

# BASALTO NEGRO

## Una aventura para *Ars Magica*

Por J.A. Martínez

### Introducción

Está anocheciendo y es un lluvioso día de primavera. Os encontráis reunidos para tratar de esos aburridos problemas que afectan a la alianza.

Mientras estáis hablando entretenidamente, un impresionante relámpago ilumina toda la estancia a través de las ventanas.

Se oye el grito de una mujer, abandonáis rápidamente la estancia y os dirigís hacia el exterior, encontráis un grupo de grogs alrededor de una mujer postrada en el suelo, llorando al lado de lo que parece ser el cadáver de su marido chamuscado por el relámpago.

**NOTA:** Los magos notan la presencia de la magia al producirse el relámpago.

### El Robo

Una voz que no reconocéis surge de detrás vuestro, observáis en uno de los torreones de la alianza la figura de un hombre, con la capa ondeando al viento, que está hojeando un libro (los magos se dan cuenta que se trata de un mago, y por el sígil que cuelga de su cuello se trata de un mago de la casa Tylalus), el hombre dice:

*«Buenas noches, interesante libro, (mientras muestra el mejor ejemplar de los libros de artes que posee la alianza) mi nombre es ZENOM y espero que le tengáis suficiente aprecio a este hermoso libro como para venir a buscarlo a BASALTO NEGRO.»*

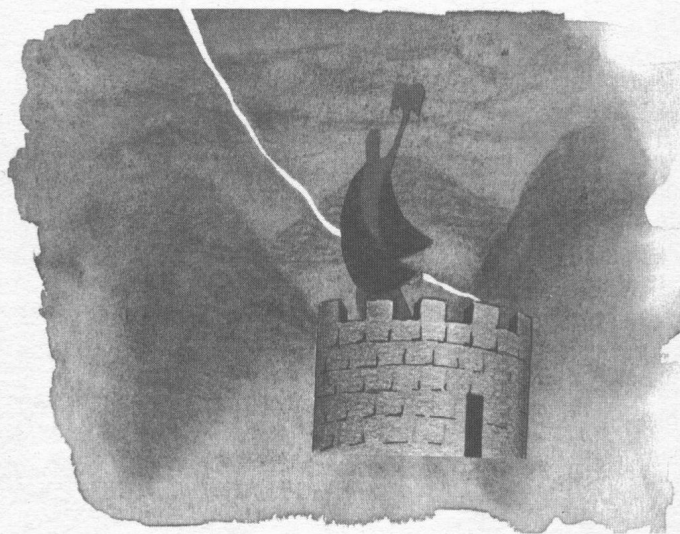
Después de decir estas palabras la figura se desvanece en el viento.

**NOTA:** Cualquier acción hostil contra Zenom no tendrá ningún resultado ya

que lo que observan todos es un hechizo de *imagonem*, a fin de cuentas Zenom es especialista en esta forma.

Con una tirada de mitos y leyendas de una dificultad de 15 los jugadores conocen la siguiente información sobre Basalto Negro:

*«Se dice que Basalto Negro era una alianza esculpida en una enorme afloración de basalto negro, de ahí su nombre, la propia piedra acogía a la alianza en su interior, y en sus alrededores se extendía un frondoso bosque faérico.»*



*Se explica que uno de los magos de la alianza llamado Zenom el Bur-lón, un especialista en el dominio de imagonem que le gustaba suplantar a sus compañeros mediante la utilización de la magia, se volvió loco después de un crepúsculo y provocó la destrucción de toda la alianza.*

*Los rumores que decían que Zenom había sobrevivido, hicieron que la Orden de Hermes invocara una marcha de magos sobre él»*

### El viaje a Basalto Negro

Los personajes al comprobar su biblioteca encontrarán un pergamino con un mapa con la localización de Basalto Negro.

La antigua vía romana está a un día de camino de la alianza de los personajes, el camino por esta vía no es peligroso y aún es menos peligroso con la presencia de mago/s.

