

Corazón de Bronce

por Terminus_Est

Esta es una aventura para Fate Accelerated Edition, que en cierta forma continúa y amplía la ambientación del juego Bosque, publicado por Demonio Sonriente. No es necesario que hayas leído nada de este juego, la aventura en sí contiene todo el material necesario. Si lo prefieres, puedes adaptarla a cualquier entorno de fantasía con muy poco esfuerzo.

He utilizado la versión de FAE estupendamente traducida por Alfredo Sendín, que puedes encontrar en la propia página de descargas de Evil Hat.

A continuación tienes a cinco aventureros de ejemplo. Tus jugadores pueden usarlos tal cual, cambiar lo que no les guste o inspirarse en ellos si lo desean.

Irena, iniciada del Gremio Sombrío

Aspectos

Ladrona del Gremio Sombrío (concepto principal)

Manos largas (problema)

Una con las sombras

"Un buen ladrón siempre está preparado"

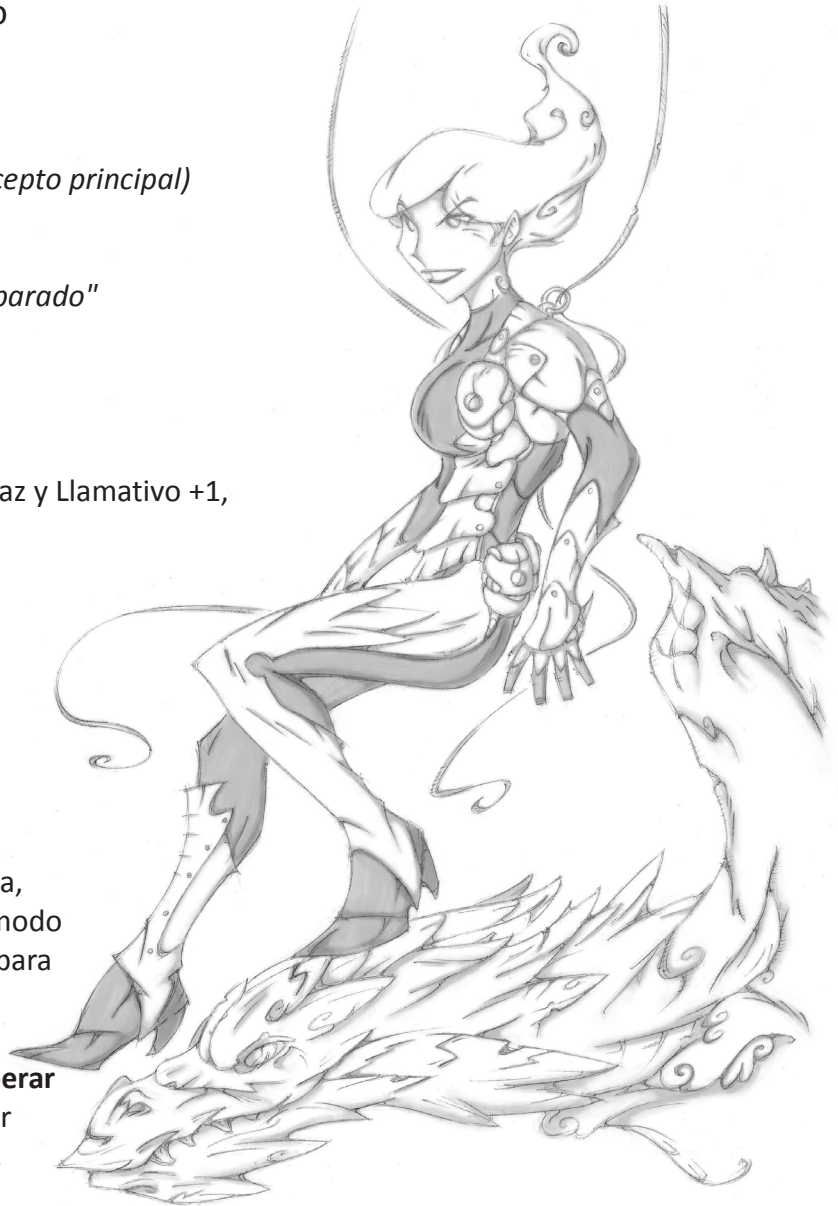
Señorita de buena familia

Estilos

Furtivo +3, Rápido y Cauto +2, Sagaz y Llamativo +1,
Enérgico +0.

Proezas

- Como es muy ágil, recibe +2 a **defender** en modo Rápido contra ataques físicos mientras no esté inmovilizada.
- Como la precaución es su máxima, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo Cauto cuando se toma su tiempo para planificar un curso de acción.
- Como es sigilosa, recibe +2 a **superar** en modo Furtivo a la hora de pasar inadvertida o moverse en silencio.



Estrés [1][2][3]

Consecuencias

- Leve (2)
- Moderada (4)
- Grave (6)

Samarkaark, Caballero córvido de la torre Pico de Cuervos

Aspectos

Caballero cuervo (concepto principal)

Pájaro de mal agüero (problema)

"Que tus actos hablen por ti"

Convocador de tormentas

Cazador de malvados

Estilos

Rápido +3, Cauto y Furtivo +2,
Enérgico y Sagaz +1, Llamativo +0.

Proezas

- Como posee alas poderosas, recibe +2 a **defender** en modo Rápido contra ataques físicos, mientras pueda mantenerse en vuelo.
- Como es de naturaleza precavida, recibe +2 a **superar** en modo Cauto para detectar peligros al acecho.
- Como es un hábil cazador, recibe +2 a **atacar** en modo furtivo cuando se lanza en picado.

Estrés [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (2)
- Moderada (4)
- Grave (6)



Nube de Tormenta

Aspectos

Joven dragón negro (concepto principal)
Orgulloso como un dragón (problema)
"El conocimiento es poder"
Presencia carismática
Con la magia en la sangre

Estilos

Llamativo +3, Sagaz y Enérgico +2, Furtivo y Rápido +1, Cautoso +0.

Proezas

- Como es un dragón negro, recibe +2 a **atacar** en modo Enérgico usando su chorro de ácido a distancia.
- Como tiene una carismática personalidad, recibe +2 a Llamativo cuando quiere **crear una ventaja** mediante la sugestión.
- Como es un estudioso de los misterios del mundo, recibe +2 a Sagaz para **crear una ventaja** cuando sus extensos conocimientos sean de ayuda.

Estrés [1][2][3]

Consecuencias

Leve (2)
Moderada (4)
Grave (6)



Andraveril, Dama guerrera del margraviato de Cincogarras

Aspectos

Guerrera de élite de la Guardia del margrave (concepto principal)

"Ningún mal escapa a mi vigilancia" (problema)

Líder natural

Fiel a Cincogarras

Defensora del Pacto del dragón

Estilos

Enérgico +3, Rápido y Llamativo +2,
Sagaz y Cautó +1, Furtivo +0

Proezas

- Como es una guerrera feroz, recibe +2 a **atacar** en modo Enérgico cuando combate con su espada.
- Como es una líder natural, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo Llamativo cuando arenga a sus aliados durante un combate
- Como es fiel al Pacto del dragón, cuenta con la compañía de Flamígero, su fiel draco de presa.

Estrés [1][2][3]

Consecuencias

Leve (2)
Moderada (4)
Grave (6)



Flamígero, draco de presa

Astuto; Pequeño pero fiero; Travieso

Hábil (+2): Volar, atacar con su aliento de fuego.

