



## Resumen

Los PJs son capturados junto a la helasta Hiona por una tribu rival, para ser ofrecidos en sacrificio a un gran devorarooca. Mientras huyen del monstruo, deben buscar una forma de hacer que regrese a su cubil.

## En busca de aliados

La aventura se inicia cuando Hiona comunica a los PJs que necesita de sus servicios. Se trata de acompañarla en un viaje al sur, hasta el territorio de la tribu de La Cólera, pues necesita establecer una alianza para derrocar al tirano de Ergadun. Su plan es reunirse con la helasta rival y llegar a una tregua temporal, para conseguir su ayuda y así acabar con la milicia de Ergadun. Hiona confía más en los PJs que en sus propios guerreros, pues tiene dudas de su lealtad.

Lo que Hiona desconoce es que Jiora ha decidido que es el momento de que una guerrera vuelva a ocupar el puesto de Helasta (ella más concretamente). Sin que nadie lo sepa, ha enviado un mensaje a La Cólera, informando de la llegada de Hiona, y diciéndoles que pretende hacerse con el poder de la tribu. Al recibir este mensaje, la tribu rival decide tender una emboscada y capturar a esa temeraria helasta.

## A través de las llanuras

El viaje hasta el territorio de La Cólera les llevará unos 7 días, a través de tundras desoladas, y entrando en la parte más árida de las llanuras. Es decisión del DJ el intercalar algún encuentro o peligro durante estas jornadas, pero estaría bien obligar a los PJs a tener que orientarse, cazar y otras técnicas de supervivencia en un paraje desolado (y pasar hambre si fallan).

A su vez, durante las pausas y los campamentos nocturnos, se puede estrechar las relaciones entre los PJs y Hiona. En este punto, es importante remarcar que la helasta no aceptará nunca a un compañero que no sea elfo gris, pues la tradición así lo marca.

## La emboscada

Cuando el grupo se adentra en territorio rival, después de avanzar un par de días hacia el sur, se produce el ataque. En un desfiladero que se adentra por el secarral, de pronto, un grupo de 50 guerreros elfos grises surge en los riscos, apuntándoles con sus armas. A su frente está la helasta Iriada, una exploradora elfa gris de cabello recogido en trenzas y modos fanáticos, a la que acompañan dos mujeres chamán.

- *¿Acaso creías que podrías entrar en nuestro territorio y hacerte con el control de La Cólera?* –se burla la helasta-. *Recibimos aviso de tu cobarde intento de quitarme mi puesto, y por eso te hemos preparado esta recepción. Pero no tendrás una muerte rápida, zorra. No, te entregaremos en sacrificio a nuestro dios, la sangre de una helasta rival nos bendecirá por años.*

Debe quedar claro que es inútil luchar contra la partida de elfos grises, pues les superan en número y poder.

Por ello, Hiona acepta rendirse y les dice a los PJs que deben tener esperanza. Además, la helasta está enfadada e intrigada al saber que alguien avisó de su llegada. Sin duda hay un traidor entre los suyos y piensa descubrir quién es.

Por tanto, los elfos grises despojan de sus posesiones a los PJs, los atan y los llevan al sur. Este viaje sucede sin incidentes, aunque puede ser el momento para que los PJs busquen información sobre quién les ha traicionado. Si logran ganarse la simpatía o el desprecio de Iria, es posible que ésta, para burlarse de Hiona, le diga que fue su propia guerrera, Jiria, la que le avisó de su intento. Al saberlo, Hiona maldice a la guerrera y desea volver a su hogar para vengarse de esa traidora.

## El gusano de Roca negra

Dos días después llegan a la región de Roca Negra, un secarral rocoso de cañones y desfiladeros. El destino es un enorme pozo natural, que es el lugar donde realizan los rituales en honor de su dios, Ukrua, el gran gusano. Ukrua es un enorme devorarooca que habita en este pozo, donde es venerado y alimentado por los elfos grises, haciéndose cada vez más grande. El vínculo establecido es tal, que Ukrua obedece las órdenes de los chamanes de una manera fanática.

