



ASEDIO A LA ESCALERA DE LOS DIOSSES

Aventura para Savage Worlds en la Era Hiboria de Conan libremente inspirada por "Leyenda" de David Gemmell

Ubicación:

Esta aventura tiene lugar en la Fortaleza de la Escalera de los Dioses, fortaleza que protege las Marcas Zamorias y da paso al país propiamente dicho. Hay más pasos en las Marcas, pero este es el que tiene el camino más ancho. Los demás son escarpados y angostos. La zona de las Marcas es rocosa y agreste, con multitud de colinas y el terreno subiendo constantemente hacia las montañas. El terreno está defendido por Zamora, pero últimamente el pujante Imperio de Turan ha estado presionando más y más, ganando terreno poco a poco. Cabe destacar que, en realidad, la fortaleza se llama **Dros Zairoch**, aunque es más conocida por su nombre popular.

La Escalera de los Dioses:

La Escalera de los Dioses es el nombre que, popularmente, recibe una fortaleza zamoria situada en las Marcas Zamorias, un terreno montañoso que asciende desde los páramos y desiertos hasta el país de Zamora. Esta fortaleza consta de tres murallas contiguas y paralelas que se van sobreponiendo una tras otra, desde el terreno más llano, ascendiendo hasta el paso en las Marcas Zamorias que atraviesa en este punto los Montes Kezankian. Las tres murallas tienen solo una puerta enorme y sólida de roble reforzada, situadas, visto desde abajo a izquierda, derecha e izquierda.

En todas las murallas hay torres, acuartelamientos y dependencias propias de un castillo. Entre las tres murallas el terreno es empinado, con un camino serpenteante que asciende en "eses" de una puerta a la siguiente. El terreno además está salpicado de algunas estructuras: establos, guarniciones, comedores, etc.

Entre la primera muralla y la segunda, cabe destacar que está la herrería de la fortaleza y las caballerizas de los exploradores de la fortaleza con capacidad para 200 caballos.

Entre la segunda y tercera muralla, cabe destacar que vive la mayoría de la población civil de la fortaleza, apenas un centenar de individuos que trabajan en las dos posadas/tabernas que hay "El Garrón Albino" y "El Gozo en el Escalón", también panadero, herrero civil, tres o cuatro tiendas de avituallamiento, etcétera. También hay situado aquí un templo al Dios Araña Zath, y otro a la Diosa Ishtar. Tras la tercera muralla hay alguna edificación más, pero poca cosa, otro amplio establo, alguna casa de civiles y el camino que comienza a descender lentamente desde las altas tierras de las Marcas Zamorias a los terrenos más llanos del propio país.

Las murallas reciben los nombres no-oficiales de: Esperanza, Desasosiego y Serenidad, porque más allá de esta solo queda la muerte...

Reparto de PNJs:

- **Comandante Zeerico:** Comandante de Escalera de los Dioses. Un tipo en la cuarentena, moreno, con cara de zorro astuto y grandes mostachos aceitados. Buen estratega, marcial y metódico, pero con una vena astuta y artera. Conocimiento (Batalla) d8.
- **Capitán Alaric:** Mercenario nemedio, capitán de los Irregulares y jefe directo de los PJs. Un tipo alto, con coraza. Cabello leonado rojo, con poblada barba. Espadón nemedio a la espalda.
- **Capitan Trevano:** Capitán zamorio de la caballería de exploradores. Alto, delgado, muy moreno, con el pelo en una larga trenza y barba cuidada.
- **Sacerdote Galmor:** Sacerdote de Ishtar. Tiene cierta importancia en la comunidad civil de la fortaleza, y es su representante. Es muy buen sanador: Sanar d8+2 / Curación d8.
- **Vultar Khan "La Sombra del Buitre":** Comandante de los ejércitos turanios. Noble de nacimiento, astuto, buen guerrero, cruel y despiadado a la par que un excelente estratega. Conocimiento (Batalla) d10.
- **Kolaiman:** Sacerdote brujo de Erlik y mano derecha y consejero de Vultar Khan. Poderoso y amoroso, así como, absolutamente, entregado a su amo "La Sombra del Buitre".

0) Prólogo:

Al comenzar la aventura, lee lo siguiente:

Un martillo insistente, un martillo fuerte y pesado. Así es el imperio de Turan. Tras muchos intentos, tras desbandar a los ejércitos de las Marcas hace apenas dos meses (batalla en la que estuvisteis presentes), pero a costa de retrasar a la caballería turania, los ejércitos del Rey Yezdigerd se han rehecho y acuden prestos a la zona de las Marcas Zamorias. Su ansia expansionista continua... Al sur Vendhia, al este las ciudades estado Hirkánias, y al oeste Shem y Zamora, todo es poco para Turan y el Rey Yezdigerd.