Torpe (-2): Evaluar a un oponente.

Proezas

- Como es pequeño y ágil, recibe +2 a **defender** para evitar ataques a distancia.
- Como es rápido y astuto, recibe +2 a **crear una ventaja** distrayendo a sus oponentes mediante fintas y ataques fingidos.

Estrés [1][1]

Consecuencias

Leve (-2)



Morandavel, embajadora de Valle Infernal

Aspectos

Bruja demoníaca de Valle Infernal (concepto principal)
Oscuras intenciones (problema)
Pacto con Skroundal, Señor del Segundo Círculo
Inmunidad diplomática
Invocación infernal

Estilos

Sagaz +3, Enérgico y Llamativo +2, Rápido y
Furtivo +1, Cauto +0

Proezas

- Como es muy perspicaz, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo Sagaz durante una negociación.
- Como es una bruja infernal, recibe +2 a **atacar** en modo Enérgico al utilizar conjuros de fuego.
- Como cuenta con secuaces infernales, puede invocar hasta a dos demonios menores en cualquier momento.

Estrés [1][2][3]

Consecuencias

Leve (2)
Moderada (4)
Grave (6)



Demonio menor

Escurridizo; Demonio de fuego

Hábil (+2): Volar, espiar, hacer chistes,
Torpe (-2): Tomar en serio.

Estrés [1]

Resumen de la trama

Mientras el margraviato de Cincogarras trata de resistir el asedio al que ha sido sometido por los invasores Alientohelado, los aventureros deberán buscar ayuda en la urbe construende de Eternardiente. El rey ingeniero Kargovelnaga tan solo accederá a prestarles el auxilio de sus máquinas de fuego y bronce a cambio de que le devuelvan su corazón, robado por la salvaje reina de los Alientohelado, Evenelande.

Sin embargo, este corazón es la única cura para el mal que aqueja a la princesa Valerena, hija del Kargovelnaga (aunque este no lo sabe) y la propia Evenelande, la tiránica reina hechicera de los Alientohelado.

Información sobre la ambientación

Cincogarras

El margraviato de Cincogarras es un conjunto de escarpadas islas cerca de la costa, que sobresalen orgullosas mientras resisten los envites de las olas del mar Feroz. Es una tierra de naturaleza desbordante, magia y poder desencadenado, con grandes peligros y enormes riquezas, ruinas inexploradas y bibliotecas cargadas de secretos.

En estas tierras conviven bestias, demonios y fatas de toda índole, bajo la protección del margrave. Desde antes de la muerte del gran dragón Malakostar, el margrave ha gobernado con justicia y benevolencia, a la vez que defendido su tierra y a las gentes que la habitan con ferocidad y determinación.

Tres son las islas más importantes de Cincogarras:

Granroble: La isla capital alberga la

mayor ciudad de Cincogarras, construida sobre las ramas de un gigantesco roble. En ella tiene su residencia el propio margrave.

Cerco de piedra: La más septentrional, sirve de primer punto defensivo en la protección del margraviato contra los alientohelado. Un muro de altas rocas, gruesas como troncos de árbol, rodea todo su perímetro.

Puertaverde: Es donde se asienta la Gran biblioteca, el mayor depósito de conocimientos de varios reinos a la redonda. En sus profundidades se encuentra un portal, un arco de piedra capaz de transportar a quien lo atraviese a lugares distantes.

Los Alientohelado

Son habitantes de Lejanorte, un reino donde el sol nunca termina de dispersar las nubes y el hielo es duro como el acero

y antiguo como las estrellas.

Sin llegar a ser malvados por naturaleza, resultan fáciles de dominar mediante la superchería y los trucos de magia.

Físicamente son altos, con largos brazos y piernas cortas. Se mueven a gran velocidad, y podrían correr a cuatro patas si no fuese porque lo consideran indigno. Todos, tanto hombres como mujeres, son entrenados en la navegación y el combate. Resultan luchadores formidables por su ferocidad y valor, pero no son los mejores

estrategas.

Durante los meses de invierno se dedican a asaltar los reinos que baña el Mar Feroz, buscando esclavos y botín.

Cuando no viajan en sus veloces embarcaciones, van a la guerra a lomos de enormes tortugas de guerra, los legendarios quelofantes.

Estas bestias surcan las tierras del norte en grandes manadas, lo suficientemente feroces como para poner en fuga a un dragón de hielo.

Introducción

El margraviato de Cincogarras se encuentra bajo asedio. El invierno dura ya más de seis meses, y no parece llegar a su fin. Los vientos helados han congelado las aguas del mar Feroz, formando una explanada de hielo frente a las islas que componen a este pequeño reino. Los guerreros de Lejanorte, los Alientohelado, aprovechan para lanzarse a lomos de sus poderosos quelofantes, chocando una y otra vez contra las menguantes defensas.

Prólogo, Un reino bajo asedio

Escena primera, Defensa desesperada

Resumen: En esta escena los aventureros se enfrentan a toda la crudeza de un asalto alientohelado. Tras unos momentos para que se presenten, lanza el asalto sin demora y sumérgelos de lleno en la acción.

Objetivo: Los aventureros deben sobrevivir a la lucha ¡Y portarse como

héroes!

Procura dar tiempo suficiente a los aventureros para que se conozcan entre sí, antes de lanzar a las huestes invasoras.

Muestra a los alientohelado como enemigos terribles, fanáticos que continúan avanzando sin importar las

bajas impulsados por la furia y sus tortugas de guerra. Puedes usar a Pnjs veteranos para contar terribles historias sobre los alientohelado. Si los aventureros sobreviven como héroes ¡lo han hecho bien!

Os encontráis en la muralla este de Cerco de piedra, una de las escarpadas islas que componen el margraviato de Cincogarras. El mar bajo vosotros se encuentra helado, sus olas toman la forma de una dura capa de hielo. El frío, fuera de lo normal en esta época del año, es tan intenso que el sol que luce en el firmamento apenas consigue calentaros. De pronto el viento se hace más y más fuerte, como si quisiera arrancaros la piel del rostro. Escucháis los conjuros de los cantores de hielo mientras el suelo retumba ante la carga de los enormes quelofantes. Parece que esta vez vienen dispuestos a tomar la muralla a cualquier precio.

Zonas: El espacio principal es la parte superior del muro, delimitado por dos torres con las que se comunica a través de sendas pasarelas.

Aspectos: *¡Traen quelofantes de guerra!; Azotados por el viento helado; Suelos resbaladizos; Gruesa muralla de piedra.*

Finalizando la escena: Cuando varios enemigos yazcan a su alrededor, malheridos o inconscientes, haz que el resto de atacantes se retiren entre juramentos de venganza.



Reparto:

Vanuraga, paladín furiahelada

Los furiahelada son los guerreros de élite de los alientohelado, y operan sobre el campo de batalla como sus comandantes. Tan solo utilizan las estrategias más simples, compensándolo de sobra con ferocidad y determinación.

*Comandando desde el frente;
Guerrero de los hielos; Feroz.*

Hábil (+2): Combatir cuerpo a cuerpo, moverse con agilidad
Torpe (-2): Saber cuándo rendirse.

Proezas

- Como es un experto manejando su lanza de doble filo, suma +2 a **atacar** cuando combate cuerpo a cuerpo.
- Como manda dando ejemplo, recibe +2 a **crear una ventaja** arengando a sus tropas.

