



Reto: Bajo

LAS RUINAS DE PICO JIRIA

El regreso de la sombra - parte 3

Resumen

Los personajes deben buscar a un ermitaño en las montañas, pero éste ha sido capturado por una horda de goblins. Por tanto, deben liberarlo de la cueva en la que está prisionero y escapar con vida.

Gurnia, el ermitaño

Los PJs están en el pueblo de Rocavalle, después de haber liberado al pueblo de la amenaza del bastardo maldito. Al explicar la historia de la maldición, la Frau Ruala decide investigar el templo de las montañas, y comprueba que las ruinas albergan una mal de la antigüedad. Por ello, decide hablar con los PJs, pues está decidida a extirpar esa maldad.

- Una maldición pesa sobre el templo de las montañas – os dice la veterana religiosa-. Mis artes son insuficientes para erradicar ese mal, pero sé de alguien que puede ayudarnos. Se trata de Gurnia, un sabio que vive en una cabaña al este de aquí, donde vive en un retiro de estudio y meditación. Necesito que vayáis a buscarlo, explicarle lo sucedido, y conseguir que venga al pueblo para realizar el ritual que extirpe la maldición. Por ello, mi orden os pagará 5 monedas de plata a cada uno.

Es de suponer que los PJs acepten el encargo. Si no, la Frau les pedirá que hagan este favor al pueblo, ya que no pueden permitir que ese templo convierta en seres malditos a más incautos que se aventuren en él.

Si los PJs investigan en Rocavalle acerca de Gurnia, un Recabar Información CD 15 les proporciona la siguiente información: Gurnia es un alquimista que vivió durante años en Rocavalle. Sin embargo, un día su casa explotó por culpa de uno de sus experimentos, matando a su mujer. Afligido por la culpa, se retiró a las montañas donde lleva años alejado de la civilización.

Un Recabar información o Saber (local) CD 15 sobre la cabaña de Gurnia les ofrece la siguiente información: La casa de Gurnia está en un paso de las montañas, a dos horas de camino de Rocavalle, en la falda de una cumbre conocida como Pico Jiria, donde había una antigua fortaleza de los caballeros de Stumlad. Esa región es famosa por una red de cuevas que estaban plagadas de orkos y goblins, pero que fueron expulsados por los caballeros de Stumlad..

La cabaña del sabio

El viaje hasta la cabaña del ermitaño no debe tener mayores problemas que el encuentro con un par de lobos u otro animal salvaje. Después de recorrer las nevadas lomas, en una ladera orientada al sur vislumbran la cabaña de Gurnia, o lo que queda de ella. Un amasijo de madera quemada y humeante son los restos del edificio, que ha ardido hasta los cimientos arrasando todo lo que contenía. Un Buscar CD 15 en los alrededores permite descubrir unas huellas en la nieve. Un Supervivencia CD 15 indica que se trata de un grupo que llegaron hace apenas un día, atacaron la cabaña y huyeron al norte. Si supera en 5 la tirada,

descubren que las huellas son de goblins, un grupo muy numeroso, de más de 10 guerreros.

Si alguien busca (CD 20) entre los restos de la cabaña puede encontrar alguna pócima del alquimista que ha sobrevivido al fuego, como una pócima de “curar heridas graves” y una bomba incendiaria (explota en 3 metros de radio, causando 3d6 de daño, Reflejos CD 15 reduce a la mitad).

El rastro de los goblins es bastante claro, que sube por la montaña y se dirige al paso junto al pico montañoso.

La horda de goblins

Por desgracia para el ermitaño, desde hace unos meses, una horda de goblins se ha establecido en las cuevas de la región, después de ser expulsados de las montañas del norte por los ejércitos que se reúnen bajo el mandato del Rey Dios. Sin embargo, un grupo de grandes orkos, liderado por Ogruk, apareció hace unos días y se ha hecho con el gobierno de la horda, obligándoles a atacar en los alrededores. Así es como descubrieron al ermitaño que vive en la región, y le capturaron para llevarlo como prisionero a Ogruk y calmar su furia.

