



Reto: Bajo

LA PRUEBA DE ERGALAM

Princesa de las
llanuras - parte 2

Resumen

Los PJs acompañan a una princesa elfa gris junto a su tribu, pero allí deben probar la valía de ésta, superando una prueba en las ruinas de una ciudad humana.

La tribu del Puño Rojo

Los PJs se encuentran viajando por las llanuras grises junto a Hiona, helasta (princesa) de la tribu de elfos grises del Puño Rojo. Después de sacar a la princesa de una prisión humana, la acompañan a su hogar.

Sin embargo, mientras la helasta estuvo prisionera, otra mujer se ha hecho con el gobierno de la tribu. Se trata de Esahika, una chamán que se ha ganado el favor de los suyos asegurando que Hiona había muerto.

El grupo de los PJs llega al mediodía a la red de cuevas donde se ha instalado la tribu de elfos grises. Al verles llegar, un gran revuelo se levanta, y elfos aparecen por todas partes, sin poder creer que haya regresado su antigua helasta. Hiona no acepta que alguien le haya arrebatado el puesto, y exige ver a Esahika. Los PJs son custodiados por un grupo de guerreros, que les llevan a una tienda de tela junto a un risco, donde se ha instalado Esahika. Ante una multitud de elfos, las dos chamanes elfas grises se enfrentan en una agraia discusión, en que Hiona acusa de traición a su rival, mientras ésta asegura que tomó el mando sólo para garantizar la supervivencia de la tribu, pero que ha demostrado ser mucho mejor líder que ella.

Al final, Esahika exige demostrar mediante una prueba quien ha de ser la helasta de la tribu. Los elfos responden con un alarido de júbilo, y los sabios y ancianos de la tribu se reúnen y toman una decisión; Las dos mujeres se enfrentarán a una prueba, que consiste en adentrarse en las ruinas de Ergalam, la ciudad humana que fue arrasada durante la guerra contra el Rey Dios, y alcanzar el palacio central. Quien lo logre, será la helasta de la tribu.

Hiona acepta sin dudarle y dedica una dura mirada a Esahika. Después, ya que pueden entrar en la prueba acompañadas de un grupo de seguidores, Hiona pide a los PJs que le ayuden a ganar la prueba. Por ello, está dispuesta a pagar hasta 30 mp por cabeza.

La prueba

Al atardecer, los elfos se dirigen hacia las ruinas, siguiendo a los dos grupos que se van a enfrentar a la prueba. En el camino, los PJs pueden ver que Esahika ha montado un grupo de 4 guerreros elfos (o tantos como PJs haya en el grupo de Hiona).

Al llegar a las cercanías de las ruinas, los ancianos de la tribu dictan las normas del enfrentamiento y ruegan el favor de los dioses de los pozos para que hagan que sólo la que sea digna de ser helasta salga con vida.

- *La prueba consiste en alcanzar el templo del sol que hay en el centro de la ciudad*—clama un anciano, ante la mirada atenta de un centenar de elfos—. *Pediremos a los dioses que quíen a la que sea digna de ser helasta, pero para asegurarnos, hemos envenenado vuestra*

comida, así que ahora todos lleváis un poderoso veneno en la sangre. Por otro lado, un grupo de guerreros ha colocado un vial con el antídoto en el altar del templo del sol, en el centro de la ciudad, así que aquel que llegué allí y tome el vial, habrá salvado la vida y demostrado que es digna de ser helasta. Al llegar el amanecer, el que no haya tomado el antídoto, morirá.

En ese momento, ambos grupos son guiados a diferentes puntos para entrar en la ciudad. Con la llegada del anochecer, se da la orden y empieza la prueba. Tienen hasta el amanecer para lograr la cura.

Para llevar el control de la prueba, el DJ puede tener un contador de tiempo. Se trata simplemente de que vaya contando las elecciones de camino que hacen los PJs o el tiempo que pierden en buscar, luchar, descansar, etc. Cada vez que tomen una de estas decisiones, suma 1. Cuando el tiempo llegue a 15, empieza a clarear. Al llegar a 20, amanece y los que aún estén envenenados, quedan malheridos, y en 3 asaltos mueren.