Los PJs pueden encontrarse con Julius un comerciante de sedas, que viaja con sus dos hermosas hijas hacia las tierras de los ricos nobles del Norte, Julius intentará encandilar a los grogs y a los compañeros con sus preciosas telas llegadas del lejano Oriente, si le piden información Julius sólo la dará si le compran alguna tela o si los PJs amenazan su vida o la de sus hijas.

**NOTA:** La información que poseen los PNJs está detallada en su descripción.

También pueden encontrarse con un grupo de bandidos, un número igual al número de PJs, que intentarán robarles, en el momento que los bandidos noten la presencia de algún mago saldrán huyendo.

Básicamente existen dos caminos para llegar al lugar indicado en el mapa, por el bosque o por las montañas.

### El bosque

El camino del bosque sería más corto que el camino por las montañas, solo unos dos días, si no fuera porque es un bosque faérico, el bosque es frondoso, los rayos de sol que atraviesan la cortina de arboles crean una luz verdo-

## BASALTO NEGRO

sa sobre el camino y los sonidos que producen las ardillas, los pájaros, el agua, ... hacen que el viaje sea muy confortable durante el día, en cambio la noche esta llena de sombras, ruidos extraños, que hacen que los grogs se sientan nerviosos (incluso una manada de lobos puede sorprender al grupo).

### LOBOS: ( pág. 321 del manual )

Tam (-1) Ast (+3) Per (+4) Fue (+1)

Vit (+4) Des (+1) Rap (0)

Rasgos de personalidad: Valiente +5, Cobarde (al ser descubierto) +4.

Combate: Mordisco (1º golpe +3, Ataque +4, Daño +5) Fatiga (+4), Defensa (+5) (11), Aguante (+5) (11)

Niveles de vida: Sano, -1, -3, -5, incapacitado.

La orientación en el bosque es un poco complicada (dificultad 10 de supervivencia) si se falla la tirada los PJs tendrán dificultades para llegar a Basalto Negro sin que se acaben los alimentos). Tanto si pasan la tirada o no los PJs escucharán una dulce melodía de una flauta, se sentirán algo extraños, una enorme paz les llenará.

La música proviene del claro, una hermosa joven toca una flauta hecha de madera, lleva un vestido de seda blanco muy vaporoso y de su cuello cuelga un sígil que reconocéis de la casa Bjornaer, sobre sus hermosos cabellos rubios se deposita una corona de flores y observáis que abre sus hermosos ojos de color avellana, vuelve a cerrarlos y continua tocando la flauta, al mirarla más detenidamente observáis que a sus pies se encuentra el libro robado.

**NOTA:** Recuerda a los PJs, que si pretenden realizar alguna acción hostil contra ella, han de estar seguros de que es Zenon, si le hacen daño la Orden de Hermes puede invocar una marcha de magos por atentar contra la vida de una mago sin justificación alguna, ya que el libro en realidad es una ilusión.

Si intentan hablarle, se presentará, se llama Ethien, es filia de la casa Bjornaer, y pertenece a la alianza de Ba-

salto Negro, ella mostrará que el libro que ven en realidad es una ilusión y les explicará que son maquinaciones de Zenon, Ethien ofrecerá que pasen la noche en su compañía y la de sus amigos los duendes, la noche transcurrirá de fiesta si así lo desean junto con elfos, hadas, sátiros,... de la corte dorada.

Al día siguiente se encontrarán a las puertas de Basalto Negro sin una gota de licor en sus cantimploras y con una resaca impresionante.

**NOTA:** Si atacan a Ethien, se protegerá llamando a 5 lobos que rodearan a los PJs, mientras, ella procurará alejarse de la zona transformándose en ave, de todas formas llegarán a Basalto Negro al día siguiente.

### La montaña

El camino por la montaña es más largo pero menos peligroso, tardarán unos 5 días y es muy posible que se queden sin provisiones para realizar el viaje.