Estrés [1][2]

Consecuencia

Leve (-2)

Kranadon, quelofante de guerra

Imparable como un glaciar; Furia incontrolable

Hábil (+2): Aplastar, soportar el daño.
Torpe (-2): Actuar con cautela.

Proezas

- Como tiene un grueso caparazón, suma +2 a **defender** contra ataques enemigos.
- Como es un enorme quelofante, suma +2 a **superar** cuando su gran fuerza es de alguna ayuda.
- Como es una criatura terrible, suma +2 a **crear una ventaja** intimidando a sus adversarios con sus bramidos.

Estrés [1][2]

Consecuencia

Leve (-2)

Guerrero alientohelado

Feroz; Guerrero de los hielos.

Hábil (+2): Combatir cuerpo a cuerpo, moverse con agilidad.
Torpe (-2): Estrategias complejas.

Estrés [1]

Escena segunda, El encargo del margrave

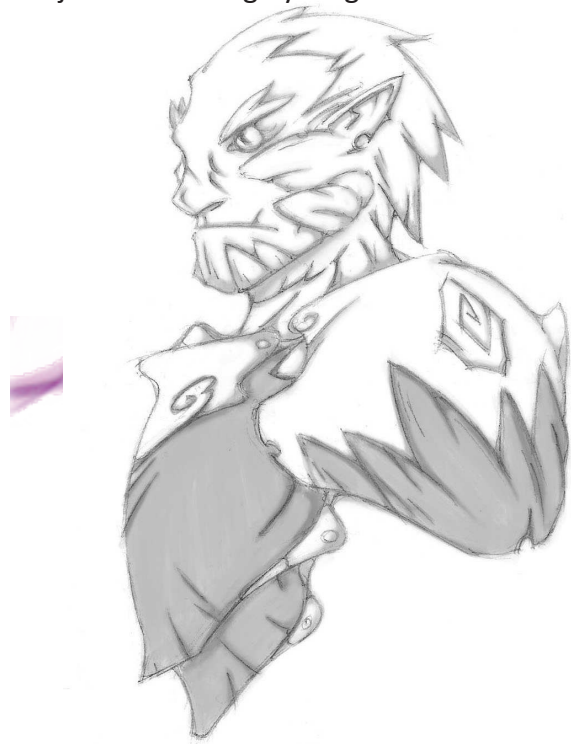
Resumen: Tras conocer de su heroica defensa en la isla Cerco de Piedra, el margrave hace llamar a los aventureros. Gentes capaces y valientes como ellos son las personas indicadas para la peligrosa misión que tiene en mente.

Objetivo: En esta escena es importante que hagas notar los aventureros desesperada que es la situación en Cincogarras: la comida es escasa, las herrerías reparan armas y armaduras a marchas forzadas, curanderos y apotecarios se esfuerzan en remendar a los luchadores para que vuelvan al combate, canteros y carpinteros procuran poner en pie muros y empalizadas, mientras los hechiceros tratan de mantener las defensas arcanas a pesar del agotamiento. ¡No hay tiempo que perder si quieren salvar el margraviato!

Para llegar a la residencia del margrave los aventureros deben dirigirse a Granroble, la isla central. La ruta puede hacerse a pie, ya que las aguas que rodean las islas que forman el margraviato se encuentran congeladas.

Granroble alberga la capital y única gran ciudad de Cincogarras, construida sobre las ramas del gigantesco roble que ocupa la mayor parte de su superficie. Al comienzo del asedio tanto los más jóvenes como los ancianos fueron enviados a reinos vecinos. Tabernas y mercados permanecen vacíos, solo se oye el estruendo de las forjas, el cántico de los hechiceros y el lamento de los heridos.

Pronto, los aventureros llegan a la sala de mapas ubicada en las profundidades de Granroble. Tras felicitarles por su defensa de Cerco de piedra, el margrave les encarga una misión vital para la supervivencia de Cinco garras: deben viajar hasta la distante ciudad de Eternardiente y conseguir la ayuda de sus ejércitos de fuego y magia.



El margrave Ariakod es alto y peludo como un oso. Siempre vestido con una pesada armadura rúnica, es idéntico a un héroe de antaño. Sus modales los de un guerrero brusco y sincero. Irá directo al grano, pero sin escatimar elogios si los aventureros demostraron una especial destreza marcial en la escena anterior.

Amigos, ya habéis visto la ferocidad de nuestros enemigos. Llevamos seis

meses de asedio y, aunque no consiguen romper nuestras defensas, la situación no hace sino ir a peor. Necesito que acudáis a la remota urbe de Eternardiente, hogar y reino de los construkuendes.

Su rey ingeniero, Kargovelnaga, posee un ejército de máquinas de bronce y fuego capaces de enfrentarse a lo peor que los Alientohelado puedan desencadenar. Con ellos de nuestro lado podríamos romper el cerco y lograr la victoria.

El margrave también puede contestar a las preguntas de los aventureros:

¿Qué desean los Alientohelado de Cincogarras?

Los Alientohelado han sido siempre nuestros enemigos, pero limitaban sus incursiones a los peores meses del invierno. Sin duda mediante el uso de la magia han logrado prolongar esta estación y nos han declarado la guerra abierta. Si caemos, tendrán el acceso libre a otros muchos reinos que permanecen indefensos.

¿De dónde viene el conjuro que mantiene el mar helado?

Su reina Evenelande es una poderosa hechicera, pero ahora ha adquirido incluso el poder de prologar el invierno más allá de su duración natural. Por desgracia, ni mis mejores

sabios han conseguido averiguar cómo ha podido adquirir esta capacidad. Parece un tipo diferente de magia.

¿Dónde se encuentra Eternardiente?

Se levanta en el interior de un volcán, más allá de la Ciudad Desolada. Es un viaje largo y peligroso, pero disponemos de un portal arcano que puede dejaros cerca. Se encuentra en la isla Puertaverde, bajo la Gran biblioteca.

¿Nos ayudarán voluntariamente sus habitantes?

Los construkuendes no son gente benévola, pero siempre están dispuestos a un buen trato. Tendréis que negociar su ayuda. El rey ingeniero es una buena pieza. Os pedirá algo de valor o que llevéis a cabo alguna tarea. Andad con ojo, Kargovelnaga es sabio y astuto y puede que lo que os solicite sea más valioso, o complicado, de lo que parece en un principio.

Aspectos: No aguantaremos mucho más; Sois la última esperanza.

Finalizando la escena: Cuando los aventureros estén preparados, el propio margrave les acompañará a Puertaverde. Si quieren reunir provisiones o equipo este es el momento de hacerlo.

Primera parte, el viaje

Escena primera, Partida accidentada

Resumen: En esta escena los aventureros van a la cercana isla de Puertaverde, donde deben luchar contra una horda de invasores para conseguir atravesar el portal que les llevará a Eternardiente.

Objetivo: El portal es la manera más rápida de llegar a Eternardiente. Los aventureros tendrán que conseguir atravesarlo si quieren que su misión tenga éxito a tiempo.

Puertaverde es una diminuta isla rodeada de acantilados altos y escarpados, tallados minuciosamente con figuras de criaturas mitológicas y glifos de protección arcana. Su único edificio es la gran biblioteca, una torre de piedra rodeada por arcos en los que se enroscan las plantas trepadoras.

Da a los aventureros algo de tiempo para investigar sobre los konstruendes si lo desean. La Gran biblioteca es un lugar imponente, con amplias salas abovedadas y centenares de libros manuscritos cuidadosamente almacenados.

