas de un gran incendio alzarse en la noche. ¿Correrán a prestar su auxilio? Esperemos que si.

Las llamas se han desatado en una casona cercana a la muralla norte y amenazan con extenderse, cuando llegan los personajes unos willens hacen lo que pueden por intentar sofocar el incendio, con cubos y algo de magia esencial, el resto de la gente está desconcertada y no sabe bien que ha

de hacer. Si los personajes no se ponen al mando de la situación el fuego podría extenderse.

Si los personajes hacen algunas tiradas de INT (DIF Compleja, 125) para coordinar a la gente conseguirán ponerlos a trabajar en sofocar el incendio. Mientras las tareas de extinción comienzan, pide a los personajes cercanos a la casona que realicen un tiro de PER (Oído, DIF Compleja, 125). Aquellos que lo pasen escucharán un grito de mujer que proviene de la casa. Si ninguno de ellos lo pasa, uno de los willen se lo dirá. es posible que los colosos mas grandes no quepan en la casa, díselo si acaso planean entrar. Si los personajes deciden entrar en la casa sigue leyendo "Entre las Llamas". Si alguno o todos ellos deciden no entrar (gallinas) pasa a "Ladrones en la Oscuridad".

### **Entre las Llamas**

Los personajes entran en la casona ardiendo.

*"Hay fuego por todas partes y hace un calor terrible. Volvéis a escuchar gritos que vienen de la parte de arriba. Trabajosamente, entre las llamas conseguís abriros paso hasta la sala principal. El humo apenas os deja respirar y el calor es asfixiante."*

Avanzar entre las llamas requiere una salvación por ESF, la DIF comenzará en Normal (100), cada 3-4 asaltos que los personajes pasen entre las llamas subirá en un grado. Si alguno de los personajes la falla recibirá 2d6+10 puntos de daño por intoxicación de humo y quemaduras (si sus ropas/armaduras están mojadas y no son metálicas pueden reducir el daño, si no... daño completo). Si alguno es noqueado y nadie puede rescatarle... puedes ser magnánimo y hacer que algún personaje no jugador del pueblo le rescate (no es cuestión de cargarse a los personajes según

comienza la aventura en un incendio tonto. Anima a los personajes a ser creativos con las Esferas y Sellos si pueden servir para apagar el fuego o ayudarles a avanzar mejor. Si toman medidas como taparse la boca con trapos mojados o mojarse ellos enteros hazles pasar las tiradas cada 5-6 asaltos en vez de cada 3-4. El narrador debe decidir cuanto quiere hacer sufrir a los personajes (no demasiado porque en la siguiente escena hay un combate y llegar muy dañados podría decantar la escena a favor de los malos).

La casa está empezando a caerse a pedazos y será necesario alguna tirada de ESF Compleja (125) para romper una viga que obstruye el paso o derribar una puerta. No te compliques demasiado en esta escena, lo importante les aguarda en la parte de arriba de las escaleras.

*"Ascendéis por las escaleras tosiendo en medio de un mar de llamas, los escalones crujen bajo vuestros pies mientras subís y..."*

Hazles pasar algunas tiradas de PER (Oído Normal 100) si las pasan les parecerá escuchar ruido de lucha. NOTA: El Sentir el Peligro de los felinos estará "sobrecargado", pues toda la casa es un peligro... Si sacan las tiradas sabrán que alguien esta luchando en el piso de arriba y esto les puede dar tiempo a prepararse para la escena que viene a continuación.

### **Doncella en apuros.**

*"Al doblar el recodo topáis con una escena inesperada, el cuerpo de un terrano sin vida yace boca abajo en el suelo y frente a vosotros dos horribles orgols que armados con largas cimitarras intentan reducir a una joven terrana de cabello pajizo que lucha como una fiera para evitar ser capturada mientras están a punto de ser engullidos por las llamas."*

La irrupción de los personajes cambia la escena, en principio hay dos orgols (ver

manual de Roleage página 270) armados con cimitarras (usar plantilla de Espada Oxidada DAÑO 2d6, ATA/DEF 0/0, VEL 50, CAL/DES 0/4) en el descansillo, puedes ajustar el número en virtud del grupo de personajes, si son demasiados (¿Demasiados dos?) puede caerle a uno una viga ardiendo en la cabeza y dejar solo a uno de ellos, si parecen pocos, puede abrirse una puerta y aparecer uno o dos mas de pronto (sorprendidos el primer asalto si ahora te parecen muchos...). Resuelve el combate según las reglas pero permite a los personajes usar el mobiliario en llamas como arma, arrojarles encima un tapiz ardiendo puede ser buena solución... Cuando los orgols (o los personajes) lleven una buena paliza hazles saber a los personajes que tienen que salir de la casa inmediatamente.

*"La casa se desmorona ¡Si no salís moriréis!"*

En el caos por escapar, ven como uno de los Orgols huye saltando a través de una ventana que se derrumba tras él (no, los personajes NO DEBEN poder atraparlo y supongo que capturar a alguno de los Orgols vivos tampoco, si han cogido prisioneros morirán por intoxicación de humo, es una prerrogativa del narrador y es así para la continuidad de la historia). A quien sí deben sacar de la casa es a la joven, que jugará un papel muy importante en la aventura.

*"Uno de los monstruos, envuelto en llamas, salta desde el piso de arriba a la calle. La ventana se derrumba tras él y escucháis los gritos de la gente fuera."*

Hazles pasar un poco de miedo y que tiren algunas veces salvaciones de ESF (Complicadas o Muy Complicadas) para no fatigarse mas (y perder 2d6+6 de Vitalidad por humo, alguna tirada de salvación por AGI (igual dificultad) para evitar objetos que caen en llamas (trozos del tejado y piso de arriba). Las protecciones no reducirán

este daño (a no ser que sean esenciales de fuego con alguna propiedad)Tras esto déjales salir exhaustos del infierno. Les envolverán en mantas empapadas y apartarán de la escena. Si alguien pregunta por el orgol que ha escapado le contarán lo que sucede en "Ladrones en la Oscuridad".