El único encuentro que se producirá será el cuarto día, encontrarán un viajero, parece un anciano que ca-

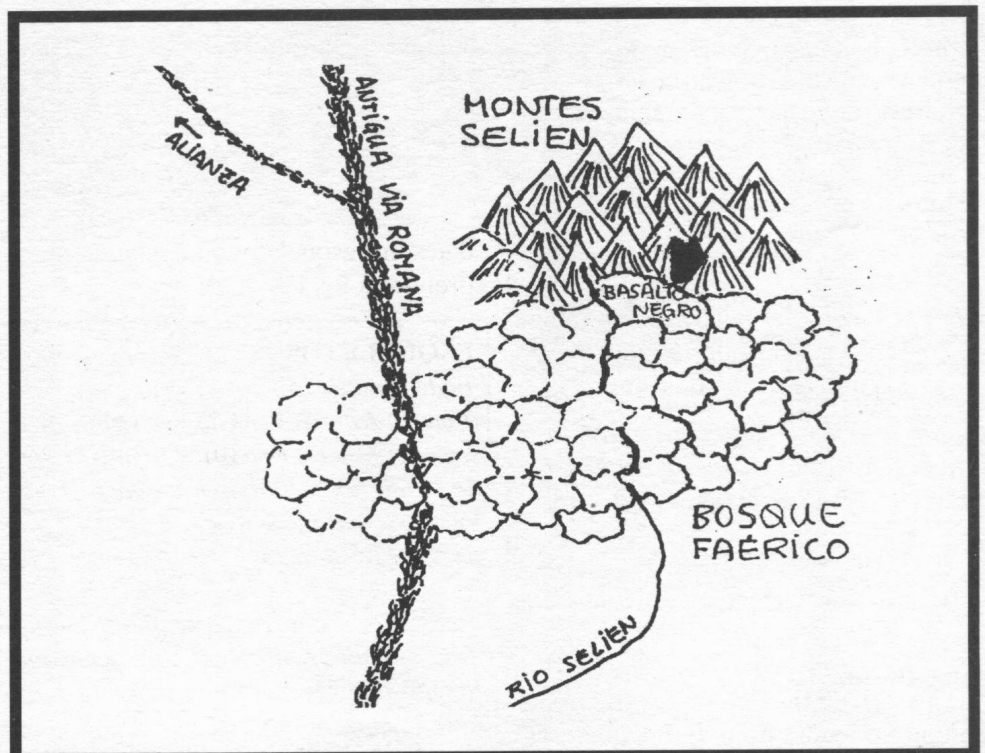
mina apoyándose en un gran bastón, al acercarse el anciano caerá y pedirá que le den algo de comer, si los PJs son generosos con él, el anciano les explicará todo lo que sabe sobre Basalto Negro y les conducirá hacia la fortaleza, a la cual llegarán al quinto día, pero tendrán que salvar una dificultad que no esperaban, tendrán que bajar 15 metros a través de la pared de basalto para llegar a la puerta.

### Basalto Negro

Ante los PJs se extiende una gran masa de basalto negro con su característica forma octogonal, nada mas acercarse a la gran puerta esta se abrirá de par en par, y la voz de Zenon les dirá:

*«Procurad que las ayudas interesadas no influyan en vuestra decisión, así lograréis recuperar aquello que os pertenece por derecho»*

Finalizadas estas palabras los PJs observarán un lugar que parece haber estado deshabitado durante mucho tiempo, la visión que se ofrece es la de unas ruinas de aquello que en su día fue un lugar muy lujoso, ahora las tra-





bajadas cortinas están hechas añicos, las enormes puertas las ha corroído la carcoma, los hermosos tapices han perdido sus colores, ...

Nada más entrar se llega a lo que parece un patio interior raramente iluminado por la parte superior, mirando hacia arriba se puede observar que la alianza poseía tres plantas.

En el centro del patio se encuentran dos doncellas discutiendo entre ellas, las dos son muy parecidas, lo único que les diferencia son sus ojos, una los posee de color azul muy brillante y la otra de color negro azabache, las dos damas no paran de discutir sobre cual es la más bella y no se darán cuenta de la presencia de los PJs hasta que intenten hablar con ellas.