Esta vez un cruel y hábil comandante gobierna los ejércitos expansionistas, Vultar Khan, más conocido como "La Sombra del Buitre". Él y su mano derecha un sacerdote brujo de Erlik han ido conquistando fuerte por fuerte de las Marcas Zamorias... el paso por el Camino de los Reyes sería más fácil, pero, aparte de toparse enseguida con la ciudad de Arenjun conocida como "la de los Ladrones", estarían demasiado al sur del país. Así, parece, que el plan es partir Zamora por la mitad, entrando por las Marcas Zamorias a sangre y fuego... Solo una fortaleza, la última de las Marcas, se interpone en su camino. Pero es, posiblemente, la fortaleza más fuerte del medio oriente, la conocida como Escalera de los Dioses.

Aquí os encontráis vosotros, hijos de distintos pueblos, ejerciendo la profesión de perros de la guerra, como parte de los Irregulares de las Marcas, a las órdenes del nemedio capitán Alaric. El choque entre oriente y occidente os hará protagonistas de este relato. Pero antes de la tormenta siempre hay una sosegada calma, así pues, apuráis vuestras jarras de peltre con alcoholes varios en El Garrón, algunos cantan, otros juegan, otros besan a fulanas, mientras algunos miran, hoscas, sus jarras...

Acto seguido de esto, presenta a los PJs la fortaleza y haz una somera descripción de la zona, las Marcas Zamorias, así como de las personalidades de la fortaleza.

1) Planes de Guerra:

Al parecer, y según los exploradores, los héroes tienen una semana mínimo hasta la llegada de las fuerzas turanias. Los personajes tienen cierta mano con Alaric, así que pueden enterarse, incluso estar, en la toma de decisiones. Básicamente hay tres cosas que podrían hacer los PJs por ralentizar o perjudicar al ejército turanio, ya que una confrontación directa sin la protección de los muros sería suicida.

En cualquier caso, los exploradores traerán estas noticias sobre el ejército agresor:

- *Al paso que llevan tardarán mínimo una semana en llegar a las puertas de Dros Zairoch.*
- *Se asientan en los fuertes abandonados o conquistados preferentemente para descansar y reponer fuerzas. Además, normalmente, dejan una fuerza en estos, tomando así, posesión, poco a poco de las Marcas Zamorias.*
- *Avanzan con las siguientes fuerzas: 10.000 jinetes de la horda, 8.000 soldados de infantería, 2.000 arqueros (recordar que los jinetes de la horda suelen ser también buenos arqueros), y 100 máquinas de asedio (torres, tortugas, balistas y catapultas).*
- *De por sí, estas fuerzas son terribles, pero aun así no dejan de ser reforzadas con más ejército proveniente de las ciudades del norte de Turan (Khorosun).*

Las tres cosas que se pueden hacer son: "Guerra de guerrillas por los montes de la Marca", "Cortar las vías de suministro" y "Atacar a las máquinas de asedio". A parte de cualquier cosa que se le ocurra a los jugadores, claro está.

En cada punto siguiente trataremos una a una las casuísticas de cada estrategia. Dando, además, tres posibles desenlaces a las mismas, la cosa salió Bien/Regular/Mal. El DJ dependiendo de las acciones y decisiones de los PJs será el que determine como queda cada acción.

1.1 Guerra de guerrillas por los montes de la Marca:

Si los héroes encabezan y promueven algunos movimientos de ataque y retirada, de nuevo ataque y retirada, para mermar las fuerzas turanias realiza algunas escenas con este propósito, mete a los personajes en algún combate de ese tipo y si quieres en una Tarea Dramática de Sigilo a -2. Si la mitad de los PJs la pasa con bien habrá sido un éxito, si la pasan más de un cuarto, pero menos de la mitad habrá salido Regular. Menos habrá salido todo muy Mal.

Si los PJs simplemente planifican los ataques haz que uno de ellos haga una Tarea Dramática de Conocimiento (Batalla) -2: 0-2 éxitos Mal, 3-4 Regular, 5 o más Bien.

Bien:	Minora la Infantería turania en 1.000 hombres, así como los Arqueros en 500. De la parte zamoria 300 Irregulares pierden la vida.
Regular:	Minora la Infantería turania en 500 hombres, así como los Arqueros en 100. De la parte zamoria 600 Irregulares pierden la vida.
Mal:	Minora la Infantería turania en 100 hombres. De la parte zamoria 1.000 Irregulares pierden la vida.