### ***Ladrones en la Oscuridad.***

Los personajes que se hayan quedado fuera, bien para ayudar, bien porque no cabían, bien porque son así de gallinas... podrán realizar varias tiradas de ESF (Complicadas, 125) para ayudar a sofocar el incendio. Cada 3-4 asaltos podrás solicitarles tiradas de salvación de ESF para no intoxicarse con el humo y pasar dos o tres asaltos tosiendo y con los ojos llorando. Tras un rato (o cuando acabe el combate de la escena anterior) verán lo siguiente:

*"Se oye un grito desgarrador y crujir de tablas y veis espantados como una figura envuelta en llamas atraviesa una ventana del piso superior y cae a tierra. Muchos curiosos se acerca a ayudar pero la figura resulta ser un horrible orgol que los aleja de un manotazo y saltando sobre un Deeno de carga cercano, huye hacia la puerta del este."*

Este tipo DEBE escapar pues es imprescindible como elemento dramático de la historia. Si alguno quiere perseguirle, parte de la casa se desplomará bloqueando el paso, si alguno quiere dispararle, el humo le cegará y errará el disparo.

## Escena II.- Muchas Explicaciones

Los personajes reciben asistencia y son alojados en la posada de la Lanza Doblada junto con los otros heridos, todo el mundo alaba la intervención de los personajes (si estos hicieron algo...) y la de los willens, que fueron los primeros en reaccionar. Sigue lloviendo y el incendio está casi extinguido. Los personajes deben estar agotados (recuérdaselo) y la idea de perseguir al orgol huido, de noche, bajo la lluvia y en su estado no parece muy apropiada (si hay algún coloso cabezota que insiste en salir sólo y usar su Aptitud de Localizar, adelante... déjale, se encontrará tras media noche de marcha con 4 orgols, el quemado y tres amigos y un tyrlin sombrío llamado Teshkar que debían aparecer en el siguiente capítulo... y le darán una buena paliza, lo dejarán KO y le robarán todo, es lo que hay).

Una vez alojados en la Lanza Doblada y atendidos por el bueno del señor Bucko Manomartillo (un vulcano dueño de la posada, antiguo aventurero) podrán interrogar a la doncella, esta muchacha se llama Alnê.

Alnê es una joven doncella, que resulta ser la última descendiente de Tâman, pero esto lo ignora ella también. Alnê es una hermosa joven de cabello de color paja y mirada limpia y hermosos ojos grises. Es tímida y de carácter muy dulce. Con algunas tiradas de INT Normal (100) se darán cuenta que está muy afectada por lo ocurrido y si son amables o protectores, podrán conseguir que ella les cuente su historia. Si es tratada con cariño y amabilidad se encariñará con los personajes y les ayudará de buena gana.

\* Su madre murió al nacer ella y vivía sola con su padre.

\* El cadáver de la casa era el cuerpo de su padre, ahora es huérfana y no le queda nada.

\* No sabe que buscaban los asaltantes.

\* Su familia era humilde y no tenían nada de valor.

\* En caso de que los personajes la interroguen acerca del asalto les contará.

*"Estábamos cenando en el piso de arriba cuando escuchamos ruido de tablas rotas, mi padre salió a ver (sollozos) y cayó con una flecha clavada en el pecho (mas sollozos) uno de aquellos monstruos grito algo... (se rasca la cabeza) algo acerca de... (se lleva la mano a la boca)... mi medallón".*

La vista de los personajes se centrará en un hermoso medallón de plata que ella lleva colgado del cuello... espera... ¿seguro que es plata?

\* Alnê les dirá que pertenece a sus antepasados y que ha pasado de generación en generación desde tiempos inmemoriales. Si lo examinan bien, se darán cuenta que es de Cristal de Lyor, muy raro y muy caro, algo que no está al alcance de una campesina. El medallón tiene la forma de una serpiente enroscada sobre un zafiro de buen tamaño. Si se examina a fondo, con algunas tiradas de INT (Muy Complicada, 175), PER (Tacto, Complicada 125), que pueden ser ayudadas por la Aptitud de Orfebrería o Tasación podrían descubrir:

\* La manufactura es realmente antigua y de origen esencial.

\* Tras el zafiro existe una tapita que se abre dejando entrever dos antiguos pergaminos doblados.

\* En caso de que se les pase alguno de estos detalles... Bucko Manomartillo se los dirá sin esfuerzo (esta juventud...)

## **Los Misteriosos Pergaminos**

Se trata de dos pedacitos de papel muy antiguo, amarillos por la edad y con los bordes rotos. Se desdoblarán con un crujido y dejarán ver los dos documentos importantes de esta historia:

\* El trozo de mapa de Tâman, (hablaremos de él mas tarde) es un mapa que señala una localización dentro de las colinas al norte. Obviamente está incompleto y con él nada se puede hacer.

\* La Carta: se trata de un manuscrito antiguo de puño y letra de Tâman.

### **El contenido de la carta.**

*"Escribo estas apresuradas líneas con la esperanza de que quede el recuerdo de los valerosos caballeros de Rissing que lucharon y murieron por defender su hogar. La oscuridad se cierne sobre nosotros y apenas me queda esperanza.*

*Ante la amenaza de los orgols, los tres hermanos partimos al norte con las espadas prestas a auxiliar a nuestros compatriotas. Caímos sobre ellos con los corazones encendidos y los ojos llameantes. Las espadas cantaban y nuestros estandartes se elevaban y dominaban el campo de batalla. Pero oleada tras oleada, los orgols fueron llegando, nuestras fuerzas, mermadas no podían resistir eternamente. Organizamos una última resistencia en el Puente de Mármol, al norte de Brego, donde esperamos poder contenerlos.*

*Fue una matanza. Nos aplastaron con puño de hierro y la poderosa magia de los tyrlins oscuros hacía temblar a los nuestros, que lloraban como niños indefensos o arrojaban sus armas y huían. Pero Avalazân, el mayor de mis hermanos, se irguió. Él nos mantuvo con vida y nos animó a luchar. Se alzó sobre la masa de guerreros indecisos y abatió innumerables enemigos antes de que nos superaran.*