Sus custodios son un grupo de sabios que no permiten trastear en sus libros a no ser que se les dé una buena razón. Como es lógico, serán bastante más amables con quienes demuestren erudición y habilidad en las artes mágicas. Pueden averiguar:

- Los konstruendes son seres de magia y tecnología, más interesados en sus máquinas que en las cosas vivas. Es poco probable que su rey se muestre ni tan siquiera interesado en ayudar a Cincogarras, a no ser que se le compense de alguna forma.

- Entre alientohelado y konstruendes pervive una antigua enemistad fruto de pasados enfrentamientos. Los aventureros pueden utilizar el **aspecto Enemistad con los Alientohelado** cuando traten con konstruendes.

- Es normal que un konstruende sustituya partes de su cuerpo por reemplazos mecánicos hábilmente diseñados. Pocos de ellos no carecen de alguna de estas mejoras. Sus armas son también muy avanzadas: poderosos cañones de vapor, espadas que expelen llamas o lanzas cubiertas de energía eléctrica los convierten en formidables combatientes.

- La compañía preferida de un konstruende no es casi nunca otro konstruende. Prefieren pasar el tiempo con las criaturas que ellos mismos fabrican, a las que tratan con el mayor cariño y consideración.

Mientras los aventureros aguardan junto al portal a que esté preparado, un gran número de invasores consigue sortear las

defensas mediante magia, apareciendo de la nada acompañados de un gélido viento. Durante la confrontación no dudes en presionar a los aventureros hasta el límite. Acósalos con los proyectiles de los cantores de hielo mientras se enfrentan a una oleada tras otra de guerreros. Los alientohelados vienen dispuestos a todo y en gran número, deja claro que quedarse equivale al fracaso de su misión y quizá la muerte.

Zonas: La biblioteca es una enorme cámara con cientos de estantes atestados de libros. Se comunica con la sala del portal por medio de una estrecha escalera de caracol.

Aspectos: *¡Son una horda!; Ventisca mágica desatada; Biblioteca de secretos arcanos; ¡No toques ese libro!*

Finalizando la escena: En el momento culminante los aventureros atraviesan el portal, mientras el margrave y su guardia luchan heroicamente para darles tiempo frente a los alientohelados.

¡Atravesad el portal, sois la última esperanza de Cincogarras!

Reparto:

Ingaarl Capa de Nieve, sacerdote de hielo alientohelado

Los sacerdotes de los Alientohelados marchan a la batalla con el resto de su gente, enarbolando el poder del frío.

Elegido del viento helado; Mas guerrero que sacerdote.

Hábil (+2): Magia de hielo, combatir cuerpo a cuerpo de forma brutal.

Torpe (-2): Diplomacia.

Proezas

- Como es un experto en la magia de hielo, recibe +2 a **crear una ventaja** usando conjuros de frío.

- Como es un guerrero sacerdote, recibe +2 a **atacar** en combate cuerpo a cuerpo usando su lanza de hielo.

Estrés [1][2]

Consecuencias

Leve (-2)

Cantor de hielo

Aquellos alientohelado que saben usar magia son conocidos como cantores de hielo. En combate, entonan complicadas salmodias para crear una lluvia de afilados carámbanos que lanzan sobre sus enemigos. Acostumbran a mantenerse alejados de la primera línea, para que nadie pueda interrumpir sus conjuros.

Aura de frío; Vulnerable al calor

Hábil (+2): Lanzar proyectiles de hielo, crear viento helado.

Torpe (-2): Combatir mientras conjuran.

Estrés [1]

Guerrero Alientohelado (P. 11).



Escena segunda (I), Ciudad Desolada: el rescate de los konstruendos

Resumen: Los aventureros acaban en Ciudad Desolada, donde encuentran a un grupo de saqueadores konstruendos en apuros. Ayudarles o no es su decisión.

Objetivo: Salir de la Ciudad Desolada y llegar a Eternardiente. Posiblemente hacer nuevos aliados en el camino.

El tránsito a través del portal es rápido e intenso. La magia inunda cada una de vuestras células, mientras notáis como fuerzas casi insoportables tiran de vosotros en todas direcciones. No es una sensación dolorosa, pero sí muy desagradable. Finalmente sois lanzados con violencia a un túnel de luz cegadora para luego sumergiros en la más completa oscuridad.

Cuando abris los ojos, os encontráis en una urbe abandonada hace siglos, de enormes edificios de piedra y metal que se alzan hasta un cielo oscuro sin sol ni luna, cubierto por extrañas nubes de tormenta. El viento aúlla, susurrando maléficos secretos mientras pasa entre las osamentas de hierro oxidado de antiguas bestias trolls.

Deja que los aventureros deambulen por las desiertas avenidas de la Ciudad Desolada durante un rato, pero haz que se sientan amenazados, constantemente vigilados. Extrañas luces que se encienden y se apagan justo en el límite

de la visión, ruidos metálicos, crujidos y chirridos les acompañan en su paseo.

Mientras vagabundéis por las avenidas desiertas de Ciudad Desolada os llegan unos escalofriantes gritos. A lo lejos podéis ver a un trío de viajeros perseguidos por una horda de terribles Sangreoscura. Las maléficas criaturas parecen a punto de darles alcance.



Los perseguidos son construkuendes que han acudido a Ciudad Desolada para explorar sus ruinas en busca de antigua tecnología troll. Bajo gruesas capas, un aventurero observador puede distinguir brillantes armaduras de bronce e ingenios que sustituyen brazos y piernas.

Los Sangreoscura son combatientes peligrosos, pero seguro que los construkuendes saben cómo llegar a Eternardiente. Si los aventureros son sigilosos podrán disponer de cierta ventaja. Sus enemigos no se han percatado de su presencia, ocupados como están en cazar a los construkuendes.

En el caso de que los aventureros decidan no ayudar a los construkuendes en apuros, les espera una larga jornada hasta llegar a Eternardiente. Y eso si son capaces de averiguar el camino...

Aspectos: *Lugar de mal agüero; ¡Nos observan!; Creo que la salida es por aquí...; Oscuridad y nubes de tormenta.*

Finalizando la escena: Si los aventureros logran salvar a los construkuendes, estos se presentan y les dan las gracias por su ayuda de forma efusiva. Su líder es la ingeniera exploradora Valkenarre, prima lejana del propio rey ingeniero Kargovelnaga. Si los aventureros se interesan puede proporcionarles esta información:

¿Crees que Kargovelnaga nos ayudará?

En el pasado ya tuvimos algunos desencuentros con los Alientohelado.

Y la historia reciente ha demostrado que no son de fiar. Pienso que mi primo al menos tendrá en consideración vuestra petición. Pero si accede a ayudaros, no será a cambio de nada. Es astuto y acontecimientos recientes han hecho que se vuelva muy desconfiado.

¿A qué sucesos te refieres?

Hace quince años Evenelande se presentó en nuestra ciudad con una petición. Solicitó a nuestro rey que construyera una máquina capaz de prolongar el invierno de forma indefinida, según dijo para proteger sus gélidos dominios del calor del verano.

A pesar de la enemistad entre alientohelados y construkuendes, Kargovelnaga accedió y fabricó esta máquina. La reina le pagó robándole el corazón, literalmente arrancándoselo del pecho. El rey ingeniero sobrevivió para construirse un nuevo corazón, pero no ha vuelto a ser el de antes.

¿Para qué querría Evenelande el corazón del rey ingeniero?

Es una hechicera, quién sabe. No me lo puedo imaginar, pero seguro que para nada bueno.