1.2 Cortar las vías de suministro:

Si los héroes encabezan y promueven algunos movimientos relámpago, para cortar las vías de suministro de fuerzas turanias, que están establecidas desde la ciudad de Khorosun y se distribuyen entre los fuertes conquistados, realiza algunas escenas con este propósito, mete a los personajes en algún combate rápido contra caravanas de alimentos y si quieres en una Tarea Dramática de Cabalgar a -2. Si la mitad de los PJs la pasa con bien habrá sido un éxito, si la pasan más de un cuarto, pero menos de la mitad habrá salido Regular. Menos habrá salido todo muy Mal.

Si los PJs simplemente planifican los ataques haz que uno de ellos haga una Tarea Dramática de Conocimiento (Batalla) -2: 0-2 éxitos Mal, 3-4 Regular, 5 o más Bien.

Bien:	Minora la Infantería turania en 500 hombres, así como la Caballería en 1.000. De la parte zamoria 100 Irregulares y 100 Arqueros pierden la vida.
Regular:	Minora la Infantería turania en 200 hombres, así como la Caballería en 300. De la parte zamoria 150 Irregulares y 150 Arqueros pierden la vida.
Mal:	Minora la Infantería turania en 50 hombres, así como la Caballería en 100. De la parte zamoria 300 Irregulares y 500 Arqueros pierden la vida.

1.3 Atacar y quemar las máquinas de asedio:

Si los héroes encabezan y promueven algunos movimientos para tratar de, protegidos por la noche, quemar algunas máquinas de asedio realiza algunas escenas con este propósito, mete a los personajes en una escena con infiltración y algo de combate. Estima cuán efectiva ha sido la misma.

Si los PJs simplemente planifican los ataques haz que uno de ellos haga una Tarea Dramática de Conocimiento (Batalla) -2: 0-2 éxitos Mal, 3-4 Regular, 5 o más Bien.

Bien:	50 Máquinas de asedio turanias son eliminadas.
Regular:	30 Máquinas de asedio turanias son eliminadas al coste de 100 Irregulares.
Mal:	Solo 5 Máquinas de asedio turanias son eliminadas al coste de 600 Irregulares.

2) Las juergas que de verdad se recuerdan...:

...son aquellas que preceden a tus peores días...

Los personajes, esperando la llegada de los turanios, también pueden correrse alguna juerga en alguna de las dos posadas/tabernas de la fortaleza, o en la cantina de los soldados. El ambiente de pre batalla combina bien con una juerga previa desmedida. Usa alguna de las muchas reglas de fiestas que hay para ambientaciones de espada y brujería para Savage. En cualquier caso, han de ser conscientes de que están en una fortaleza militar, y tampoco extralimitarse, o la juerga tendrá sus consecuencias.

Aprovecha también y haz interactuar a tus PJs con algunos de los PNJs de la fortaleza, para convertir la batalla en defensa de esta, en algo más personal y con más implicaciones emocionales.

2.1 Rumores de Taberna:

Al margen de cualquier información que llegue a los PJs de manera militar, las tabernas y la población civil tiene sus propios rumores. La fortaleza se está llenando de refugiados y estos traen noticias del avance turanio por las Marcas. Si tus PJs sacan una tirada de Callejear dales un rumor (o más) de la siguiente tabla:

1d6 Rumor

- 1 A los pies de las Marcas, justo donde descienden hasta las estepas aguardan otros 20.000 soldados turanios (**Falso**, si hay refuerzos turanios, no están esperando ahí, vienen de Khorosun y son bastantes más de 20.000).
- 2 El general turanio se recrea torturando a los prisioneros y cortándoles las orejas. Se dice que ya tiene varios barriles llenos de orejas zamorias (**Verdadero**).
- 3 Desde Shadizar van a llegar a la Escalera soldados de refuerzo, se dice que en torno a los 10.000 (**Falso**, se está apuntalando la defensa de la ciudad y no van a llegar refuerzos provenientes de la capital a Dros Zairoch).
- 4 Los bandidos rurales que operaban en las Marcas temen más a Turan que a las autoridades zamorias, se están uniendo y atacando, en la medida de sus posibilidades, a los turanios (**Verdadero**, si alguien habla con ellos incluso podrían reforzar las fuerzas de la Escalera).
- 5 Vultar Khan es magnánimo y si se le rinde la fortaleza dejará escapar a los supervivientes. En su mente está pactar con las autoridades zamorias (**Falso**).
- 6 Muchas de las víctimas del avance turanio están siendo sacrificadas, por el brujo del ejército turanio Kolaiman, a su oscuro dios Erlik, para que este mire por ellos en la batalla (**Verdadero**).