En este momento, pararán de discutir y se presentarán, la chica de ojos azules se presentará como Lady Adwin y la de ojos negros como Lady Eadhild hijas del conde Jerome de Uriens, comenzarán a hablar entre ellas y propondrán a los PJs que elijan cual de las dos es más bella, les entregarán la llave de la estancia de las columnas y les dirán que cuando lleguen a esta estancia, si su decisión es la correcta, obtendrán la recompensa que les pertoca, en este momento desaparecerán.

#### Lady Eadhild y Lady Adwin

Int (-1) Per (+2) Fue (-2) Vit (0)

Pre (+5) Com (+4) Des (-2) Rap (+1)

Edad: 17, Confianza: 3, Carga: 0

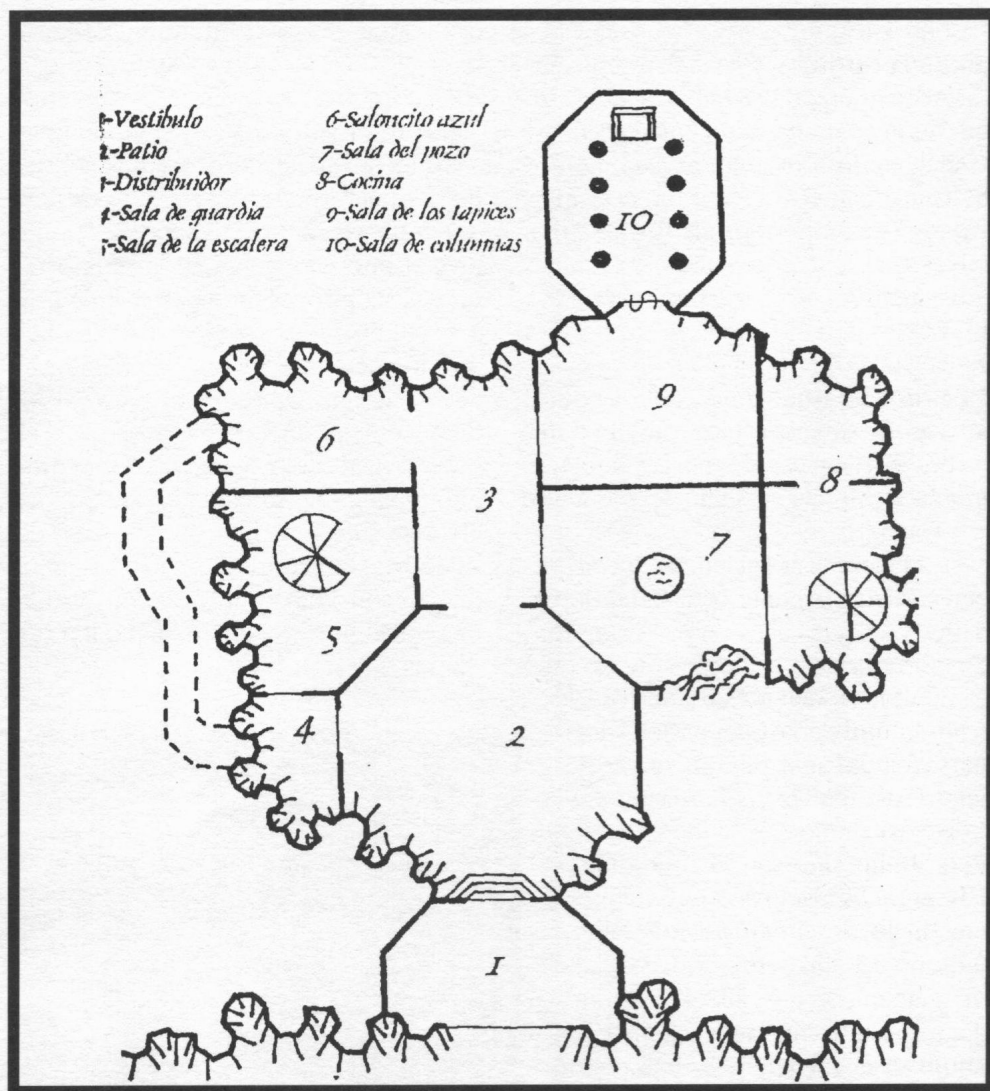
Virtudes y defectos: Bendición de Venus, Influencia política, No combatiente, Delicada.