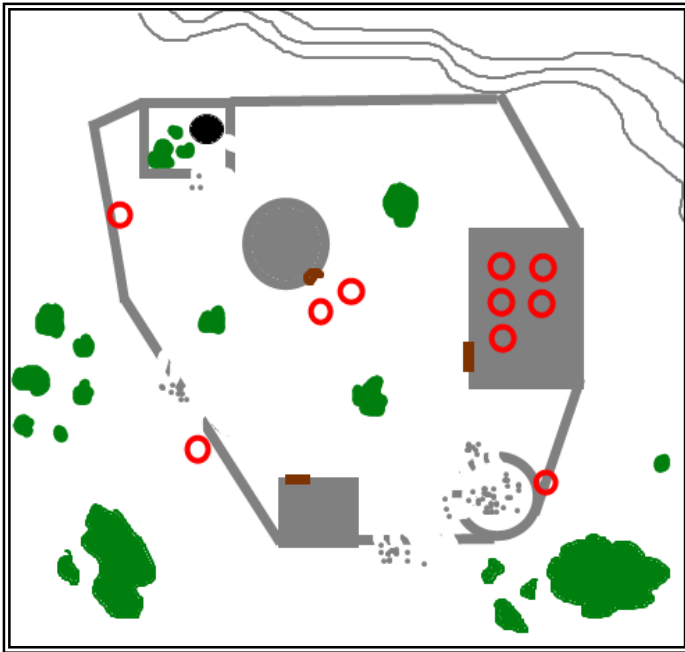
La horda consta de unos 50 goblins y 3 grandes orkos. Ogruk dirige al grupo, bajo amenazas y castigos muy severos, llegando incluso a matar a algún goblin ante la menor queja. De momento los goblins se han sometido, pues temen a sus nuevos amos, pero si ven una posibilidad de acabar con ellos, la aprovecharán. Sin duda, la llegada de un grupo de aventureros capaces puede ser la oportunidad que esperaban.



El campamento de Pico Jiria

La horda de goblins se ha instalado en los restos de un antiguo fuerte de los caballeros de Stumlad, apenas unas ruinas que rodean la entrada a una caverna. Hay una decena de soldados goblin que patrullan las ruinas, vigilando la entrada a las cuevas, mientras que en la red de cuevas están el resto de goblins y orkos. También, en unas celdas en lo más profundo, está el ermitaño Gurnia, al igual que varios goblins que han sido castigados por cuestionar a Ogruk.

El fuerte consta de dos torres, una completamente derruida y otra que aún se mantiene en pie. También hay tres edificios, uno más grande (donde duermen 5



goblins), así como un casetón en la esquina noroeste, totalmente derruido y lleno de vegetación, que alberga la entrada a las cuevas.

Cuando los PJs lleguen a las ruinas, es probable que la horda de goblins esté descansando (si es de día). Aún así, cinco guerreros vigilan la guarida. Al acercarse al fuerte pueden ver (atención CD 15) a un guardia sobre el muro. Si los PJs se acercan de manera abierta o fallan en su aproximación sin ser vistos (Sigilo contra Atención +2), el guardia da un grito de alarma.

En el mapa se indica donde están los cinco guardias (círculo rojo) que los PJs deben eliminar si no quieren ser descubiertos. También se indican los cinco goblins que duermen en el edificio más grande, el que está al este, y que saldrán con las armas preparadas si un guardia consigue dar la alarma.

Si los PJs registran los edificios, en el grande hay un baúl cerrado con cerradura (Inutilizar mecanismo CD 15). Dentro hay varias armas y 5 monedas de plata.

Las grutas de los goblins

Entre la maleza del edificio derruido los PJs encuentran la entrada a una cueva, donde un rastro de huellas indica que muchos goblins la utilizan. Un Rastrear CD 15 indica también que hay pisadas de seres más grandes, calzados con botas de hierro (CD 20 para saber que son grandes orkos).