¿Es el ejército de Kargovelnaga tan poderoso?

Nuestro rey es el mejor ingeniero de nosotros. Sus máquinas de guerra son

capaces de derrotar a cualquier enemigo, no importa lo decidido o numeroso que sea. Si decide prestaros su ayuda, podéis apostar a que salvará vuestro reino.

¿Por qué el rey no usa a sus máquinas para recuperar su corazón?

El corazón de Kargovelnaga todavía está vivo, atado a el de alguna forma. Si los konstruendes fuésemos contra los alientohelado abiertamente, Evenelande podría destruir el corazón y quizá incluso acabar con la vida del rey.

Reparto:

Exploradores konstruendes

Magia mecánica; ¡A correr!

Hábil (+2): Explorar, moverse con sigilo.

Torpe (-2): Mantener el tipo de un combate.

Estrés [1]

Valkenarre, Ingeniera exploradora

Si tuvieras que encontrar una konstruende poco común, esta sería sin duda Valkenarre. Es amable, alegre y le encanta la compañía de otros seres vivos. Para su desgracia, le gusta demasiado deambular por lugares peligrosos.

Cachivaches mecánicos; Bienintencionada, para ser konstruende; Enamoradiza.

Hábil (+2): Ingeniería arcana, Explorar lugares misteriosos.

Torpe (-2): Tomar precauciones.

Proeza:

- Como lleva una armadura avanzada, recibe +2 a **defender** frente a ataques físicos.
- Como es buena improvisando, recibe +2 a **crear una ventaja** usando alguno de sus cachivaches mecánicos.

Estrés [1][2]

Consecuencias:

Leve (-2)

Sangreoscura

Los Sangreoscura son criaturas que no te gustaría encontrar de noche.

Corrompidas por la hechicería troll, habitan en lugares malditos, ruinas antaño habitadas por estos. Son fuertes y ágiles, dotados de garras y afilados colmillos, con ojos inexpresivos como los de un tiburón. Apestan a hierro y siempre están buscando nuevas presas a las que capturar.

Malintencionado; ¡Cogedlos vivos!

Hábil (+2): Acechar en la oscuridad, atacar con garras y dientes.
Torpe (-2): Mostrar compasión.

Estrés[1][1]

Narnavalia, Señora de sangre de los Sangreoscura

Sed de sangre; Guerrera feroz

Hábil (+2): Combatir a espada y escudo, comandar a sus secuaces con mano de hierro.
Torpe (-2): Mostrar compasión, utilizar magia arcana.

Proezas

- Como lleva una espada de hierro troll, recibe +2 a **atacar** contra oponentes que usen cualquier tipo de magia.

- Como es una estrategia astuta, recibe +2 a **crear una ventaja** coordinando los ataques de sus secuaces o tendiendo emboscadas.

Estrés [1][2]

Consecuencia

Leve (-2)

Escena segunda (y II), Ciudad Desolada: buscando una salida.

Resumen: Si los aventureros no rescatan a los construquendos, deberán buscar el camino hacia Eternardiente por sí mismos. Si deambulan demasiado por Ciudad Desolada, los sangreoscura pueden aprovechar para tenderles una emboscada.

Objetivo: Los aventureros deben conseguir llegar a Eternardiente a toda costa, sin caer presa de los viles sangreoscura.

Encontrar el camino a Eternardiente es bastante arduo, aunque una buena exploración revelará que hay algunos senderos más transitados que otros. Si los aventureros se entretienen más de la cuenta o fallan en sus intentos de salir de la urbe, les darán a los sangreoscura el

tiempo necesario para preparar una emboscada. La trampa estará ubicada al filo de un acantilado formado por decenas de edificios medio derruidos, con la intención de tomar a los aventureros de espaldas al precipicio y evitar su posible huida.

Los aventureros necesitarán de todos sus recursos para salir vivos de esta. Rodeados y sin posibilidad de huir tendrán que luchar o llegar a algún tipo de acuerdo con los belicosos y salvajes sangreoscura.

Aspectos: Todos los de la escena anterior mas ¡Emboscada!; Entre la espada y el precipicio; Huellas sospechosas.

Finalizando la escena: Si los aventureros consiguen encontrar el camino a Eternardiente, llegarán a la ciudad en pocas horas. Si caen en la emboscada acósaes hasta que demuestran su superioridad en el combate o consigan negociar algún tipo de rescate.

Por otro lado, los sangreoscura conocen la ruta hacia Eternardiente, y pueden revelarla si son convencidos o amenazados.

Reparto:

Puedes utilizar a los Sangreoscura de la escena anterior.



Escena tercera, La ciudad de los konstrukuendes

Resumen: En esta escena los aventureros son capturados por la guardia de Eternardiente y encarcelados en sus mazmorras. Oponerse de manera violenta puede acabar con cualquier posibilidad de conseguir la ayuda de los konstrukuendes, pero es cierto que tampoco tienen tiempo que perder con juicios.

Objetivo: Los aventureros se verán obligados a demostrar que no tienen intenciones ocultas ni son espías de otro reino, o huir de sus captores.

Eternardiente es una ciudad de magia, fuego y tecnología, ubicada en el corazón del monte Ira de Fuego, un volcán muy activo.

Sus habitantes poseen una asombrosa capacidad para unir lo arcano a lo mecánico, creando maravilloso mecanismos de relojería animados por conjuros. Sus edificios están contruquendos en piedra o forjados en bronce, con remaches y complicados adornos por donde discurren el vapor y la electricidad. Sus ruidosas calles están siempre abarrotadas, contruquendos y sus creadores se dedican a los más variados quehaceres, pero siempre relacionados de algún modo con la tecnología.

Tras un largo viaje por túneles laberínticos y bien ocultos, que tan solo los konstrukuendes transitan, llegáis hasta la entrada principal de Eternardiente. Dos enormes puertas de bronce se levantan ante vosotros,

surcadas de gruesos tubos por los que discurre el vapor a alta presión. Un grupo de guardias os rodea nada mas veros, apuntándoos con amenazadoras armas que crepitan con vistosas descargas eléctricas.

Los guardias konstrukuendes son muy suspicaces con los extranjeros e insistirán en ponerlos bajo custodia. Siempre hay rumores de espías en la ciudad y no van a correr riesgos. Utilizar la diplomacia les permitirá conservar armas y equipo, pero de todas formas serán conducidos hasta una celda en los sótanos de los cuarteles de la guardia.

Tras un rato los aventureros son conducidos ante la presencia de un juez. Allí tendrán que demostrar sus buenas intenciones mediante oratoria y argumentos contundentes o hacerse a la idea de una prolongada temporada entre rejas. Recuerda que si ayudaron a Valkenarre contarán con una valiosa testigo a su favor.

Aspectos: *No es momento para las armas; Los intrusos deben ser detenidos; Calles abarrotadas; Espías al acecho; Prisión de máxima seguridad.*

Finalizando la escena: Si convencen al juez de su inocencia, los aventureros quedarán libres para entrar y salir de la ciudad a voluntad. Les darán un salvoconducto para evitar más problemas. En caso contrario serán conducidos a las mazmorras de Eternardiente para pasar una buena

temporada entre rejas, acusados de espionaje.

Seguro que se les ocurrirá algo para huir de prisión, pero añade a las siguientes escenas en Eternardiente el **aspecto Fugitivos de la ley**.

Reparto:

Valnakor, veterano juez
construende

Desconfiado por naturaleza; La justicia sin severidad no es justicia; Espías por doquier.