*De nuestra compañía sólo dos quedamos, mi hermano mayor, Aglazar, y yo, Tâman. Enterramos a nuestro hermano caído con lágrimas en los ojos y depositamos en su tumba las armas y sellos de la familia, bajo solemne juramento de que antes de que la sombra se cierna sobre nuestra familia, llevaremos su cuerpo a Brego para que reciba sepultura y las honras de héroe en el panteón familiar. Dividimos en dos el mapa a fin de que ambos recordáramos nuestro juramento de sangre.*

*Hace ahora tres días que nos separamos y supongo que buscaré a la prometida de Avalazân para darle la noticia, jamás tuve tanta pena en mi corazón..."*

Efectivamente, Tâman buscó a Ibêth, la prometida de su hermano y huyeron juntos como refugiados hacia las montañas, a Travo. En su huída se enamoraron y tras casarse se mudarían a Brego, donde ha permanecido su familia y el medallón por muchos años. Siendo Alnê la última heredera del mismo.

Este es el momento para las preguntas:

\* Con una tirada de INT (Complicada DIF 125, Puede ser modificada por Historia), sabrán que la batalla del Puente de Mármol fue una defensa desesperada para evitar que los orgols y tyrlins sombríos llegaran al centro del continente. La batalla fue un fiasco y las fuerzas de la luz recibieron un duro revés. Sin embargo, el retraso en cruzar el Puente, dio tiempo a las fuerzas terranas, colosas y felinas, a reagruparse en el sur y hacer frente común.

Alnê no conocía la historia pero sus ojos se volverán a empapar en lágrimas al escucharla.

*"No sabía nada de esto... Si yo tan sólo pudiera... iría allí a cumplir con el juramento y dar sepultura a ese héroe como merece".*

Bucko Manomartillo mirará con atención a los personajes y les hablará...

*"El viejo vulcano os mira y con suavidad le da una calada a su pipa. -Es evidente- exhala el humo- que alguien mas conoce la existencia de ese tesoro y quiere recuperarlo. Es una lástima que no haya compañeros valientes que ayuden a esta doncella a recuperar lo que es suyo, los sellos de la familia y sus armas, ahora que no tiene nada, y completen la sagrada misión de enterrar a un capitán de los terranos que luchó contra la Sombra con tanta valentía.- Os dirige la mirada como invitándoos a contestar."*

Es el momento de que los personajes asuman su papel en los hechos, si se niegan o hacen oídos sordos continuarán su camino y Bucko dejará escapar un *"Es una lástima"* tras lo que se dejará de prestar atención a los personajes. Los personajes no contarán jamás aliados en la zona de Brego (las noticias de su cobardía vuelan). Por cierto, si toman esta opción Alnê será asesinada dos días mas tarde en el camino a Rhyn para robarle el medallón... y es que la vida sigue su curso.

Pero los personajes son héroes y atenderán la llamada del deber (que si no, no tenemos módulo).

A partir de este punto les aparecen algunas cuestiones (si no saben que hacer haz que Bucko les aconseje alguna):

\* El orgol de anoche estaba herido, como ha llovido debería haber huellas en el barro, podrían intentar rastrearle. Si hay un coloso con ellos, este es el momento de usar su Aptitud y empezar a buscar.

\* ¿Dónde están los descendientes de Aglazâr?

\* ¿Por qué buscaban los orgols el medallón? Si sabían lo que contenía... ¿Quién se lo dijo?

\* Dado que los orgols no han conseguido lo que querían, podrían también esperar que vuelvan a intentarlo para capturarlos. Pero sería usar a Alnê de cebo.

Si un terrano quiere usar Intuición (DIF Normal 100), dile que cualquiera de las opciones parece buena, pero que intentar rastrear al orgol quizá sea la mejor opción

Si hablan con Bucko este les comentará:

\* Que tras la guerra la mayoría de los refugiados se trasladaron al este a vivir a la zona de Rhyn, y al sur, hacia la capital.

\* Travo es la ciudad mas cercana, pero se encuentra en una cima escarpada y de difícil acceso casi tres días de duro ascenso. Lamia, al norte, está tan sólo a dos días y medio. Rhyn se encuentra a un tres días y medio de viaje por el gran camino del este, y puesto que el orgol huyó en esa dirección, parece la correcta.

Si un terrano quiere usar Intuición (DIF Complicada 125), dile que el norte no parece buena opción, que algo le dice que el este es la dirección correcta.

De momento se les plantean tres grandes opciones:

-Rastrear al orgol.

-Buscar a los descendientes de Aglazâr, empezando por Rhyn o intentar llegar a Travo.

-Esperar por si los orgol intentan otro ataque.

Por supuesto, Alnê decidirá unirse al grupo y Bucko recomendará que la lleven con ellos. *"No podría imaginar un lugar mas seguro para ella que entre tantos amigos valientes"*. En el final del módulo encontrarás las estadísticas de Alnê.



## **Capítulo II: Confrontación**

Dependiendo de las acciones de los personajes los acontecimientos deben tomar uno u otro rumbo. Cualquiera de las formas anteriores es válida para llevar a buen fin la historia, de hecho, intentaremos que todas converjan en un mismo punto. Vamos a describir algunos de los caminos paralelos que pueden tomar los personajes, dos de ellos les conducen por el camino del este hacia Rhyn y el otro es tan sólo esperar en Brego los acontecimientos. Fuera de estas opciones el narrador tendrá que improvisar un poco.

### **Escena 1.- En el Camino**

*"Tras descansar en la Lanza Doblada os sentís recuperados y con fuerzas de emprender vuestra tarea. Antes de partir os reunís en el salón de la posada con el viejo Bucko.*

*-Yo he de quedarme aquí, otros asuntos requieren mi atención, y además soy un viejo ya, es hora de dejar sitio a los jóvenes. Pero estaré al tanto de vuestros progresos, no os desaniméis y partid raudos, pues mis huesos me dicen que pronto habrá una gran tormenta.- Bucko os mira con solemnidad y sabéis que esta empresa debéis llevarla a cabo solos. Tras un frugal desayuno partís por el camino del este."*

Si los personajes solicitan deenos para cabalgar, el bueno de Bucko les prestará algunos, con la condición de que los devuelvan y que cuiden bien de Alnê.