Grupo de rivales

La chamán Esahika tiene unas puntuaciones similares a las de Hiona (ver aventura *El Guardián del calabozo*). A su vez, va acompañada de un grupo de guerreros elfos grises, con estas puntuaciones:

Guerreros elfos grises, 50 puntos

Habilidades: Atención +5, Atletismo +6, Buscar +4, Orientación +4, Sigilo +7, Supervivencia +8.

Dotes: Correr, Flanqueo mejorado, Inmunidad a dormir, Protección contra Encantamiento, Rastrear.

Bonif: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +7, Volunt +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17 (despre 14), Cuero (RD 2), Espada +8 (1d8+1), Boleadoras +6, Presa +4.

Salud: Puntos Resistencia 38, Umbral herida grave 12.

Equipo: Espada, 2 boleadoras, armadura de cuero.

La ciudad en ruinas de Ergalam

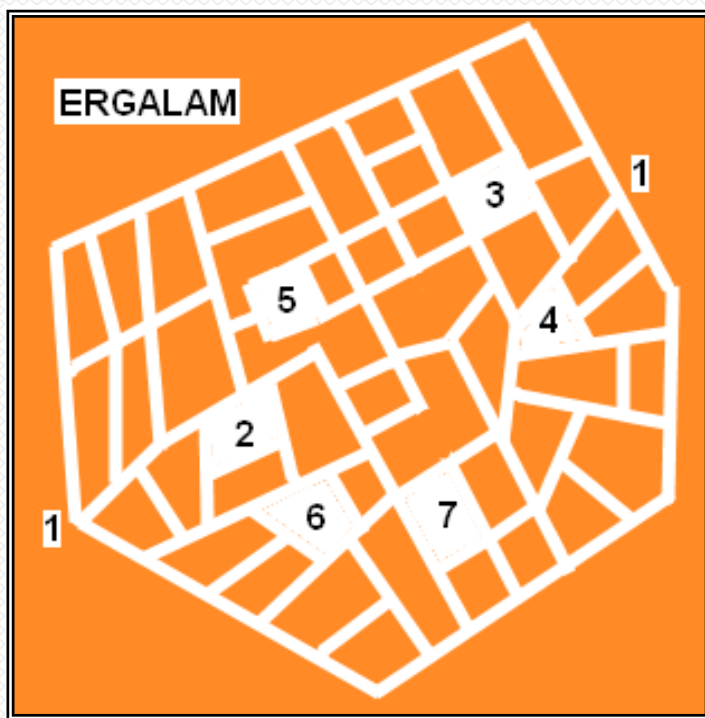
En un valle en la parte norte de las llanuras se encuentran los restos de una antigua ciudad humana, que fue arrasada por los dragones en la guerra de hace 300 años. Desde entonces, ha permanecido abandonada, y con el paso del tiempo se ha convertido en la guarida de todo tipo de criaturas, y en especial de una colonia de arpías, que la usan como refugio.

La ciudad fue en su tiempo una bella urbe de edificios de piedra y grandes templos dedicados a los dioses antiguos (los anteriores a que se iniciara el culto a Korth), pero ahora no es más que un cúmulo de edificios en ruinas, calles cubiertas de despojos y templos que han sufrido todo tipo de saqueos.

Los dos grupos son llevados a los puntos 1 del mapa, donde empieza la prueba (el DJ decide donde empiezan los PJs y donde sus rivales).

A continuación, se describe muy brevemente las ruinas, así como los encuentros y sucesos que pueden acontecer. Es decisión del DJ cómo intercalar éstos en

Aventuras en el Reino de la Sombra son una serie de aventuras rápidas para el Juego de rol del Reino de la Sombra. Para más información, consulta la web de www.nosolorol.com



el transcurso de la prueba. También, a partir del tiempo 10, cada vez que lleguen a una plaza, el DJ puede tirar 1d6. Si sale un 1, se encuentran con el grupo rival.

1. Punto de salida de los grupos. Es una calle que avanza entre cascotes de piedra y edificios en ruinas y que se interna en la ciudad.

2. Plaza del mercado. Se trata de una plaza de edificios derrumbados y montañas de cascotes. Un Buscar (CD 20) permite encontrar un antiguo cartel, con un mapa de la ciudad (en que indica la posición del Templo del Sol).

3. Plaza de la fuente. Una gran fuente de estatuas destrozadas ocupa el centro de la plaza. Ocultas en el agua hay varias serpientes venenosas.