**NOTA:** Cualquier detección de magia será inútil ya que toda la alianza esta sometida a los efectos de esta.

### Las estancias

**Patio:** Se trata de una estancia de tres alturas, iluminada por una especie de claraboyas que dan un aire enrarecido al lugar. Justo enfrente hay un gran umbral que lleva al distribuidor

**Distribuidor:** Estancia pavimentada que sirve para comunicar las diferentes habitaciones de la planta.



**Sala de guardia:** En la sala parecen quedar restos de unos armarios, en el suelo se observan los esqueletos de lo que parece habían sido fuertes guerreros, llevan unas armaduras y unas espadas que ya están oxidadas, en realidad son 5 esqueletos que intentarán sorprender a los PJs.

#### ESQUELETOS

Poder mágico: 5\*

Tam (0) Ast (-4) Per (-2) Fue (+1)

Vit (+5) Des (0) Rap (0)

Combate: Espada (4) (ataque y defensa), Aguante (+8) (12) \*\*

Niveles de vida: Sano, destruido.

\*Inmune a los hechizos que afecten la mente

\*\*+5 al aguante contra daño de empalamiento.

tancia a través de la cual los magos y los compañeros accedían a las plantas superiores, la escalera es de madera y está podrida, cualquier intento de subir hace que el techo se desmorone.

**Saloncito Azul:** Nada mas entrar los PJs observarán a través del umbral una luz azulada proveniente de la derecha, la luz parte de una especie de bola situada en el centro de una mesa circular, si intentan tocar la bola empezara a salir un gas azulado adormecedor, si se falla una tirada de vitalidad de dificultad 10 cada turno, se caerán dormidos (los magos tienen un bonus, su conocimiento de auram), al cabo de 2 turnos Eadhild aparecerá a través de la puerta secreta y ofrecerá su ayuda para escapar, mientras intenta convencer a los PJs de que ella es la mas hermosa de las dos.

**Sala de la escalera:** Se trata de la es-

**Sala del Pozo:** En esta sala se encuentra Adwin sentada en el borde del pozo que se encuentra en el centro de la estancia, peinando sus negros cabellos. Si los PJs intentan hablar con ella, Adwin se comportaría de forma altiva (conforme a su clase social) y respetuosa pero no ofrecería ninguna pista a los PJs.

**Cocina:** Se trata de la cocina de la alianza, se nota que hace mucho tiempo que no se ha usado y la escalera que utilizaba el servicio se ha desplomado.

La cocina tiene una pequeña despensa, extrañamente esta llena de cereales y se conservan en perfectas condiciones, la explicación es que se trata de una fuente de vis herbam (los PJs tendrán que darse cuenta de esta situación), en total podrán recolectar unos 5 peones de vis herbam.

**Sala de los tapices:** Es una sala totalmente decorada con ricos tapices que en parte ya han perdido su color, uno de ellos en realidad es una imagen, que se desvanecerá al introducir la llave que tienen los PJs en el ojo de la cerradura de una puerta dibujada en el tapiz.

### Conclusión

A través del tapiz se llega a la sala de columnas, llamada así por las dos filas de columnas que conducen a un trono, allí Lady Adwin y Lady Eadhild les estarán esperando e indicarán a los PJs que es el momento de la decisión.

Si eligen a Lady Eadhild habrán fracasado ya que les había ayudado de manera interesada, la fortaleza se desvanecerá y se encontrarán en medio del bosque, perdiendo así uno de los mejores ejemplares de la alianza.

