

La Colina del Aullador

por

Gonzalo Durán Martínez

Sakrynia

Una ambientación de Fantasía Sucia para Savage Worlds

de Gonzalo Durán Martínez



La Colina del Aullador

Autor: Gonzalo Durán Martínez

Portada: Riccardo Rullo

Arte interior: Gary Dupuis y Riccardo Rullo

Layout: Miguel A. (Cable)



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

En las tierras de los Dominios de Graundhar y en el área septentrional de Davaek, moran unas criaturas fieras y salvajes, cubiertas de pelo gris. Se trata de lobos de dos cabezas a los que se conoce con el nombre de aulladores.



Introducción

La *Colina del Aullador* es una aventura para un grupo de tres o cuatro personajes que puede jugarse en una única sesión de juego. La trama comienza en *Arda*, una despiadada ciudad de la zona septentrional de *Davaek*, cerca de la frontera con los *Dominios de Graundhar*, donde el peligro y la corrupción van de la mano.

Los PJ se verán envueltos en una misión que les llevará primero fuera de la ciudad, donde competirán por conseguir una antigua reliquia guardada por una malvada bruja y, una vez de vuelta, lucharán por desbaratar los mezquinos planes del taimado Romergar.

Unas notas sobre Sakrynia

En *Sakrynia* siempre ha habido facciones en conflicto por lo que podría decirse que es un mundo en guerra casi permanente. Cada vez que la Historia ha visto el auge de un imperio, éste siempre ha estado precedido por la caída de otro.

En la actualidad, las políticas expansionistas del *Magno Imperio de Darsham* están viendo su cenit al tiempo que la cultura y economía del *Sultanato de Kalem* florecen gracias a los beneficios de un prolongado periodo de paz.

El débil monarca del *Reino Libre de Yoilak*, presionado por los *darshamitas*, está a punto involucrarse en una acción que bien pudiera provocar la desaparición de su reino.

Mientras, en el norte, los *Vaeringjar* continúan su guerra eterna contra el *Imperio*, cuyas legiones no se atreven a cruzar las montañas. Los nórdicos ayudan a sus vecinos de *Erkerjöl*, que se han declarado en rebelión contra el invasor, al tiempo que realizan incursiones castigando las tierras de *Graundhar*. *Davaek* detesta la presencia imperial pero teme que los bárbaros aprovechen una posible ofensiva contra el *Imperio* para avanzar desde el sur de su territorio. La *Talasocracia de Thylslah* mantiene la buena salud de sus intercambios comerciales dentro y fuera de la ley.

En las *Tierras Bárbaras*, los caudillos están desunidos y mientras esto continúe de esta forma, los bárbaros no supondrán una verdadera amenaza.

Por si el equilibrio no resultase ya difícil de mantener, oscuros sacerdotes conspiran en favor de sus dioses, y una maldición aguarda larvada para cambiar *Sakrynia* para siempre.

Emboscada en el Lobo

La aventura comienza en la fría, húmeda y decadente Arda. Puede que los personajes jugadores hayan llegado recientemente a la ciudad en busca de oportunidades, que estén de paso o es posible que la hayan convertido en su base de operaciones, en cualquier caso estarán caminando por las calles del Barrio del Lobo, el sol acaba de ponerse y ya no se ve demasiado movimiento en las calles cuando, de pronto, los héroes oírán el característico sonido que produce el acero al entrechocar. Si deciden investigar serán testigos de un combate desigual en el que un único luchador se defiende del ataque de cuatro rufianes.

La víctima solitaria es un encapuchado que lucha con arrojo utilizando una espada. Con una tirada de *Notar*, los héroes descubrirán que bajo la capa lleva una túnica roja y una armadura lamelar. Un aumento permitirá reconocer el blasón de la ciudad cosido en la túnica colorada. Si los héroes dudan si intervenir o no, el emboscado sufrirá una herida.

Los atacantes lucharán hasta la muerte. Si son capturados no responderán a las preguntas y, en todo momento, se mostrarán desafiantes como verdaderos fanáticos ya que se encuentran bajo la influencia de Romergar.