2.2 PNJs para interactuar:

A continuación presentamos una serie de PNJs con los que interactuar (a parte de los principales), como DJ puedes reflejar, con ellos, el horror de la guerra, el sacrificio, la esperanza, el hastío ante la muerte segura, etc. También pueden ser los oídos perfectos para algún interludio por parte de los PJs. A la fortaleza llegan muchos refugiados, pero también muchos civiles son los que se marchan rumbo a Shadizar.

- **Vilda:** Joven madre viuda, atractiva y atemorizada. Su marido era explorador de la fortaleza, pero murió hace una luna. Dejándola sola, a sus 23 años, con su bebe. Está abierta a la protección de un nuevo hombre, que le saque de una situación tan peligrosa (la próxima y segura caída de la fortaleza).
- **Dilia:** Camarera en "El Gozo en el Escalón". Gordita y simpática. Muy optimista, dicharachera y resuelta, parece no tener miedo. Incluso animará a los PJs si estos decaen.
- **Zivaro:** Joven soldado de 17 años. Completamente atemorizado, reclutado hace apenas un mes en una granja a las afueras de Shadizar. Tiene un nivel de miedo enorme y no lo oculta, pero también está resuelto a que los invasores turanios no pasen. Su familia, en las colinas cercanas de Shadizar serían de los primeros civiles en caer...
- **Kennias:** Viejo soldado de 60 años. Hastiado y resabiado. Ha visto muchas batallas, como atestiguan sus muchas cicatrices. Es consciente del sacrificio que se les pide, es, completamente, consciente de que Dros Zairoch va a caer... No le parece mal precio, si con ello hacen ganar tiempo al resto del país. Encara sus últimos días con igual medida de resignación y bravura.
- **Vulzar:** Huérfano de guerra. De apenas 10 años. Coge a uno de los PJs como héroe. Cree fervientemente que ganarán y que "su héroe" les sacará de esta situación tan complicada.
- **Lizario:** Un bandido de las Marcas Zamorias, rufián, malcarado, sin un ápice de nobleza en sí, pero, aun así, ante los crímenes sanguinarios del avance turanio le ha entrado una vena patriota y ha decidido luchar en la fortaleza... (buen arquero).

3) Ataque a una granja:

Bien, es hora de meter un combate, va siendo hora de meter algo de acción. A no ser que en los "Planes de Guerra" tus jugadores ya hayan tenido bastante de esta. Entonces sáltate este punto.

Si no es el caso, en cualquiera de las maniobras de "Planes de Guerra" o en cualquier exploración, los PJs se encontrarán con unos cuantos avanzados turanios de la Horda atacando cruelmente una granja de las Marcas. Este encuentro tiene el doble propósito de, por una parte, dar algo de acción a la partida si no ha tenido hasta el momento, y por otro, hacer ver lo crueles y desalmadas que son las tropas turanias...

Lee o parafrasea esto a tus jugadores:

El sol previo al crepúsculo preña la escena de oníricas sombras. Pero el humo, allá adelante está claro como un despertar en invierno... Una granja de las Marcas, próxima ya a la fortaleza está siendo atacada sin piedad por soldados de la avanzada turania. Los orientales miembros de la Horda (número de PJs x2), montados en sus robustos pero bajos caballos, queman la granja y sus edificios anexos. Uno de ellos, bajado de su ruano, arrastra de los pelos a una joven granjera, apartándola del fuego y del humo, con aviesas intenciones asomando a sus ojos rasgados... Otro de ellos, que parece un sargento os señala y echa mano de su arco y carcaj...

Si los PJs son rápidos y contundentes podrán salvar a la joven, a un anciano y a un niño (¿Vulzar?), la granja y el resto de familia ya no tienen salvación... es el precio de la guerra...



4) Cartas de Acontecimiento (1 por día hasta que llegue el asedio —7 días en principio—):

♠ Picas (Suerte):	Acontecimiento:
2-4	Una partida de refugiados de las Marcas llega a la fortaleza. Con ellos traen tres carromatos de provisiones (que vienen muy bien).
5-6	Una partida de refugiados de las Marcas llega a la fortaleza. Con ellos traen seis carromatos de provisiones (que vienen muy bien).
7-8	Cincuenta bandidos aparecen ante las puertas de la fortaleza, dispuestos a alistarse (aumenta en número de Arqueros en 50).
9-10	Cien bandidos aparecen ante las puertas de la fortaleza, dispuestos a alistarse (aumenta en número de Arqueros en 100).
J	Una partida de soldados voluntarios llegan a la fortaleza (aumenta el número de Infantería en 100).
Q	Una partida de soldados voluntarios llegan a la fortaleza (aumenta el número de Infantería en 200).
K	Desde Shadizar mandan los últimos mercenarios irregulares (aumente en número de Irregulares en 200).
A	Desde Shadizar mandan los últimos mercenarios irregulares (aumente en número de Irregulares en 300).