Hábil (+2): Discernir la verdad, aplicar la ley con rigor.

Torpe(-2): Mostrar comprensión con los culpables.

Proezas:

- Como es un juez astuto, recibe +2 a **crear una ventaja** utilizando complejas argucias legales.

- Como representa a la ley en Eternardiente, recibe +2 a **superar** contra cualquier intento de intimidación o soborno.

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

Leve (-2)



Roarkanuuk, Sargento de la guardia de Eternardiente

Agente de la ley; Estricto

Hábil (+2): Combatir con electroarma, intimidar, perseguir fugitivos.
Torpe (-2): Aguantar monsergas.

Proezas:

- Como es un perseguidor incansable, recibe +2 a **superar** cuando trate de encontrar o dar alcance a un fugitivo.
- Como es un sargento veterano,

recibe +2 a **crear una ventaja** dando órdenes a sus secuaces.

Estrés: [1][2]

Consecuencias:

Leve (-2)

Guardias construkuendes

Equipados para el combate; Alerta.

Hábil (+2): Combatir cuerpo a cuerpo y a distancia, intimidar.
Torpe (-2): Luchar en solitario.

Estrés: [1]

Escena cuarta, En presencia del rey ingeniero

Resumen: Los aventureros tendrán que ingeniárselas para obtener una audiencia con Kargovelnaga.

Objetivo: Conseguir la ayuda del rey ingeniero.

La mansión del rey ingeniero de Eternardiente es una grandiosa construcción de piedra volcánica, surcada por gruesas tuberías y rodeada por silbatos y calderas de bronce. Como corresponde a la residencia de un rey, una legión de guardias custodia sus puertas y patrulla por los alrededores.

En la puerta hay un grupo de embajadores de los más distantes reinos, discutiendo acaloradamente entre ellos y con los guardias complejas cuestiones de protocolo.

El señor de Eternardiente es tacaño concediendo audiencias. Para acceder a su presencia los aventureros tendrán que apañárselas de algún modo. Pueden tratar de colarse en la mansión utilizando el sigilo o amañar alguna invitación, ya sea mediante robo o falsificación. Deja que debatan entre ellos, seguro que se les ocurre algo.

El rey ingeniero pasa las horas en su taller, en lo más profundo de los laberínticos sótanos de la mansión, custodiados por trampas e ingenios mecánicos para ahuyentar a los intrusos. Es allí donde recibe a consejeros, embajadores y visitantes de toda índole.

Una vez frente a Kargovelnaga, haz que se esfuercen en conseguir un buen trato. El señor de Eternardiente es astuto, y tratará de salir ganando con el negocio por todos los medios. Sabe reconocer a aquellos que pueden resultar poderosos aliados, y procurará que le deban un favor para el futuro. Además, ten en cuenta que tan solo desencadenará sus ejércitos de constructos contra los Alientohelado a cambio de una valiosa y arriesgada tarea: recuperar su corazón.

Si los aventureros han obtenido la información de Valkenarre, quizá ellos mismos propongan recuperar el corazón de Kargovelnaga y trocarlo por la ayuda de sus máquinas de guerra. En este caso el rey ingeniero se mostrará muchísimo más colaborador.

Aspectos: *Una legión de guardias ; Complejidades del protocolo; ¡Esta mansión es un laberinto!; Trampas y constructos; Si ayudaron a Valkenarre añade el **aspecto aliados de Valkenarre**.*

Finalizando la escena: Una vez conseguido el pacto con Kargovelnaga, el rey ingeniero les revelará la localización de su corazón.

Esa bruja de Evenelande no sabe que puedo sentir dónde se encuentra,

igual que siento mis manos o mis piernas. Está en una sala situada en la cúspide de una torre de hielo, en el confín de Lejanorte. Os dejaré una de mis naves voladoras para que lleguéis con prontitud. Devolvedme mi corazón y mis máquinas protegerán vuestra tierra.

Reparto:

Si los necesitas, puedes usar a los guardias de la escena anterior.

Diplomáticos de otros reinos

¿Con quién crees que estás hablando?; Burócratas

Hábil (+2): Darse aires, discutir sobre cualquier cosa.

Torpe (-2): Hacer algo útil.

Estrés [1]

Kargovelnaga

*Rey ingeniero de Eternardiente
(Concepto principal)
La confianza da pie a la traición
(Problema)
Resentido con Evenelande
Negociante astuto
Mas máquina que construyendo*

Estilos:

Sagaz +3, Enérgico y Cautos +2, Rápido y Furtivos +1, Llamativo +0

Proezas:

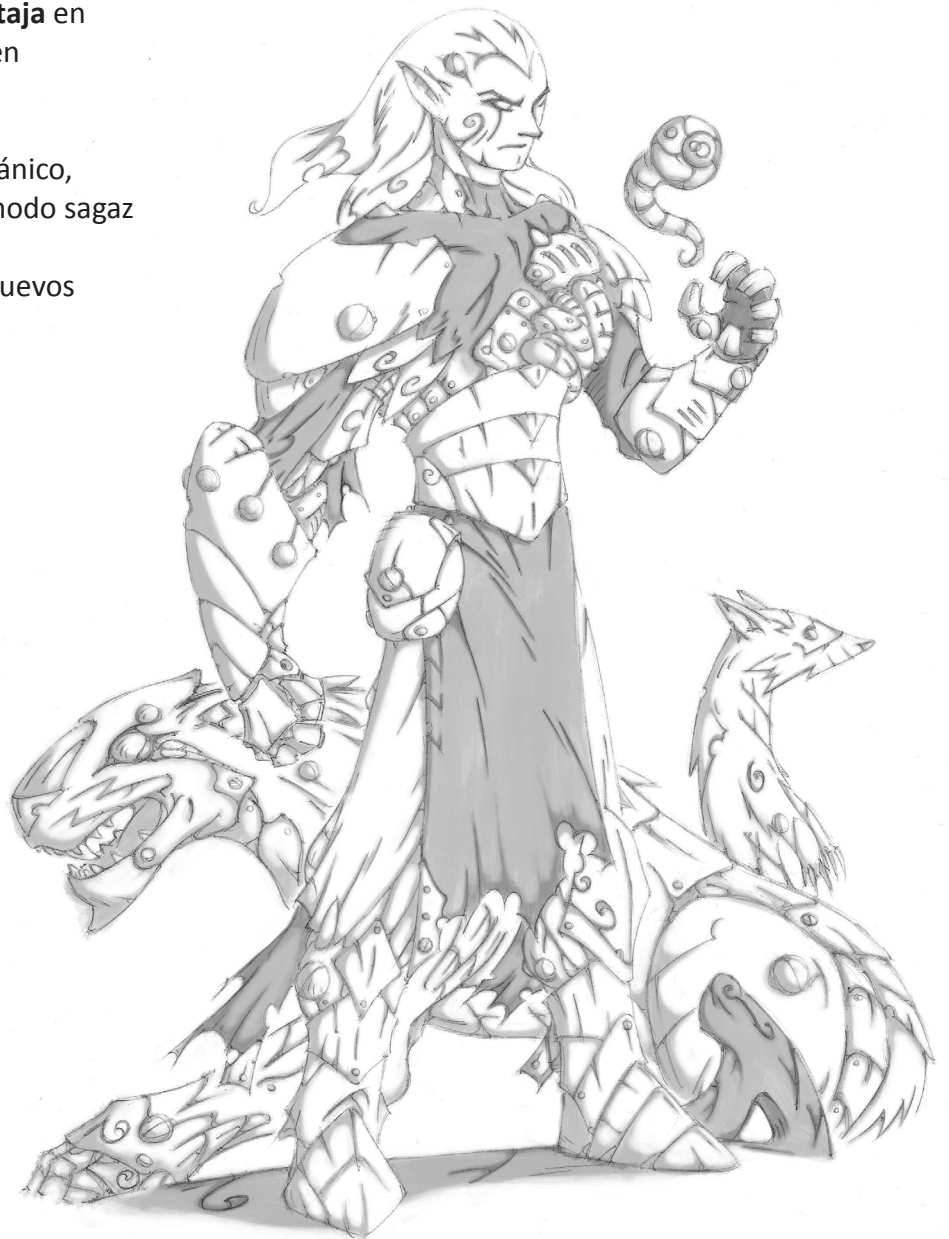
- Como es el señor de Eternardiente, recibe +2 a superar y crear una ventaja en modo Enérgico al intimidar o dar órdenes.
- Como tiene innumerables implantes mecánicos, recibe +2 a **superar y crear una ventaja** en modo Sagaz usándolos en combate.
- Como es un genio mecánico, recibe +2 a superar en modo sagaz para resolver problemas tecnológicos o diseñar nuevos artefactos.