Tras esto los personajes saldrán definitivamente por la puerta del este. La gente se ha congregado parara verlos marchar (mira que son curiosos) y algunos les desean suerte antes de salir.

El Sol esta en el cielo claro y limpio, sin una sola nube a la vista. Parece la calma antes de la tormenta. Los personajes pueden:

\* Intentar rastrear al orgol.

\*Simplemente cabalgar hacia Rhyn.

El suelo está embarrado y esta mañana han entrado algunos carros, hay pocas huellas. Si hay un coloso puede usar Localizar para seguir el rastro (DIF Muy Complicada 175) o un felino capaz de rastrear (Olfato, DIF Muy Complicada 175), esto les conducirá camino abajo y encontrarán al "Invitado Inesperado" (ver mas abajo) justo cuando las huellas dejan el camino del este.

Si ninguno de ellos puede rastrear o no fallan, sólo les resta seguir el camino y tratar de encontrar el deeno, un ejemplar algo patizambo con la marca de Brego grabada a fuego. Si a ninguno se le ocurre esto hazles pasar algún tiro de INT (DIF Normal 100) para darles la pista. En última instancia de lo puede decir Âlne.

*"Salís cabalgando de buena mañana, el viento es frío y chapoteáis en el barro. Las hojas secas inundan los extremos del camino, flanqueado en un principio, por algunos árboles bajos. El aroma a leña quemada, proveniente de las chimeneas se mezcla con el fuerte olor de la resina y la hierba mojada que poco a poco es lo único que respiráis al alejaros de Brego"*

Algunos campesinos vienen por el camino, pero nadie parece haber visto al orgol. Si hacen muchas preguntas, con alguna tirada de INT (DIF Normal, 100), alguno recordará haberse cruzado con un jinete embozado en un deeno que cabalgaba raro. El jinete iba embozado de pies a cabeza, negro de hollín y ni los saludó, huyó enseguida al galope.

Los personajes seguirán por el camino pero no llegarán a Rhyn, pues algo les aguarda a mitad de trayecto, un "Invitado Inesperado". Al atardecer, se cruzarán con él y probablemente lo interroguen.

## **La Espera**

Si los jugadores decidieron esperar a los orgols déjales planear y atrincherarse donde deseen, siempre y cuando no hagan burradas, la guardia colaborará con ellos un poco, manteniéndose alerta y dejado cuatro hombres cerca de la posada. Que hagan planes de defensa y alguna tirada de INT (depende del narrador la dificultad) para elaborar una estrategia. Al caer la noche, los miembros de la guardia detendrán a alguien, a quien llevarán a presencia de los PJ, ese alguien es la misma persona que aparece en "Invitado Inesperado" por supuesto se sentirá algo indignado de haber sido confundido con un criminal. Tras las explicaciones y hablar con él puede que los personajes decidan tomar de una vez por todas el camino del este. Mas les vale. Modifica el encuentro con el invitado para que sea en el lugar que elijan para atrincherarse en vez de en el camino.

## **Un Invitado Inesperado**

Al atardecer, los personajes toparán con un terrano vestido como un explorador, con ropas grises y una capa negra con la que viaja embozado. Se trata de un hombre alto de aspecto peligroso, aunque un examen mas detenido con tiradas de PER (Vista, DIF Complicada 125, Sentir el Peligro Normal 100) les revelará que en realidad es un hombre joven e inexperto. Se trata ni mas ni menos, que del último descendiente de Aglazar, cuyo nombre es Ämar.

Ämar es un joven de gran estatura, mas delgado que fornido, de ojos color miel y pelo negro. Su piel es pálida y su porte refleja la sangre de noble que corre por sus venas. Lleva una espada al cinto y un zurrón con algunas cosas útiles (comida, una manta...)

Si no lo abordan los personajes, él se acercará a preguntar, y preguntará por un grupo de orgols...

*"El joven se acerca y os mira con suspicacia, después sonríe tímidamente y con una reverencia os saluda.*

*-Salve, caballeros. Soy un viajero que se dirige a Brego y me preguntaba si no os habríais cruzado con un grupo de orgols peligrosos a los que ando buscando."*

Los personajes pueden reaccionar como quieran, pero recuerda que Ämar es de los buenos y que Alnê no permitirá que le hagan daño, que a fin de cuentas, le ha caído simpático el desconocido.

Si hablan con él y son sinceros averiguarán muchas cosas:

- \* Buscaba a los orgols porque cree que mataron a su viejo tío para robarle.

- \* Si indagan mas, les dirá que le robaron un medallón muy valioso, de Cristal de Lyor, cargado de esencia. Los personajes deben comprender que tiene el mismo origen que el de Alnê.

- \* Si le preguntan acerca de su familia les dirá que descende de una larga tradición de señores terranos, aunque él es el último de su familia.

- \* Si preguntan por Aglazar les dirá que fue un gran guerrero de su familia que luchó contra los orgols en la batalla del Puente de Mármol, hace muchos años, después de la derrota marchó a Rissing y allí se reenganchó en la milicia. Tras años de soldado, se casó y estableció en Rhyn.

- \* Hasta donde él sabe, su tío estuvo contando viejas historias de tesoros escondidos y mapas en la taberna a un extraño tyrlin. Después lo encontraron muerto en una acequia sin dinero y sin el medallón. Algunos testigos afirman que un grupo de orgols y un tyrlin lo atacaron en la noche.

- \* Salió poco después a buscar a los orgols.

Ya tienen las respuestas que buscaban. Tanto si están en el camino como si están en otro sitio verán que el orgol que escapó del incendio no llegó a Rhyn, se habría cruzado con Ämar. Luego se salió del camino en algún punto.

Si no se les ha ocurrido ya, haz que Ämar se lo diga.