♥ Corazones (Climatología):	Acontecimiento:
2-4	Tiempo demasiado seco... el arroyo de montaña y el pozo comienza a secarse. El agua comienza a racionarse, con la bajada de moral que eso implica
5-6	Hace un tiempo estupendo. Las tropas turanias avanzan más rápido. Llegarán en dos días menos.
7-8	Hace un tiempo estupendo. Las tropas turanias avanzan más rápido. Llegarán en un día menos.
9-10	El viento sopla del norte y los últimos exploradores regresan con abundante caza.
J	Lluvias ligeras que retrasan el avance del ejército turanio. Tardarán un día más en llegar.
Q	Lluvias fuertes que retrasan el avance del ejército turanio. Tardarán dos días más en llegar.
K	Lluvias muy fuertes que retrasan el avance del ejército turanio. Tardarán tres días más en llegar.
A	Fuertes tormentas que enlodazan el suelo. Aparte de aplicar el resultado de la K, el ejército turanio también tendrá un -2 a la primera tirada de Conocimiento (Batalla).

♦ Diamantes (Refuerzos):	Acontecimiento:
2-4	El ejército turanio no recibe refuerzos.
5-6	Refuerza el ejército turanio con 200 Arqueros.
7-8	Refuerza el ejército turanio con 500 Arqueros.
9-10	Refuerza el ejército turanio con 500 Infantes.
J	Refuerza el ejército turanio con 1.000 Infantes.
Q	Refuerza el ejército turanio con 1.500 miembros de la Horda.
K	Refuerza el ejército turanio con 3.000 miembros de la Horda.
A	Refuerza el ejército turanio con 100 Máquinas de Asedio.

♣ Tréboles (Especial):	Acontecimiento:
2-4	¡Sangre y almas para Erlik! Los sacrificios hechos por Kolaiman han sido enormes y satisfactorios (aplica un +4 a cualquier tirada de rituales que haga Kolaiman para tomar la fortaleza).
5-6	¡Almas para Erlik! Los sacrificios hechos por Kolaiman han sido bastantes (aplica un +2 a cualquier tirada de rituales que haga Kolaiman para tomar la fortaleza).

7-8

¡Sangre para Erlik! Los sacrificios hechos por Kolaiman han sido los justos (aplica un +1 a cualquier tirada de rituales que haga Kolaiman para tomar la fortaleza).

9-10

Ánimo pesaroso, todo en el ambiente indica la caída de la fortaleza, aplica un -1 a cualquier tirada de Moral de los defensores.

J

Pese a todo, venceremos, la moral y el ánimo es fuerte. Aplica un +1 a cualquier tirada de Moral de los defensores.

Q

Y en su ocaso se convirtió en un héroe... un viejo veterano zamorio ¿Kennias? Se convierte en Comodín y será manejado por uno de los jugadores (aquél cuyo PJ haya tenido más trato con él) como si de un Ayudante se tratará, y solo durante la duración de esta aventura.

K

Un buhonero shemita (en realidad un brujo muy menor) llega a la fortaleza, decide quedarse y ayudar haciendo un pequeño ritual para ayudar (aplica un -1 a cualquier tirada de rituales que haga Kolaiman para tomar la fortaleza).

A

Los sacerdotes de ambos templos (Zath e Ishtar) se unen y comentan que, si la fortaleza recibe ataques mágicos, pueden hacer un ritual para ayudar (aplica un -2 a cualquier tirada de rituales que haga Kolaiman para tomar la fortaleza).

Jokers:

Nada especial acontece, pero todos los PJs reciben un Beni.



5) La Gran Batalla:

Y con la llegada paulatina del ejército turanio, tomando campamento a vista de las murallas, justo lo suficiente para ponerse a resguardo de las flechas defensoras (un enorme campamento que descorazona —una tirada de Conocimiento (Batalla) o General (-2), permitirá calcular fehacientemente su número—), se prevé la proximidad de la batalla.

Frente a vosotros, en la primera muralla, se extiende el enorme ejército turanio, en su mayoría caballería, la temible Horda, jinetes venidos de más allá del Vilayet, armados con sables y arcos que manejan con brutal precisión y acostumbrados a dispararlos desde el lomo de sus monturas. Los caballos no les servirán de mucho a no ser que derriben las fuertes puertas de roble, entonces podrían cargar a través de ellas y extenderse por la inclinada explanada... pero en cualquier caso la, también, enorme infantería y los arqueros, unidos a la fuente de vuestras últimas pesadillas, las enormes máquinas de asedio, no hace las perspectivas muy alagueñas...