Las dos chamanes empiezan a realizar los cánticos, mientras los guerreros colocan a Hiona y los PJs en una pasarela de madera que cruza de lado a lado el pozo. Allí, los PJs son atados con cuerdas, y sus armas y posesiones colocadas a sus pies. Una vez completado los preparativos, los elfos de la Cólera se van a la parte oriental del cañón, donde se disponen a seguir el ritual.

En este momento, las dos chamanes realizan los últimos cánticos que han de atraer al devorarooca y obligarle a matar a Hiona:

- *Ven Ukrua, señor de la tierra* –cantan las chamanes-. *Tus sirvientes te llaman para ofrecerte el mayor de los sacrificios. Sáciate con la sangre de una helasta, y no vuelvas a la negrura hasta haber devorado sus huesos.*

En ese momento, un gutural rugido surge del pozo, y el sonido de algo gigantesco que se desliza llega desde las profundidades. Es ahora cuando los PJs deben liberarse y emprender la huida, pues el resto de elfos grises no se acercarán al pozo durante el ritual.

Por desgracia, liberarse de las ataduras no es fácil (Juego de Manos CD 20). También es posible buscar otras alternativas, como usar las armas del suelo para cortarse las ataduras entre ellos. Si todo falla, y mientras los rugidos de Ukrua se acercan, Hiona logra liberar sus manos y ayuda a los PJs a escapar.

Justo en ese momento, el gran devorarooca aparece por el pozo, un colosal gusano de piel terrosa y unas fauces capaces de engullir a varios hombres a la vez.

- *¡Debemos huir!* –grita Hiona, cogiendo su bastón y corriendo hacia el lado occidental del pozo, lejos de los elfos grises-. *No podemos vencer a esa criatura, y si lo hacemos, los guerreros nos matarán.*

Es de suponer que los PJs sigan a la helasta fuera del

pozo, mientras el gusano arremete y destroza la pasarela de madera.

## Perseguidos por el gusano

Por si no ha quedado claro, el gran devoraroca debe saciarse con una helasta elfa gris, y sólo cuando haya devorado a una dejará de perseguir a Hiona. Así que los

PJs pueden huir por los desfiladeros, pero Ukrua les sigue bajo tierra, y seguirá atacando hasta devorar a Hiona (o a otra helasta). Así que los PJs deben buscar otra presa para el gusano, que sólo puede ser una helasta. Claro que

los PJs pueden decidir abandonar a Hiona y que sea pasto del gusano. En ese caso, la elfa escapa, prometiendo venganza.

Si los PJs huyen junto a Hiona, a partir de este momento, se suceden una serie de encuentros y peligros, que el DJ puede introducir según desee:

- **Temblores:** Mientras corren por un desfiladero, un terremoto sacude el suelo (Fortaleza CD 15 para no ser derribados).

A continuación, el devoraroca emerge de la tierra y ataca a Hiona y a los que estén cerca de ella. Los PJs deben lograr herir al gusano (que quede malherido o cuando lo decida el DJ), forzándole a huir y se que refugie en las profundidades a recuperarse.

- **Ataque elfos grises:** En algún momento, una partida de caza de 10 elfos grises de La Cólera les persigue. Los PJs pueden percatarse de su presencia (Atención contra Sigilo +7) y atacar por sorpresa, o serán ellos los que caen en una emboscada. Si capturan a un elfo con vida, éste les explica que la helasta Iriada está liderando a los elfos que les persiguen.

Esta información debe indicar a los PJs la solución al problema del gran gusano, que consiste en ir hasta el campamento enemigo, y allí esperar que aparezca el devoraroca y se sacie con Iriada en vez de a Hiona (al fin y al cabo es también una helasta). Si los PJs no piensan en esta posibilidad, es Hiona quien la plantea, y valora que es su única opción de escapar del gusano.

**Guerreros La Cólera, guerrero elfo gris (55 puntos).**

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

**Notes:** Correr, Inmunidad (dormir), Protección (Encant).

**Bonif:** Ataque +7, Fortaleza +6, Reflejos +6, Volunt +4.

**Combate:** Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17 (despre 14), Cuero (RD 2), Espada +9 (1d8+1), Arco largo +7 (1d8+1), Presa +5.