"Si yo estuviera huyendo me refugiaría en los barrancos y bosques del norte."

Ämar se ofrece a guiarlos pues conoce bien la zona (además le ha gustado la chica de cabello pajizo que acompaña a los personajes). Encontrarás las estadísticas de Ämar al final del módulo. Sólo les queda algo por hacer, visitar los barrancos en busca de los orgols.

### **Los Barrancos**

Los personajes abandonarán Brego para adentrarse en una zona llena de terreno abrupto, plagada de colinas y barrancos. De difícil acceso, deberán dejar a los deenos y caminar. El rastro está muy frío, pero aún quedan algunas pistas.

*"El terreno es abrupto y camináis por senderos estrechos que muchas veces mueren de repente en un barranco o el lecho seco de un río. Avanzáis muy despacio y muchas veces debéis retroceder y probar otras sendas. Los matorrales bajos son espinosos y os arañan las piernas, este lugar es, cuanto menos, inhóspito. Se escucha un trueno lejano y las nubes comienzan a cerrar el cielo. Como dijo Bucko, es posible que se avecine una gran tormenta"*

Los personajes pueden intentar rastrear a los orgols o usar Localizar PER (Vista, Olfato, Localizar, DIF Complicada 125), recuerda que los intentos no entrenados de rastrear tienen un -75. Si ninguno tiene la habilidad, será Ämar quien siga el rastro.

\* Si sacan la tirada, o si rastrea Ämar diles que hay huellas de varios orgols que

parecen dirigirse al noreste. También hay huellas de lo que podría ser un tyrlin.

Si no sacan la tirada es posible que se sientan muy frustrados y desorientados. Haz que Ämar insista en que tienen que estar en algún lugar cercano y que deberían continuar. Si tus personajes se rajan y se van al pueblo... bueno, Ämar y Alnê decidirán quedarse y acabarán muertos cuando encuentren a los orgols... El camino es duro y la caza durará al menos un día entero, deberán pasar la noche en los barrancos. Ämar y Alnê hablarán todo el tiempo entre ellos de sus familias. Al día siguiente se levantarán cansados y frustrados. La tormenta parece estar sobre ellos y si sigue empeorando les caerá encima. En ese momento Ämar comentará:

*"No es seguro quedarse en el aquí si se avecina una gran tormenta, el agua baja por los barrancos cercanos y a veces arrastra troncos y rocas, deberíamos buscar cobijo".*

Si los personajes aún dudan hazles ver que la tormenta está sobre ellos.

*"El viento arrecia y cada vez hace mas frío, las nubes parecen negras como boca de lobo y avanzan cubriendo el cielo con un manto de oscuridad"*

Deben buscar refugio. Cualquiera que saque una tirada de INT (DIF Normal 100), puede ser modificada por Geografía o Historia sabrá que el refugio mas cercano no es otro que la atalaya de Ur'Amun. Por supuesto, y esto no lo saben (aunque lo puedan imaginar) los orgols también conocen la existencia de la atalaya y se han refugiado en ella. Cuando los personajes lleguen, les espera un cálido recibimiento. La atalaya fue una vieja torre de vigilancia terrana que con una pequeña guarnición de 20 personas, resistió un asedio de un ejército de orgols durante casi cuatro

semanas. Una vez tomada, los orgols derribaron las puertas y parte de las murallas. Ahora, recortada sobre una colina, sólo crece allí el musgo.

## **Escena II.-En la Tormenta**

*"Apenas hay visibilidad cuando a lo lejos percibís la silueta de lo que antaño fuera la orgullosa Ur'Amun. Recortada sobre un cielo de tormenta, veis su majestuosa mole iluminada por los relámpagos, y comienza a llover. El viento sopla con furia y la lluvia os cala hasta los huesos, la tormenta ha comenzado".*

Los orgols se han refugiado en la atalaya, dependiendo del número de personajes deberás ajustar su número, pero te recomiendo que haya por lo menos 4. Como mínimo habrá uno de guardia con la hoguera encendida y el resto se encuentran dispersos, jugando a dados o echados bajo un techo improvisado con unas lonas entre los escombros. Lo que los personajes no saben es que el cerebro de la operación es un tyrlin oscuro llamado Teshkar, que se encuentra en este momento meditando en la parte trasera de la atalaya.

Los personajes pueden tirar PER (Pueden usarse varios sentidos, Normal 100) para darse cuenta de la hoguera encendida. Tanto si la ven, como si no lo hacen, en este momento hay tantas posibilidades que es mejor que tu dirijas la acción en este punto. Ten en cuenta lo siguiente:

\* Los personajes pueden cargar contra la atalaya, si lo hacen armando jaleo es posible que el guardia dé la alerta, les estén esperando y les reciban con una lluvia de piedras y flechas.

\* Los personajes ataquen con furtividad en cuyo caso, dependiendo de una confrontación de AGI contra PER pueden llegar sin ser descubiertos hasta la cima. y dejar a los orgols sin tiempo para reaccionar.

\* La lluvia y el viento pueden jugar un factor decisivo, pues penalizan las tiradas de ataque con proyectiles en un -20, por el viento fuerte.

\* Debido al barro y la lluvia, si los personajes pelean en la pendiente (antes de alcanzar la cima) deberán pasar tiradas de AGI (DIF Normal 100) por cada asalto de pelea o resbalar y caer rodando por la pendiente (los personajes con la aptitud de Equilibrio no deben pasar la tirada), obviamente esto se aplica también a los orgols si luchan en la pendiente.

\* Si los personajes no se hubieran percatado de la presencia de los orgols arriba y hacen ruido al subir (tirada de PER (oído DIF Muy Complicada 175 para el guardia) los escucharán y se prepararán para tender una emboscada a los personajes.

\* En cuanto se escuchen los primeros ruidos de pelea los orgols que no estén de guardia se levantarán y tras 1 asalto en el que cogerán sus armas y se pondrán de pie, estarán en guardia. Teshkar tardará dos asaltos en aparecer tras coger sus armas. Teshkar usará Crear Oscuridad, y utilizará su arco corto para mantener a los personajes a raya. Si llega al cuerpo a cuerpo usará su cimitarra (ver anexo para ver las estadísticas de este PNJ).