5.1 Composición de los Ejércitos:

Los ejércitos que se van a enfrentar están compuestos de la siguiente forma (habrá que añadir o quitar lo que surja de las Estrategias Previas y de las Cartas de Acontecimientos):

Ejército Turanio:

10.000 Caballería (La Horda).
8.000 Infantería.
2.000 Arqueros.
100 Máquinas de Asedio.

Ejército Zamorio:

3.000 Infantería.
200 Jinetes Exploradores.
2.000 Irregulares (10% disponen de caballo).
1.000 Arqueros.

En cualquier caso, el ejército Turanio contará con 10 contadores y el Zamorio la parte proporcional que corresponda (tal cual está, sería un 10/4 —redondeando hacia arriba para ser bueno con los zamorios).

5.2 Comienza la batalla:

Todo está dispuesto, los resistentes héroes han hecho todo lo que está en su mano y aguardan fieros tras la primera muralla. Los ejércitos turanios ocupan toda la explanada dispuestos a matar y a morir. Es hora de comenzar. Usa las **Reglas de Batalla** que creas más convenientes, el Combate de Masas del básico, Resolución Rápida de Combates, las de B&B, opcionales que hay por ahí, etc., las que cuadren mejor contigo y con tu grupo.

Al margen de lo que pueda salir del uso de estas reglas, narrativamente la batalla, normalmente, debería ir así: pese a la abrumadora superioridad de las fuerzas turanias, las murallas son fuertes y resistentes, y permiten aguantar a los defensores, no obstante, la muralla caerá, y tocará refugiarse detrás de la segunda, cuando esta caiga, la resistencia es fútil, porque la tercera apenas ofrece resistencia en comparación con las dos primeras... si en cualquier caso, tus héroes tienen suerte o trazan un plan glorioso, las puertas, aun así, acabarán cayendo debido al uso de la brujería (como puedes ver en el siguiente punto).

6) Las Puertas caen ante la Oscuridad:

Los turanios se guardan un as en la manga, la brujería de su sacerdote Kolaiman, que, cuando ya hayan pasado algunos días de asedio, se cansará y en un oscuro ritual, invocará energía sombría que derribará las puertas que queden en pie (ya sean las tres, la 2ª y 3ª o solo la 3ª, dependiendo de cómo hayan resistido los sitiados).

Para ello, en lo oscuro de la noche realizará un ritual usando **Proyectil** con los Ornamentos de *"Energía sombría surgida de la misma noche"*. Además, potenciará el conjuro de la siguiente forma:

- Subirá la Distancia a 1,5km por punto de Astucia (15km) (-4).
- Aumentará el daño a +2d6 (0).
- Dedicará 10 horas (rondas) (+2).
- Sacrifica varias importantes joyas obtenidas del saqueo (+2).

Ello conlleva un modificador total de +0, además, como tiene la Ventaja "Experto en Rituales" ignorará el -2 de la Tarea Dramática y a todo esto habrá que sumarle o restarle el modificador resultante de alguna carta de acontecimiento que modifique los rituales de Kolaiman. Invocará 1 o 3 proyectiles, dependiendo de lo que le haga falta, derribar una, dos o tres puertas con un daño de 5d6 o 4d6 (1 ó 3 proyectiles).

El campamento turanio duerme, así como la fortaleza. El impase de la noche proporciona el exiguo descanso que ambos bandos merecen para continuar, al día siguiente, matando y muriendo... Pero esta noche algo no os deja descansar, una vibración en el ambiente... subís a lo alto de la muralla (la que toque conforme a como haya avanzado la batalla) y el soldado de guardia os mira con recelo, —¿Por qué no descansan cuando ellos pueden? —piensa ensimismado.

Mientras la vibración va en aumento. Vuestros sentidos, agudizados por años de lucha y enfrentamiento con lo sobrenatural captan el acre olor de la hechicería... Y así de repente, ¡Estalla el caos!, la vibración se convierte en temblor, y de los altos riscos laterales caen rocas sobre la

desdichada fortaleza. De las sombras a la luz de la luna que proyectan la encrespada garganta, de la mismísima noche, surge un pulso de oscuridad que se dirige a las puertas. Pese a lo mortecino de la escena, veis claramente una especie de bola de fuego negro que impacta con estruendo contra el roble reforzado de la puerta... ¡y la hace estallar! Como si eso fuera la señal esperada, el cuerno de batalla de Turán suena y hombres pertrechados, que estaban camuflados en el campamento, cargan contra la nueva quiedad en la muralla...