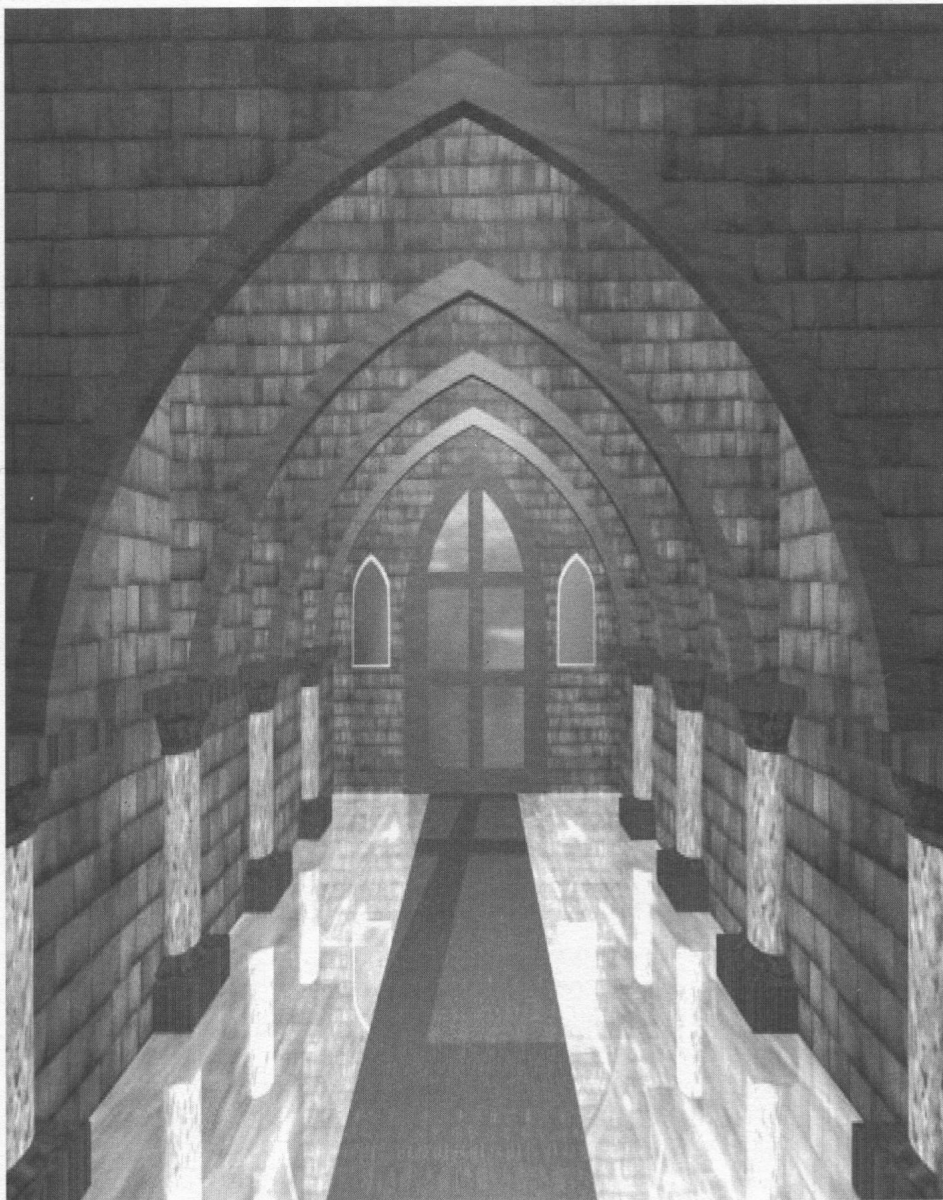
**NOTA:** Si consideras demasiado importante perder el libro puedes hacerlo aparecer al cabo de una estación, como si en realidad estuviera perdido, los PJs valorarán así el te-

ner copias de sus libros más poderosos.

Si eligen a Lady Adwin habrán acertado en su decisión, las dos doncellas se transformarán en estatuas de piedra y encima del trono aparecerá el libro, al intentar acercarse al libro aparecerá Zenom, empezará a discutir consigo mismo como si en realidad fueran dos personas intentando decidir si debe entregar o no el libro a los PJs, entonces Zenom se separará en dos, él que caerá al suelo desmayado y su propia imagen que se había apoderado de él, la imagen tiene las características de Zenom y luchará contra los PJs para que no consigan el libro, si vencen a la imagen el libro robado ira a parar a sus manos.