\* Los orgols no tienen que luchar hasta la muerte, pueden rendirse si las cosas les van muy mal.

\* Si son los personajes los que piden cuartel... eso es otra cosa, porque la pobre Alnê acabará mal... y ellos muertos y enterrados. Los orgols no cogen prisioneros.

La escena tiene muchos desenlaces, durante la pelea Alnê se mantendrá lo mas apartada de la acción posible y Ámar se encargará de defender a Alnê para que los personajes puedan actuar.

Si los personajes vencen, que debería ser así, encontrarán en el cuerpo del tyrlin el medallón de Aglazar y dentro de él el trozo

de mapa que falta. Además. Los orgols llevaban mantas de pieles sencillas, petates militares, yesca y pedernal, 10 metros de cuerda y preparados energéticos para 4 días. Entre todos sumarán 5 DO 32 DD, 17DC.

Sería un buen momento para descansar, y tras la tormenta el cielo aparecerá limpio y despejado. Si salen al camino pueden llegar a Rhyn en una jornada o regresar a Brego, en 2 y media. Allí pueden equiparse, curarse y prepararse para la jornada final. Lo hagan como lo hagan, tendrán ya casi todo el trabajo hecho. Tan sólo les queda seguir el mapa y recuperar el tesoro. Pero allí aún les aguarda otra sorpresa...

### Capítulo III Resolución

Llegamos al capítulo final, en él nuestros personajes descubrirán al misterioso guardián del tesoro...

#### **Escena I.- En busca del tesoro.**

Lo que tenemos claro es que los personajes se dirigen con Ämar y Alnê hacia el Puente de Mármol. El mapa muestra una zona cercana de los barrancos. El lugar en cuestión parece una hondonada en la zona suroeste, en una zona de quebradas, donde aún queda algo de vegetación, junto al lecho seco de un río. Por fortuna se encuentra a sólo media jornada a caballo de Brego, lo que puede permitir a los personajes ir y regresar en el día.

La zona es bastante peligrosa, pues los aldeanos (y cualquiera que pueda sacar una tirada de INT (DIF Muy Complicada 175) o de INT con la aptitud de Historia (DIF Normal 100) saben que se han visto Apariciones en la zona, almas perdidas de los caídos en la batalla del Puente de Mármol. Así que harían bien en tener mucho cuidado. Si en este momento los personajes deciden dejarlo y abandonar su empresa, muy bien, Ämar y Alnê marcharán solos y no regresarán jamás... La gente de Brego creará que los personajes son unos cobardes de por vida y no gozarán de buena fama en el lugar. Si por el contrario deciden ayudar (y es lo que se espera de ellos) saldrán al amanecer en dirección oeste.

*"La tormenta de los días pasados ha dado paso a la niebla de hoy, una niebla densa y húmeda que os cala el cuerpo. Apenas veis a mas de dos metros delante vuestra"*

Poco del paisaje verán hoy los personajes, tan sólo puedes pedirles algunas tiradas de INT (DIF Normal 100) o de PER (pueden

usar varios sentidos, DIF Complicada 125) para asegurarte que no se pierden.

*"La niebla se abre un poco para dejaros ver unas extensas colinas cubiertas de verde hierba que van a dar paso a un bosquecillo de árboles retorcidos, que nace al este. Podéis ver, lindando con el bosque, el cauce del río seco que queda reflejado en el mapa."*

Supongo que bajarán hacia allí y si no se adentran más en las quebradas nada malo les habrá de suceder.

#### **Escena II.- La Tumba**

*"En el mismo cauce y salpicado de hojas secas se alza un túmulo de rocas que tapa una grieta en la pared del lecho. El musgo se ha apoderado de las frías piedras y apenas pueden verse las antiguas letras grabas en una de ellas"*

Verán unas letras en idioma de fuego que si nadie sabe leer, Ämar traducirá como:

*"Aquí yace Avalazân, capitán de Rissing, hermano, amigo, héroe".*

Las tiradas de PER no revelarán nada, pero los personajes felinos sentirán que algo no marcha bien. Su sentido el peligro estará "saturado", tal vez sea la zona. Pueden arrepentirse y marcharse ahora, pero Ämar y Alnê se quedarán. Si se van dejándoles solos escucharán a lo lejos sus gritos y nunca mas se les volverá a ver...

Pero los personajes se decidirán a abrir la tumba y ver su contenido.

*"Con emoción contenida Ämar acerca su mano a la primera piedra y tras respirar profundamente coge la mano de Alnê y la pone sobre la suya:*

*-Debemos hacer esto juntos...*

*Y en ese momento se hace la oscuridad.*

*De la nada surge una figura espectral envuelta en un halo de niebla púrpura, os pitan los oídos*

*mientras escucháis una extraña canción y el Espectro, vestido con los ropajes de quien fuera un capitán de Rissing, se echa sobre vosotros”.*

Efectivamente, se trata de un Espectro, el espectro de Avalazân, que no puede descansar en paz al haber faltado sus hermanos a la promesa que le hicieron de enterrarlo como un héroe. Las estadísticas de un Espectro se encuentran en la página 261 del Libro Básico. Obviamente es el encuentro y desenlace final de la aventura. Un espectro es un adversario MUY peligroso para personajes nóveles y es posible que los personajes lleven las de perder si no juegan bien sus cartas. Por supuesto el Espectro no atacará directamente a sus adversarios sino que intentará invocar 1d3 Esqueletos (página 261) y usar Defensa Total mientras usa su Aptitud de Despegar para flotar entre ellos. Si los personajes se libran de los esqueletos y llegan al cuerpo a cuerpo contra el Espectro, cambiará su táctica y atacará, intentará coger por el cuello a alguno y levantarlo si se da la ocasión (siempre queda muy espectacular) y golpearlos con sus manos gélidas.