6.1 El Demonio surge de las Sombras:

Quizá ni siquiera los proyectiles garanticen la conquista de la fortaleza (todo dependerá de la defensa y las tiradas de batalla). Así pues, Kolaiman tiene un segundo as en la manga por si todo falla. Invocar un demonio, con el que tiene un antiguo pacto, y que este siembre el caos y el terror en la primera muralla de defensa (sea esta la que sea). Este demonio se marchará tras derribar la puerta que se le diga y causar el caos para el que ha sido invocado.

7) Sacrificio y Descenso de la Escalera:

La fortaleza ha caído... los pocos civiles que quedan y algunos soldados, huyen instados por el comandante Zeerico para que lleven la noticia de la caída de la fortaleza: *"No hay salvación si no es con todos, pero... Escapad, llevad las nuevas a Shadizar, alguien debe cubrir la retirada"*. Muchos soldados se quedan defendiendo la última muralla, que aun así es un coladero. Cuando los PJs van a escapar junto a estas gentes (instados como decimos por Zeerico), una fuerza de turanios se acerca, pasando entre la línea de defensa.

Algunos PJs voluntarios (recibirán un Beni), han de quedarse para dar tiempo a la huida del resto y de los civiles. Han de aguantar a los enemigos 10 rondas. Cada ronda de menos que les aguanten será un -1 a las pruebas de la Tarea Dramática de escapar final... Los enemigos serán: Los PJs+1 en soldados turanios + Vultar Khan + Kolaiman...

Han de ser conscientes que es un combate difícil, pues han de aguantar, al menos, 10 rondas, y cómo DJ siéntete libre de reforzar con la llegada de más soldados turanios (haberlos, haylos)... Los héroes que se queden tienen muchas posibilidades de morir, han de ser conscientes, pero para que el resto de los PJs escape con los civiles (y algunos soldados) alguien ha de hacer el sacrificio. A la vez, para que los refugiados lleguen a Shadizar, para superar la tarea dramática, algunos PJs han de acompañarlos. Así pues, queda un buen dilema entre quiénes escapar y quiénes sacrificarse para que estos escapen...

7.1 Tarea Dramática para huir de la fortaleza y llevar a los civiles a Shadizar (o cercanías):

Escapar de la fortaleza, con los supervivientes, consiste en una Tarea Dramática de varias habilidades combinadas a -2, durante 3 días de ardua huida y descenso de las montañas. Al no ser a todo o nada, los éxitos no se acumulan, el máximo que se pueden conseguir son los 5 que permiten un descenso perfecto, eso sí, por cada éxito extra se tendrá un +1 para la siguiente prueba.

Pruebas:	Tirada:	
1º) Descender la parte de las montañas más escarpada:	Trepar (-2).	1 día
2º) Comienza la agotadora persecución:	Vigor (-2).	½ día
3º) Un pequeño grupo os da alcance:	Pelear (-2).	1 h
4º) Llegada a la explanada, os siguen persiguiendo:	Cabalgar (-2) o Agilidad (-4).	½ día
5º) Llegar a Shadizar atravesando campos:	Supervivencia (-2).	23 h

Consecuencias: como ya hemos dicho, esta Tarea Dramática no es a todo o nada, no hace falta acumular los 5 éxitos para conseguir salir con bien (pero sería muy recomendable). Así pues, dependiendo del número de éxitos a cada PJ le sucederá:

0-1 Éxitos:	El personaje no habrá logrado sobrevivir al periplo.
2-3 Éxitos:	El personaje habrá sufrido heridas por caídas, peleas e inanición (4d6 de daño).
4 Éxitos:	El personaje habrá sufrido heridas menores por caídas, peleas e inanición (2d6 de daño).
5 Éxitos:	El personaje habrá logrado superar el periplo perfectamente.

Los personajes que hayan llegado hasta aquí, estarán en Shadizar con algunos supervivientes más, podrán relatar su heroica resistencia, pero de momento, la aventura ha acabado...

8) Epílogo:

¿Qué sucede cuando una fuerza imparable choca con un objeto inamovible?

Pocos sobrevivieron al asedio de Dros Zairoch, la Escalera de los Dioses, más estos, se convirtieron en dignos sucesores de los héroes de los tiempos remotos. La Escalera fue el yunque y los guerreros turanios el martillo que forja a los defensores, eliminando la escoria en los primeros envites y templando el acero de su determinación, golpe a golpe, sacrificio a sacrificio, hasta que el más humilde de los soldados supervivientes se convirtió en un héroe por derecho propio.