El Zenom verdadero se encuentra muy débil y está sufriendo su crepúsculo final (pon especial dramatismo a este momento ya que es un buen ejemplo de cual es el destino de un mago), el intentará hablar con los magos jugadores para agradecerles que le hayan salvado de su propia imagen, como premio les regalará un libro de Imagonem de nivel 14 y después de esto bajo un gran estallido de magia Zenom se transformará en la magia misma.

Después del estallido los PJs se encontrarán en una colina a unos 2 km. de su alianza, completando así la aventura.





**ASMDica**

Nombre Ethien P.N.J. Sexo M  
 Jugador PNJ Tamaño 0  
 Alianza Edad 20 Nacimiento Confianza 3  
 Saga Decrepitud Año Actual Cnf. Actual

**Características**

Inteligencia <u>+4</u>	Fuerza <u>-2</u>
Percepción <u>0</u>	Vitalidad <u>+3</u>
Presencia <u>-1</u>	Destreza <u>+1</u>
Comunicación <u>-2</u>	Rapidez <u>0</u>

**Competencias**

Precisión 3	Parma mágica 5
Música encantada 4	Rastrear 3
Supervivencia 4	Alerta 4

**Rasgos de Personalidad**

Inocente +1	Reputación
Címbre +2	

**Niveles de Vida**

Sano X	Fresco
Magullado X 0	Sofocado
Herido Leve X 1	Fatigado
Herido Medio X 3	Cansado
Herido Grave X 5	Extenuado
Incapacitado	Inconsciente

**Artes Mágicas**

Técnicas	Formas
Creo 5	Animal 13
Intéleigo 8	Aquum 0
Muto 5	Auram 0
Pendo 0	Córporeo 7
Rego 4	Herbam 6
	Ignem 0
	Imágonem 2
	Mentem 3
	Terram 4
	Vim 2

**GRIMORIO**

Nombre del Hechizo

Bestia de tamaño descomunal (Mu An 20)			
El golpe de la rama (Re Se 15)			
El lenguaje de los peces (In An 20)			
El lenguaje de las aves (In An 20)			
La armadura de la rosa (Mu Se 5)			

**ASMDica**

Nombre Julius P.N.J. Sexo V  
 Jugador PNJ Tamaño 0  
 Alianza Edad 32 Nacimiento Confianza 3  
 Saga Decrepitud Año Actual Cnf. Actual

**Características**

Inteligencia <u>+1</u>	Fuerza <u>-1</u>
Percepción <u>0</u>	Vitalidad <u>0</u>
Presencia <u>+1</u>	Destreza <u>-1</u>
Comunicación <u>+2</u>	Rapidez <u>-2</u>

**Competencias**

Daga 2	Encanto 3
Embaucar 3	Atención 4
Fingir 2	Evaluar 3
Don de gentes 5	

**Rasgos de Personalidad**

Estafador +1	Reputación

**Niveles de Vida**

Sano X	Fresco
Magullado 0	Sofocado
Herido Leve X 1	Fatigado
Herido Medio X 3	Cansado
Herido Grave X 5	Extenuado
Incapacitado	Inconsciente

**Artes Mágicas**

Técnicas	Formas
Creo	Animal
Intéleigo	Aquum
Muto	Auram
Pendo	Córporeo
Rego	Herbam
	Ignem
	Imágonem
	Mentem
	Terram
	Vim

**GRIMORIO**

Nombre del Hechizo


**ASMDica**

Nombre Viejo P.N.J. Sexo V  
 Jugador PNJ Tamaño 0  
 Alianza Edad 60 Nacimiento Confianza 3  
 Saga Decrepitud Año Actual Cnf. Actual