Serpientes, animal menudo (10 puntos).

Rasgos: Infravisión 1, Olfato animal, Venenoso 4.

Hab: Acrobacia +9, Atención +8, Atletismo +9, Sigilo +9.

Bonif: Ataque +5, Fortaleza +0, Reflejos +5, Volunt +1.

Combate: Iniciativa 5, Velocidad 6 m en suelo y agua, Defensa 17 (desprevenido 14), Mordisco +5 (1D4-2 + 1d6 por veneno), Presa -4.

Salud: Puntos resistencia 16, Umbral herida grave 7.

4. Templo de la luna. Se trata de una plaza con un templo en ruinas en su lado sur. Un saber (Historia) CD 15 permite reconocer que es un templo dedicado al dios luna, y que no es el que buscan. Si entran, ésta es la guarida de 4 arpías.

5. Plaza del pozo. Es una pequeña plaza con un derrumbamiento en su centro. Se trata de un pozo de 10 metros de profundidad, cuyo fondo no tiene más que cascotes. Buscar aquí no es más que perder el tiempo.

6. La plaza del templo de las estrellas. Esta plaza alberga uno de los pocos edificios que se mantienen intactos. Se trata de un templo de piedra, con un arco adornado con 7 estrellas. La puerta de piedra está sellada y no hay manera de abrirla, a no ser que se

destruya la piedra (Dureza 18, Reducción daño 17). Dentro del templo hay una serie de objetos y estatuas de valor (100 mp) pero no es el templo que buscan.

7. Templo del sol. Una plaza alargada se encara hacia un regio edificio de piedra, con unas escalinatas que suben hasta el arco de entrada.

Este es el templo que buscan. Al llegar, se encuentran (si no lo han hecho antes), con el grupo rival, que justo en ese momento está luchando contra un grupo de 3 arpías. Los PJs pueden decidir si unirse a la lucha, en un todos contra todos, o colarse en el templo.

Un Atención CD 15 permite descubrir varios cadáveres entre los cascotes (los guerreros que traían el antídoto y cayeron muertos por las arpías).

Si entran en el templo, está lleno de desperdicios, y hay 6 arpías más, que atacan desde los altos techos del edificio, pero ni rastro del antídoto en el altar.

Lo que pasó fue que el grupo que traía el antídoto, fue atacado por las arpías, y murieron antes de entrar en el templo. Uno de ellos aún tiene el antídoto entre sus ropas, así que alguien debe registrar sus cuerpos para encontrarlo. El frasco contiene sólo dosis para un grupo.

Finalizando la aventura

Después de la lucha con el grupo de Esahika y con las arpías, los PJs han debido encontrar el antídoto para el potente veneno. Al tomarlo, se recuperan y pueden salir de la ciudad. Cuando regresen a donde espera la tribu del Puño Rojo, Hiona es aclamada como verdadera Helasta, y los PJs son bienvenidos en la tribu de las llanuras.



ARPÍA, Humanoide monstruoso mediano (40 pts)

Las arpías son criaturas carroñeras, de aspecto de mujer y enormes alas de buitre que crecen en su espalda. Tienen rostros pálidos y cadavéricos, largos cabellos negros y unas fauces llenas de colmillos. Durante el día se refugian en cuevas o grutas, para al llegar la noche, salir en busca de viajeros perdidos en las tierras desoladas. Las arpías vuelan en círculos antes de caer entre chillidos sobre sus presas y tratar de despedazarlas con sus extremidades acabadas en garras, o usan arcos para disparar en pleno vuelo sobre sus objetivos.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 7 (-2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 15 (+2).

Rasgos raciales: Ataque en vuelo, Infravisión 2, Competencia armas (sencillas y tradicionales), Garras 1, Resistencia al daño 3, Velocidad reducida 1.

Hab: Atención +5, Atletismo +4, Buscar +7, Sigilo +2.

Bonif: Ataque +9, Fortaleza +2, Reflejos +7, Volunt +5.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 6 m (suelo) o 24 m (volando), Defensa 17 (despre. 15), Piel dura (RD 3), Garras +9 (1d4), Arco compuesto +8 (1d8), Presa +7.

Salud: Puntos resistencia 24, Umbral herida grave 8.

Equipo: Arco compuesto, flechas 10.