\* Si las cosas les van REALMENTE MAL y eres benévolo con ellos puedes introducir la siguiente variante:

*“Cuando os creéis perdidos y parece que la sombra se cierne sobre vosotros una figura deslumbrante de blanca luz entra en escena. Es Bucko, empuña con fuerza una maza enorme y centelleante y con voz de trueno grita:*

*–”¡Regresa a la oscuridad ser sin alma!.- y se produce un destello de luz que os obliga a apartar la vista. El Espectro retrocede con un chillido que os hiela la sangre y os mira con los ojos pálidos y brillantes llenos de un odio ultraterreno”*

Como el narrador sabrá Bucko no va a encargarse del espectro, pero si ayudará a

los personajes que hayan caído (les dará pócimas que les curarán 5d10 de VIT).

Cuando acabe la batalla encontrarán en el túmulo el pobre cuerpo, apenas ya un esqueleto, de Avalazân. En el lecho de hojas secas encontrarán los anillos sello de la familia y los escudos y espadas de los tres hermanos.

Dos de ellas serán Espadas Intermedias Zaphire, y la de Avalazân será una Espada Intermedia Zaphire esencial menor de Fuego. También encontrarán dos anillos, un anillo esencial menor de Luz y un anillo esencial menor de Viento. Y el anillo de Avalazân, un anillo de progresión +1 de “Crear Fuego”. Además de una tiara grabada con Cristales de Lyor de 4000 DD de valor y dos medallones de Cristal de Lyor con valor de 500 DD cada uno.

Por supuesto el tesoro pertenece a Âmar y Alnê, aunque si tus personajes son codiciosos pueden ahora exigir una parte o robárselo, lo cual no conseguirán si Bucko está con ellos (No importan las estadísticas de Bucko, ten en cuenta que es un Vulcano casi legendario). Si los personajes se portan como los caballeros que deberían ser recibirán su recompensa en el siguiente capítulo pues lo más sabio es coger todo y marchar de allí antes que caiga mas la noche y tengan mas encuentros desagradables.

## **EPÍLOGO**

Los personajes se han desplazado a Brego para dejar a Alnê y Ämar. Cuando lleguen a Brego y cuenten la historia se producirá gran conmoción. Esa noche, una multitud se congregará en la plaza para asistir al funeral.

*“Decenas de antorchas encendidas iluminan la plaza central con destellos cálidos anaranjados. Cientos de ojos observan el cuerpo, envuelto ahora en un limpio sudario y una bandera de Rissing del héroe de la batalla del Puente de Mármol. El silencio es absoluto, solemne. Un sacerdote de blanca barba y túnica roja reza una plegaria. La multitud responde con un murmullo que alcanza la fuerza de un trueno. Alzan las antorchas y la comitiva carga el cuerpo hasta el panteón. A la cabeza Ämar y Alnê, cogidos de la mano todo el tiempo. Cuando se cierra la tumba, una estrella fugaz ilumina el cielo. El sacerdote mira a la multitud. -Su alma ha cruzado. La promesa se ha cumplido.”*

Tras el funeral, Ämar y Alnê se reunirán con los personajes en la posada de la Lanza Doblada, para agradecerles todo y despedirse de ellos.

Ämar mirará las espadas de su familia y con un suspiro se las entregará a los personajes, junto con los dos medallones y los anillos (quedándose con la tiara de Avalazân para ellos).

*“Quería entregaros esto como prueba de nuestro agradecimiento y afecto. Yo... me retiro... los días de guerrero se han acabado para mi- tomará la mano de Alnê y ambos se sonreirán con complicidad.- Habíamos pensado en vender esta tiara, comprar una granja y reconstruir la familia, ya sabéis, niños y demás...”*

Los personajes ganarán unos buenos amigos para siempre y como era de esperar Ämar y Alnê se casarán y vivirán en Brego. Siempre recibirán en su casa a los personajes y harán lo que haga falta por ellos. Puedes usarlos como gancho en el futuro para nuevas aventuras...



## Estadísticas de los Personajes no Jugadores.

**ALNÊ (Terrana joven, campesina) Desafío: 47**

**ESF:** 50 (VIT 100, Daño: +25)

**AGI:** 50 (DEF 100, Daño: +16)

**INT:** 61 (ESE 65, Daño: +20, REG: 3)

**PER:** 30 (Oído: 30, Vista: 40, Olfato: 30, Gusto: 30, Tacto: 30, Sentido por Especie (Intuición): 21)

**Esencia Primaria:** Fuego (+10)

**Esencia Opuesta:** Hielo (-10)

**Grado:** Joven

**Zancada:** +3

**Movimiento:** 1D4+1

**Carrera:** 1d8 / [r] 10

**Mod.Velocidad:** 0

**Num. At. Distancia:** 1

**Aptitudes por Especie:**

Intuición: 21

**Aptitudes:**

Primeros Auxilios

Herboristería

Cocinar

**Equipo:**

Daga (AT/DEF 0/0, DAÑO 2D3, VEL 40, CAL/DES 0/3)

Conjunto ropa sencilla

Petate

Manta de pieles sencilla

Preparado energético (2 comidas)

Yesca y Pedernal.

Medallón de Cristal de Lyor.

## **ÄMAR (Terrano joven, explorador) Desafío: 47**

**ESF:** 55 (VIT 110, Daño: +27)

**AGI:** 51 (DEF 102, Daño: +17)

**INT:** 50 (ESE 65, Daño: +20, REG: 3)

**PER:** 35 (Oído: 35, Vista: 50, Olfato: 35, Gusto: 35, Tacto: 30, Sentido por Especie (Intuición): 26)

**Esencia Primaria:** Fuego (+10)

**Esencia Opuesta:** Hielo (-10)

**Grado:** Joven

**Zancada:** +3

**Movimiento:** 1D4+1

**Carrera:** 1d8 / [r] 10

**Mod.Velocidad:** 0

**Num. At. Distancia:** 1

### **Aptitudes por Especie:**

Intuición: 26

Ímpetu: 0

Crear Fuego: 0

### **Aptitudes:**

Rastrear

Montura

### **Sellos:**

Aligerar Carga

### **Equipo:**

Espada Corta (AT/DEF 0/0, DAÑO 2D4, VEL 40, CAL/DES 0/3)

Arco Corto (AT/DEF 0/0, DAÑO 2D6, VEL/DIST 60/10m, CAL/DES 0/3)

Carcaj con 12 flechas.