PD: 3

Estrés [1][2][3]

Consecuencias:

- Leve (-2)
- Moderada (-4)
- Grave (-6)



Segunda parte, Un corazón que bien vale un margraviato

Escena primera, Los cielos del dragón

Resumen: Los aventureros son atacados por un dragón de hielo mientras vuelan hacia Lejanorte, el reino de los Alientohelados.

Objetivo: ¡Sobrevivir al combate aéreo!

Una brillante aeronave de madera y bronce aguarda a los aventureros, lista para llevarles a la Torre Aguja de Lejanorte. Rápida y estilizada, deberían llegar a su destino en menos que canta un gallo. Sin embargo eso no sería demasiado emocionante ¿verdad?

El viaje comienza tranquilo. La aeronave surca los cielos cada vez más oscuros y nubosos, pilotada por dos diestros konstruendos. Los aventureros pueden pasar el tiempo en la cubierta exterior, en la que la temperatura es cada vez más baja, o en el reducido espacio para pasajeros.

Mientras tanto, entre los bancos de nubes grises acecha el dragón de hielo Aguanieve. Sabe que los konstruendos poseen artefactos raros y valiosos. Tras divisar el navío desde su guarida, ha decidido hacerse con cualquier botín que pueda contener. Por supuesto no va a caer en la ignominia de tender una emboscada, como haría una criatura menor.

De entre las nubes surge la enorme figura de un dragón de hielo. Sus alas

extendidas parecen abarcar el cielo, provocando una fuerte ventisca con cada movimiento. Con un aterrador rugido, el dragón avanza directamente hacia vuestra aeronave.

Permite que los aventureros tengan unos segundos para pensar qué hacer. Las opciones más claras parecen ser luchar o huir entre las nubes de tormenta, pero si son capaces de negociar con el dragón también podrían lograr salir del aprieto con algún beneficio.

Aguanieve intentará por todos los medios no dañar la nave directamente, tan solo lo imprescindible para que tengan que efectuar un aterrizaje forzoso. Tendrá pocos reparos en arrojar a los aventureros al vacío, si no saben volar no es su problema.

Zonas: La nave aérea tiene dos cubiertas, interior y la exterior, comunicadas por una escalera. Desde la exterior se pueden disparar proyectiles y conjuros contra el dragón, pero no atacar en cuerpo a cuerpo a no ser que se acerque. Por otro lado, Aguanieve es demasiado grande para entrar en la cubierta interior. La tercera zona es el cielo alrededor de la nave.

Aspectos: *Bancos de nubes de tormenta; Viento de costado; Rayos relampagueantes;*

Finalizando la escena: Es complicado despistar a un depredador como Aguanieve, pero las nubes cargadas de rayos son tan peligrosas para él como para el navío aéreo.

Si los aventureros optan por el combate, Aguanieve no tiene ni mucho menos intención de dejarse la vida. Cuando esté lo bastante vapuleado huirá sin pensarlo dos veces, rumbo a su guarida.

Esta es una roca suspendida entre las nubes, lo que queda de un viejo castillo. En lo más profundo de sus mazmorras, Aguanieve guarda un valioso tesoro de gemas y oro, acumulado durante siglos de pillaje.

Reparto:

Aguanieve

Dragón de hielo (concepto principal)
Codicioso como un dragón (problema)
Enorme como un glaciar
Convocador de ventiscas
Honorable... en cierto modo

Estilos:

Enérgico +4, Rápido y Llamativo +3, Sagaz y Furtivo +2, Cautivo +1

Proezas:

- Como es un dragón de hielo, recibe +2 a **atacar** en modo Enérgico usando su aliento gélido

- Como es aterrador, recibe +2 a crear una ventaja en modo Enérgico atemorizando a sus presas.

- Como está versado en magia de hielo, recibe +2 a crear una ventaja usando conjuros de viento y nieve.

PD: 3

Estrés [1][2][3]

Consecuencias:

Leve
Moderada
Grave



Aeronave construyendo

Para facilitar las cosas, puedes considerar a la nave y sus pilotos como una sola criatura.

Ingeniería construyendo; Pilotos expertos; Sistemas de eyección.

Hábil (+2): Pilotar, efectuar reparaciones de emergencia.

Torpe (-2):

Proezas:

- Como la nave posee cañones de vapor, recibe +2 a **atacar** a blancos a distancia.

- Como cuenta con motores sobrealimentados, recibe +2 a **superar** cuando la velocidad sea mas importante que la maniobrabilidad.

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

Leve (-2)

Moderada (-4)

Escena segunda, La Torre Aguja

Resumen: Los aventureros irrumpen en la Torre Aguja, dispuestos a conseguir el corazón de Kargovelnaga para salvar Cincogarras.

Objetivo: Procurar llegar a la cúspide de la Torre Aguja sin ser detectados, aunque también es posible abrirse paso por la fuerza o mediante engaños.

La Torre Aguja es una fortaleza alta y esbelta, compuesta por decenas de torres más pequeñas edificadas unas sobre otras. Construida toda ella en el más duro hielo, es tan resistente a la magia y el fuego como la piedra sólida. Se levanta sobre una extensa meseta cubierta por un denso bosque de árboles

de madera pálida, habitado por osos blancos de seis patas. Para Evenelande es lo más parecido a un hogar y por ello mantiene aquí a su única hija.

Torre Aguja cuenta con un número muy reducido de guardias, todos ellos de confianza, elegidos entre los mejores guerreros aliento helado. Son inmunes a cualquier tipo de tentación o soborno, y preferirían morir antes que traicionar a su reina.

El interior de la fortaleza es un dédalo de escaleras, pozos y pasillos, muchos de ellos trampas para extraviar y confundir a los intrusos. La única forma de llegar a la cúspide es una escalera de caracol tallada

en su centro, custodiada día y noche por cuatro guardias bien armados. Si estos diesen la alarma, otros tantos acudirían en su ayuda en pocos segundos y unos enormes bloques de hielo bloquearían cualquier escapatoria.

Aspectos: *Pasillos interminables; ¡Alarma!; Escaleras angostas*

Finalizando la escena: Tras un rato eludiendo guardias y buscando el camino correcto, deja de los aventureros lleguen a la cúspide de la fortaleza.