**Características**

Inteligencia <u>0</u>	Fuerza <u>+2</u>
Percepción <u>+1</u>	Vitalidad <u>-2</u>
Presencia <u>0</u>	Destreza <u>0</u>
Comunicación <u>+3</u>	Rapidez <u>0</u>

**Competencias**

Encanto 3	Peloa 3
Buscar 2	Sentir el bien y el mal 4
Sigilo 3	Esquivar 5
Reber 2	Alerta 4

**Rasgos de Personalidad**

Címbre +3	Reputación
Generoso +2	

**Niveles de Vida**

Sano X	Fresco
Magullado 0	Sofocado
Herido Leve X 1	Fatigado
Herido Medio X 3	Cansado
Herido Grave X 5	Extenuado
Incapacitado	Inconsciente

**Artes Mágicas**

Técnicas	Formas
Creo	Animal
Intéleigo	Aquum
Muto	Auram
Pendo	Córporeo
Rego	Herbam
	Ignem
	Imágonem
	Mentem
	Terram
	Vim

**GRIMORIO**

Nombre del Hechizo


**ASMDica**

Nombre Zenom P.N.J. Sexo V  
 Jugador PNJ Tamaño 0  
 Alianza Edad 30 Nacimiento Confianza 3  
 Saga Decrepitud Año Actual Cnf. Actual

**Características**

Inteligencia <u>+5</u>	Fuerza <u>-1</u>
Percepción <u>+2</u>	Vitalidad <u>+4</u>
Presencia <u>-3</u>	Destreza <u>0</u>
Comunicación <u>-2</u>	Rapidez <u>+1</u>

**Competencias**

Supervivencia 1	Certamen 3
Concentración 4	Liderazgo 1
Penetración 3	Embaucar 1
Sigilo 2	Parma mágica 3

**Rasgos de Personalidad**

Valiente +3	Reputación
Manipulador +3	

**Niveles de Vida**

Sano X	Fresco
Magullado 0	Sofocado
Herido Leve X 1	Fatigado
Herido Medio X 3	Cansado
Herido Grave X 5	Extenuado
Incapacitado	Inconsciente

**Artes Mágicas**

Técnicas	Formas
Creo 8	Animal 3
Intéleigo 8	Aquum 2
Muto 8	Auram 3
Pendo 8	Córporeo 10
Rego 10	Herbam 6
	Ignem 4
	Imágonem 15
	Mentem 7
	Terram 4
	Vim 10

**GRIMORIO**

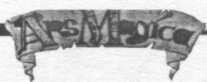
Nombre del Hechizo

Los sufrimientos del infierno (Cr Me 25)			
Manto de invisibilidad (Mu Im 30)			
El Reflejo del hechicero (Re Im 20)			
La ternura de la niñez (Re Me 25)			
Fitere sin voluntad (Re Co 30)			
Mudo en la lengua (Re Co 20)			



Julius sabe que su abuelo había comerciado con la alianza, él explica que la llegada a la afloración de basalto donde la alianza estaba situada no era difícil, pero el camino ha muchos años que no se utiliza y el bosque se ha apoderado de él.

Comenta que a través de las montañas también se podría pasar, aunque no exista camino, el viaje seguramente sería más largo pero menos peligroso.



Zenom, el burlón, es un especialista en el dominio de Imagonem.

Le gustaba suplantar a sus compañeros mediante la utilización de la magia.

Se volvió loco después de un crepúsculo y provocó la destrucción de toda la alianza.

Los rumores sobre su supervivencia son ciertos, pero desde entonces su alma está presa por su alter ego de maldad.



Explicará que la alianza está en ruinas y que actualmente en ella habitan dos doncellas, gemelas, hijas del conde Jerome de Uriens.

Comentará que no suele notarse la presencia de Zenom pero seguro que les observará mientras estén en Basalto Negro.



Explicará que la alianza está en ruinas y que actualmente en ella habitan dos doncellas, gemelas, hijas del conde Jerome de Uriens.

Comentará que no suele notarse la presencia de Zenom pero seguro que les observará mientras estén en Basalto Negro.