La leyenda de la heroica resistencia de Dros Zairoch pasó de boca en boca y se extendió en canciones y poemas.

Las fuerzas zamorias, muy inferiores a las turanias, henchidas por el orgullo heredado de los defensores de Zairoch se enfrenta, ahora, con la terrible caballería turania en las explanadas a las afueras de Shadizar... más el peligro del expansionista Turan corrió entre los países anejos en alas de la canción de los defensores de la Escalera, y, así, a Zamora han mandado fuerzas aliadas Brithunia, Corinthia y Koth... y a los terribles 50.000 hombres turanios se enfrentan las decididas fuerzas combinadas de casi 40.000 hombres... en el horizonte se acerca una tormenta, los dioses lloran ante la magnitud de la masacre que se prevé, los ejércitos se aprestan al avance, pero esa... esa es otra historia...

ENEMIGOS



Guerreros Turanios de la Horda:

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d8, Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Pelear d8, Supervivencia d6, Tregar d6, Sigilo d6.

Ventajas: Manos Firmes.

Equipo: Camisa de mallas (+2), Yelmo de olla (+3, 50% de proteger cabeza), Sable (FUE+d6), Arco hirkanio (12/24/48, 2d6+1), Daga (FUE+d4).



☪ Vultar Khan "La Sombra del Buitre":

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Carisma: +4(0); **Paso:** 6; **Parada:** 8/9; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d10, Conocimiento (Batalla) d10, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d8, Tregar d8.

Ventajas: Carismático, Noble, Bloqueo, Temple, Frenesí Mejorado, Mando.

Desventajas: Sanguinario, Manía (cortar orejas), Vengativo.

Equipo: Camisa de malla (+2), Yelmo de olla (+3, 50% de proteger cabeza), Escudo mediano (Parada +1, a Distancia Armadura +2), Espada ancha (alfanjón) (FUE+d8, PA1), Daga (FUE+d4), Arco Hirkanio (12/24/48, 2d6+1), Caballo de guerra

hirkonio, Ropa a medida.



☞ Kolaiman:

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6(1).

Habilidades: Conocimiento (Arcano) d10, Conocimiento (Religión) d8, Hechicería d10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d6.

Desventajas: Arrogante, Cauto, Curioso, Leal.

Ventajas: Sacerdote, Nuevo Poder (x3), Trasfondo Arcano (Brujería), Brujo, Experto en Rituales, Puntos de Poder (x2).

Poderes (25 PP): *Armadura* (su cuerpo se ve envuelto en sombras), *Detección/Ocultamiento Arcano* (un espejo de metal pulido), *Invocación de Demonios* (un oscuro ritual con sacrificios), *Marioneta* (sus ojos brillan rojos y su voz es pastosa cual miel), *Miedo* (parece crecer de tamaño y le cubren sombras), *Proyector* (sombra proyectada en energía explosiva).

Equipo: Cuchillo (FUE+d4), Justillo de cuero (+1), Componentes de conjuro.



☞ Yyvaalh Galh, demonio de las sombras:

Atributos: Agilidad d10, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d12+4, Vigor d12+2.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 16 (4).

Habilidades: Intimidar d12, Notar d10, Pelear d12, Sigilo d10, Trepas d12.

Capacidades especiales:

- **Demonio:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmunidad a veneno y enfermedad; medio daño de todos los ataques excepto mágicos.

- **Armadura +4:** Piel dura.

- **Grande:** Atacar demonio mayor conlleva una bonificación de +2 debido a su gran tamaño.

- **Miedo:** Contemplar a semejante demonio es una experiencia aterradora, la tirada de miedo será a -2.

- **Temple:** Actúa en la mejor de dos cartas de iniciativa.

- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

- **Mordisco o garras:** Daño FUE+d10.

- **Vuelo:** Los demonios alados tienen Paso 18 volando y Trepada 1.

- **Tamaño +3.**

MAPA Y LOCALIZACIONES

1) Acuartelamientos.

2) Establo de Exploradores.

3) Establos.

4) Herrería de la Fortaleza.

5) Comandancia.

6) Casa del Capitán Trevano.

7) El Garrón Albino.

8) El Gozo en el Escalón.

9) Panadero.

10) Avituallamientos Zirkova.

11) Herrería civil.

12) Mercaderías Judeh (shemita).

13) Barraca del sabio Zikko.

14) Templo de Zath.

15) Templo de Ishtar.

16) Cantina de los soldados.

17) Torre de Veldon el Viejo.

18) Casa recogida refugiados.

19) Pozo.

20) Senda descenso hacia valles zamorios.