Reparto:

Corbador, Capitán de la guardia

Guerrero de Élite; Incorruptible; Duro como el hielo.

Hábil (+2): Combatir, fintas y ataques sorpresa.

Torpe (-2): Mantener conversaciones prolongadas.

Proezas:

- Como es un guerrero de élite, recibe +2 a **atacar** con su lanza de hielo.

- Como sabe aprovechar las debilidades del enemigo, recibe +2 a **crear una ventaja** contra contrincantes que hayan recibido estrés o asumido consecuencias.

Estrés: [1][1][2]

Consecuencias:

Leve (-2)

Leve (-2)

Guardia de Torre Aguja

Guerrero de Élite; Leales hasta la muerte

Hábil (+2): Combatir, custodiar Torre Aguja.

Torpe (-2): Diplomacia.

Estrés: [1][1]



Escena tercera, Corazón en disputa.

Resumen: Una vez en la cúspide de la torre, los aventureros se encontrarán frente a frente con la hermana de la reina, Evenalissia. Podrán descubrir toda la historia y tendrán que hacer frente a una difícil decisión.

Objetivo: Vencer a Evenalissia, la hermana de Evenelande, es la parte sencilla. Lo difícil viene después. Si sustraen el corazón recién implantado en la hija de Kargovelnaga y Evenelande, esta morirá casi sin remedio. Pero si lo dejan no cumplirán con lo pactado y el rey construyendo podría denegar su ayuda. ¿Serán los aventureros capaces de solucionar el dilema?

Valerena, la hija de Evenelande, acaba de recibir el corazón de su padre. Todavía duerme bajo los efectos de conjuros y anestesia. Su tía y dos doctores esperan a su lado, pendientes de cualquier cambio en su estado. En este momento, los aventureros llegan a la cúspide.

La cúspide de la torre es un mirador circular, con paredes de hielo transparente tan sólidas como el acero. En el centro del mirador hay una mesa donde yace una joven dormida. La muchacha, que respira de forma lenta pero regular, no parece tener más de quince años.

Junto a ella hay tres alientohelado, una mujer vestida con pieles y placas de armadura minuciosamente cincelada, y dos ancianos ataviados a la manera de eruditos. La mujer da un

paso al frente, mientras anuncia:

- Soy Evenalissia, hermana de la reina hechicera Evenelande, Dama furiahelada, Cazadora de dioses y gigantes y castellana de Torre Aguja. ¿Quiénes sois y qué hacéis en mi fortaleza?

Mientras los aventureros no amenacen de forma directa a su sobrina o a ella misma, Evenalissia contestará a sus preguntas con total sinceridad, esperando que sus adversarios hagan lo propio.

¿Dónde está el corazón de Kargovelnaga?

Sabíamos que Kargovelnaga mandaría a alguien a por él, pero ahora ya no es su corazón. Pertenece a mi sobrina, la princesa Valerena.

¿Quién es ella?

Es la hija de Evenelande y el rey ingeniero de Eternardiente. Nacida hace poco más de catorce años fruto del antiguo amor que se profesaban.

¿Por qué tiene el corazón de su padre?

Nació con una terrible enfermedad, una debilidad mortal en el corazón que ni ciencia ni hechicería es capaz de curar. Al ser mitad construyendo, trasplantar el corazón de su padre ha sido la única forma de salvarla.

¿Sabe Kargovelnaga que tiene una hija?

Mi hermana ha sido muy discreta todos estos años. Me extrañaría que el rey ingeniero sospechara siquiera de su existencia. De todas formas no la merece, tan solo se preocupa de sus máquinas.

Necesitamos el corazón a toda costa...

Si se lo quitáis, mataréis a mi sobrina. Eso no puedo permitirlo.

Si los aventureros se comportan de forma amenazadora, Evenalissia luchará por defender a su sobrina hasta las últimas consecuencias. No permitirá que se la lleven y mucho menos que le quiten su nuevo corazón.

Llegado el caso, el combate debe ser lo suficientemente duro. Incluye a unos cuantos guardias alientohelado que hagan sudar a los aventureros. Los doctores no participarán en la lucha, ocupados en mantener a salvo a Valerena.

Zonas: La cúspide de la torre es una única cámara de grandes proporciones, por donde fluye con fuerza la magia de hielo. Se comunica con la torre por medio de una amplia escalinata. Unas puertas conducen hasta una balconada, azotada por fuertes vientos.

Aspectos: *Amplificador arcano; Azotados por el viento; Valerena está en peligro.*

Finalizando la escena: Trata de que los aventureros no pierdan de vista su

verdadero objetivo: acabar con el asedio de Cincogarras. A partir de ahí, deja que sean ellos quienes decidan qué hacer con todas las consecuencias.

Evenalissia tiene la potestad para llegar a un pacto en nombre de su hermana, como por ejemplo acabar con el asedio a Cincogarras a cambio de que no se lleven a su sobrina. Otra opción es llevar a la chica con su padre. Técnicamente devolverían el corazón a Kargovelnaga, y este cumpliría con lo pactado. En cualquier caso, el Margraviato quedaría liberado en pocos días.

Si optan por extraer el corazón a Valerena, la joven morirá durante el proceso a no ser que sea tratada con magia extremadamente poderosa y gran habilidad médica.

Reparto:

Evenalissia, Dama furiahelada y Castellana de Torre Aguja.

Aspectos

Gurrera furiahelada (concepto principal)

Impulsiva (problema)

Castellana de Torre Aguja

"No tocaréis a mi sobrina"

Danzarina de la espada

Estilos

Rápido +3, Enérgico y Sagaz +2, Cautivo y Llamativo +1, Furtivo +0.

Proezas:

PD: 3

- Como porta una espada de siemprehelada, recibe +2 a **atacar** en combate cuerpo a cuerpo.

Estrés: [1][2][3]

Consecuencias:

- Como es veloz como una serpiente, recibe +2 a **defender** esquivando ataques enemigos en modo Rápido,

Leve (-2)

Moderada (-4)

Grave (-6)

- Como es una luchadora avezada, recibe +2 a **crear una ventaja** en modo Sagaz analizando los ataques de sus enemigos.

Puedes utilizar a los guardias de la escena anterior, incluyendo un par de capitanes de la guardia para darle mas entidad al combate.



Finalizando la aventura

Si los aventureros triunfan en su misión serán recibidos como héroes por el propio margrave. Serán distinguidos con los más altos honores y, durante generaciones, se cantarán canciones sobre sus gestas en la liberación de Cincogarras.

Por su parte, los Alientohelado aparcarán sus ansias expansionistas... al menos por un tiempo. Si la joven Valerena salió ilesa, no habrá rencor contra los aventureros. Pero si murió o quedó presa de los konstruendes, Evenelande se convertirá en su peor enemiga.

Kargovelnaga se dará por satisfecho con recuperar su corazón. La vida de su hija tampoco le importa demasiado, y probablemente tenga un triste final si la dejan con él. Si quieres continuar la aventura, podrías hacer que Valkenarre pidiese a los aventureros que la rescataran en secreto y la devolvieran con su madre.

Si los aventureros fracasan, cuando regresen al margraviato lo encontrarán sumido en un invierno eterno. Evenelande habrá conseguido la victoria y tan solo un puñado de defensores continuarán luchando una desesperada guerra de guerrillas. La mayoría de sus habitantes serán ahora esclavos a manos de los invasores, y las tierras de Cincogarras una parte más del imperio Alientohelado.