Cinta de cuero (Zonas 1 RD 0, VEL 0, C/D 0/3)

Capa Corta (Zonas 2,3,4,5,6 RD 0, VEL 0, C/D 0/3)

Conjunto ropa sencilla

Petate grande

Manta de pieles sencilla

Preparado energético (2 comidas)

Yesca y Pedernal.

## **TESHKAR (Tyrlyn oscuro joven, bandido) Desafío: 56**

**ESF:** 55 (VIT 110, Daño: +27)

**AGI:** 60 (DEF 120, Daño: +20)

**INT:** 50 (ESE 65, Daño: +20, REG: 3)

**PER:** 35 (Oído: 35, Vista: 50, Olfato: 25, Gusto: 25, Tacto: 50, Sentido por Especie (Detección): 26)

**Esencia Primaria:** Oscuridad (+10)

**Esencia Opuesta:** Luz (-10)

**Grado:** Joven

**Zancada:** +3

**Movimiento:** 1d6

**Carrera:** 1d10 / [r] 12

**Mod.Velocidad:** 0

**Num. At. Distancia:** 1

### **Aptitudes por Especie:**

Detección: 26

Reflejos Mejorados: 1

Invocar: 1

### **Aptitudes:**

Rastrear

### **Sellos:**

Ceguera: 3

### **Esferas:**

Crear Oscuridad: 3.

### **Equipo:**

Cimitarra (AT/DEF 0/0, DAÑO 2D4, VEL 40, CAL/DES 0/3)

Arco Corto (AT/DEF 0/0, DAÑO 2D6, VEL/DIST 60/10m, CAL/DES 0/3)

Carcaj con 12 flechas.

Capa Corta (Zonas 2,3,4,5,6 RD 0, VEL 0, C/D 0/3)

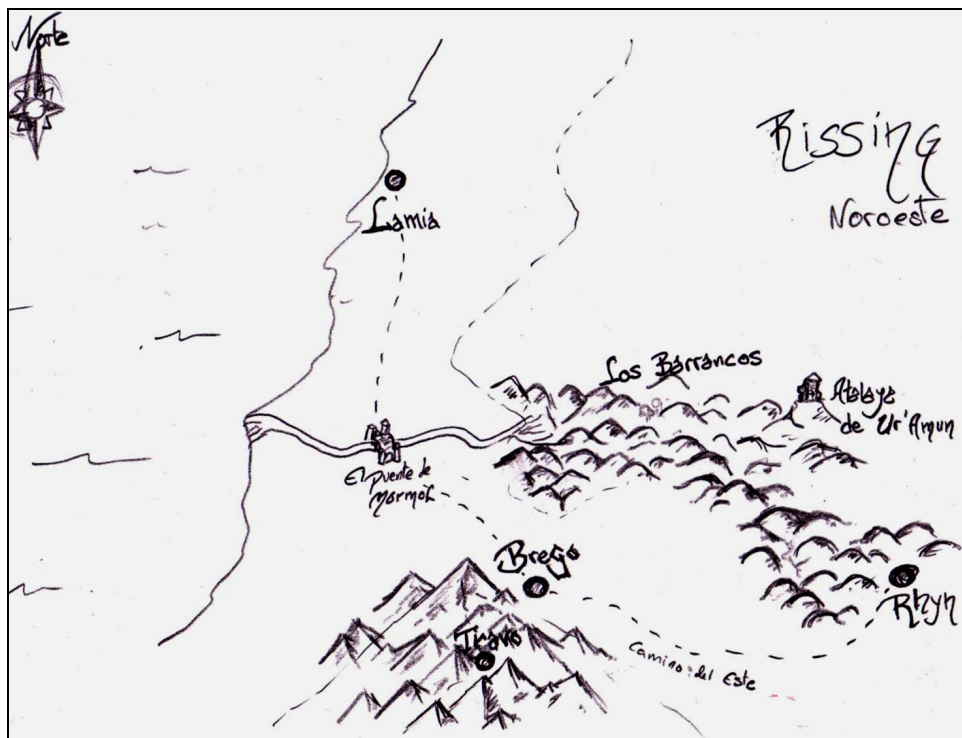
Conjunto ropa sencilla

Petate grande

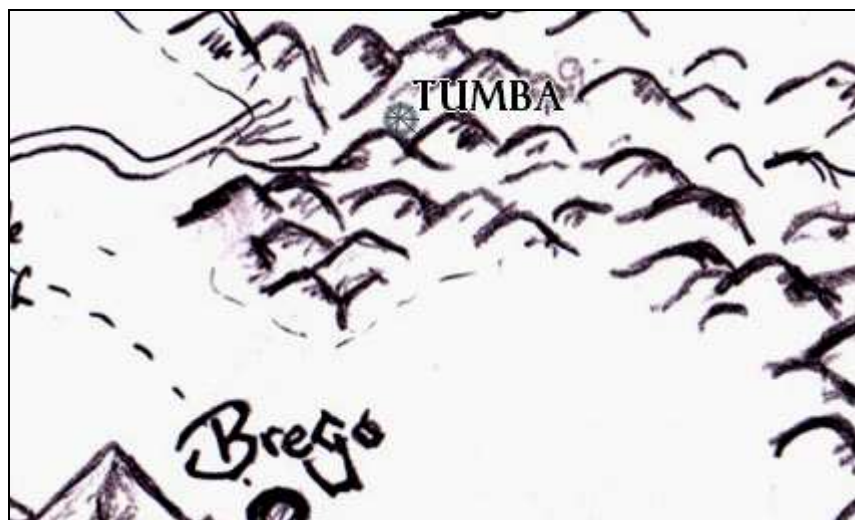
Manta de pieles sencilla

Yesca y Pedernal.

## MAPAS



Mapa de la zona.



Localización de la Tumba.