**Salud:** Puntos Resistencia 45, Umbral herida grave 13.

**Equipo:** Espada, Arco largo, armadura de cuero.

## Una helasta por otra

Es de suponer que los PJs acepten este plan, y se dirijan a donde les ha indicado el guerrero. El resto de la

partida están acampados a apenas unos kilómetros, por lo que Hiono y los PJs llegan allí durante la noche. Puede ser que, en el camino, sientan nuevos temblores del devoraroca, pero éste se está recuperando de las heridas y aún no ataca.

Al llegar al campamento, los PJs deben infiltrarse en sigilo, llegar a la tienda central y allí capturar a Iriada. Hacer esto no debe ser más complicado que evitar a los dos guerreros que montan guardia (o eliminarlos), pues los elfos no esperan que el grupo les ataque (se supone que están huyendo del gusano). Una vez en la tienda, la helasta duerme confiada, y los PJs la pueden raptar sin mayores problemas.

Según su habilidad, logran salir del campamento sin ser descubiertos, aunque estaría bien que un guerrero descubra a los intrusos y dé la alarma. Al momento, los 20 guerreros de la partida se alzan y se produce la lucha final. Es justo entonces, que el gran gusano emerge entre la tierra y devora a dos elfos grises. Un completo caos se desata, en una lucha entre elfos, los PJs y un devoraroca, que persigue a Hiona, pero va matando enemigos a la vez. Finalmente, cuando la mayor parte de los elfos están muertos, Hiona se planta junto a la maniatada Iriada y hace frente al gusano.

- ¡Ven aquí, monstruo asqueroso! –le grita-. *Para volver al infierno del que procedes has de saciarte de la sangre de una helasta. Bien, puedes enfrentarte a mí en combate y te haré pagar cara mi vida. O puedes quedarte con esta helasta y devorarla a placer.*

El gusano parece dudar un instante, pero finalmente se lanza sobre la aterrorizada Iriada y la engulle para a continuación perderse en las profundidades de la tierra. Al morir la helasta, si queda algún elfo gris con vida, también escapa y regresa a su tribu.

## Finalizando la aventura

Si los PJs siguen el guión previsto, habrán ayudado a Hiona a liberarse del gusano, y ahora deben regresar a la tribu Puño Rojo. No han conseguido la alianza con La Cólera, pero Hiona desea vengarse de la traidora Jiría.

También puede ser que esta aventura se desarrolle por otros caminos, como que los PJs abandonen a Hiona. En este caso, puede ser que Hiona logre liberarse del gusano por su cuenta y reaparezca en la vida de los PJs para vengarse de ellos.

### DEVORARROCA, Sabandija colosal (115 puntos).

*Esta gigantesca criatura sólo se encuentra en los confines deshabitados de Valsorth, en lo profundo de las montañas Kehalas o en los desiertos de las dunas. Temidos por los viajeros, pocos pueden presumir de haber presenciado el ataque de un gran gusano y vivir para contarlo. Se trata de un ser colosal, de más de 70 metros de largo y 250 toneladas de peso.*

**Características:** Fuerza 34 (+12), Destreza 12 (+1), Constitución 44 (+17), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).

**Rasgos raciales:** Aplastar, Dureza, Engullir, Inmunidad (Efectos enajenadores), Movimiento especial (Excavar) 4, Vista ciega.

**Habilidades:** Atención +4, Atletismo +12, Intimidar +9, Sigilo –11, Supervivencia +8.

**Bonif:** Ataque +3, Fortaleza +31, Reflejos +4, Vol +2.

**Combate:** Iniciativa +4, Velocidad 12 m (Terrestre) y 6 m (Excavando), Defensa 6 (Desprevenido 5), Armadura natural (RD 10), Golpe +3 (1d10+12), Mandíbulas +3 (2d10+12), Derribar/Presa +38.

**Salud:** Puntos Resistencia 196. Umbral grave 35.