Las cuevas son un entramado de galerías, pasadizos y cavernas. Los puntos principales son los siguientes:

1. Gran cueva. En esta caverna es donde duerme el grueso de los goblins. Durante el día hay unos 30, aunque por la noche se vacía, ya que salen al exterior. Desde esta caverna salen dos pasadizos, uno hacia el este que lleva a la mazmorra, y uno al oeste que lleva a la sala de los orkos.

Si los PJs desean cruzar en silencio entre los goblins, deben superar un Sigilo CD 12. Un fallo hace que un goblin se despierte, y deben eliminarlo antes de que alerte al resto. En caso de que fracasen, los goblins se despiertan a razón de 2d4 por asalto, al igual que el ruido de la lucha pone en alerta a los orkos del punto 3.

2. Mazmorra. Esta galería ha sido acondicionada con varias toscas celdas, en que están encerrados tres goblins en una, y un viejo humano de aspecto frágil. Se

trata del ermitaño Gurnia, que ha sido torturado y se encuentra malherido (Medicina CD 15 para curarlo y que pueda caminar, si no deben cargar con él).

3. Sala de los orkos. Esta cueva es donde se han instalado Ogruk y los otros dos grandes orkos, entre restos de comida y algunos objetos de valor (20 monedas de plata en total).

Gran Orko, humanoide mediano (35 puntos)

Rasgos: Infravisión 2, Mula de carga, Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia daño 1, Sensibilidad a la luz.

Habilidades: Atención +3, Atletismo +8*, Intimidar +7, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.

Bonifi: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +1, Volun +1.

Combate: Iniciativa +1, Vel 9 m, Defensa 11 (Despre 11), Armadura y piel dura (RD 4), Espadón +4 (2d6+3, 19-20), Mordisco +4 (1d4+2), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos Resistencia 32, Umbral grave 12.

Los PJs tienen diferentes formas de resolver esta situación. La mejor es que consigan llegar a las mazmorras sin ser descubiertos, liberen al ermitaño y huyan. Sin embargo, si hablan con los goblins que comparten cautiverio con el humano, pueden percatarse del descontento de estos con sus nuevos jefes. Si lo desean, los PJs pueden establecer una alianza con los goblins, liberarlos y ayudarles a acabar con los orkos. Por desgracia, los goblins son traicioneros y atacarán a los PJs una vez eliminados Ogruk y los suyos.

Finalizando la aventura

Ya sea mediante el sigilo o por las bravas, los PJs deben liberar a Gurnia y llevarlo de vuelta a Rocavalle. Según como lo hagan puede ser que su vuelta sea una carrera desesperada con una horda de goblins y orkos persiguiéndoles. Una vez de regreso a la civilización, la Frau Ruala recibe al grupo y trata las heridas del ermitaño. La mujer les da las gracias, les paga su recompensa y les dice que en cuanto el sabio se recupere, irán al templo y extirparán la maldición.

GOBLIN, Humanoide pequeño (10 puntos)

Estos humanoides miden apenas un metro de alto, tienen piel escamosa y cabezas perrunas de pequeños ojos rojizos. Visten toscas armaduras, remedos de piezas sueltas, y blanden armas de lo más variopinto, desde espadas melladas a cimitarras robadas.

También suelen disparar arcos cortos, aunque no es raro que tiren las armas y huyan ante el peligro.

Acostumbrados a vivir hacinados en cuevas o grutas, los goblins sólo son peligrosos cuando atacan en grupo, pues aprovecha su gran número para rodear a sus enemigos y acabar con ellos de forma traicionera.

Características: Fuerza 6 (-2), Destreza 13 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Pequeño, Infravisión 2, Competencia armas (sencillas), Competencia armadura (ligeras).

Habilidades: Artesanía +2, Atención +2, Atletismo +2, Buscar +2, Sigilo +8.

Bonif: Ataque +2, Fortaleza +0, Reflejos +1, Volun +2.

Combate: Iniciativa 1, Velocidad 9 m, Defensa 12 (desprevenido 11), Armadura cuero (RD 2), Espada corta +2 (1d6-2), Arco corto +2 (1d6), Presa -5.

Salud: Puntos resistencia 16, Umbral herida grave 7.

Equipo: Espada, arco corto, flechas 10.