Sicarios de Romergar (4)

Netheon (1)

Una vez finalizado el combate, el luchador solitario les agradecerá sinceramente la ayuda, les dirá que se llama Netheon y les preguntará por sus nombres antes de marcharse con prisa.

La puta del norte

Arda es una ciudad amable y obsequiosa cuando la plata tintinea con facilidad y la bolsa está llena, pero resulta un lugar poco hospitalario cuando las monedas escasean. Sin dinero, la ciudad te ignora y te desprecia, por algo se la conoce como la puta del norte.

En los días antiguos, en la época de las Grandes Reinas, Arda fue un enclave próspero e influyente pero ahora, al igual que le ocurre a Graundhar, es una sombra de lo que fue.

Arrebatada a los Dominios por Davaek en una guerra olvidada, la ciudad ha ido perdiendo importancia con el tiempo. Sus muros altos y gruesos que recorren un impresionante perímetro de más de treinta kilómetros, la Avenida de las Grandes Reinas, con sus enormes y deterioradas estatuas y el mal conservado Baluarte de la Señora, ofrecen el testimonio mudo de que, Arda, atesoró grandeza alguna vez.

Los displicentes y corruptos soldados de la XVI Legión Invencible, a cargo de la seguridad y protección de Arda, se han transformado en otra mercancía que puede comprarse en esta decadente ciudad fronteriza entre los Dominios de Graundhar y el Reino de Davaek, ambas naciones convertidas ahora en provincias del Magno Imperio de Darsham.

A aquellos que superen una tirada de *Callejear*, el nombre les resultará familiar. Si alguien obtiene un *aumento* sabrá que Netheon es el capitán de la *Guardia de la Señora*, la gobernadora de Arda.

El hombre del Norte

Al día siguiente a media mañana, el patrón de la posada donde hayan pasado la noche les entregará una nota sellada con un breve mensaje:

El asunto os interesa y hay plata de por medio. A mediodía en mi humilde casa del barrio del mercado. Preguntad por la tienda de Ergarnak, el nortño

Al sur del *Barrio del Lobo* se encuentra el *Barrio del Mercado*, un área bastante extensa de la ciudad donde callejuelas retorcidas, que esconden interesantes tiendas tras cada revuelta, coexisten con calles mas amplias donde las mercaderías se exhiben bajo los toldos y los habitantes de la ciudad se detienen a cada poco.

Pero el lugar más solicitado, aquel donde los mercaderes prefieren instalar su puesto después de pagar por el permiso incluso varias veces si es necesario, es la amplia *Plaza del Mercado*. Allí, donde los mercaderes vociferan las bondades de su mercancía a modo de reclamo y donde hay que vigilar la bolsa para mantenerla alejada de los pillos, se encuentra también el mercado de esclavos.

Mientras los héroes intentan localizar la casa de Ergarnak, algo que lograrán superando una

tirada de *Callejear*, serán testigos del paso de una comitiva que llamará poderosamente su atención y la de muchos de los presentes.

Se trata de un palanquín transportado por varios esclavos. En su interior, protegida del polvo y las miradas tras unas muselinas, se adivina la presencia de la gobernadora de Arda, quien se dirige al templo de *Yalin, la Madre de Todo*. El cortejo que sigue a pie a la *Señora* está formado por un contingente de guardias que visten túnicas rojas y armaduras lamelares, y un grupo de esclavas vestidas con finas sedas. Si los PJ tratan de localizar a Netheon descubrirán que no acompaña a la comitiva.

La casa de Ergarnak se encuentra a cierta distancia de la plaza y debido a lo concurrido de las calles tardarán de veinte a treinta minutos en llegar.

Un gigantesco *vaeringjar*, rudo y con gesto serio, cubierto de pieles y con trenzas en la barba, les abre la puerta y, con un gruñido bronco, echa a andar sin esperar a ver si le siguen o no. El bárbaro nórdico les conduce hasta una estancia donde una esclava está colocando algo de comida en una mesa baja. Junto a ella, sentado sobre un pequeño montón de pieles, un hombre de cierta edad, otro nortño, pero éste con aspecto más civilizado, les sonríe mientras les invita a sentarse en los montículos formados a base de capas de pieles superpuestas.

La muchacha esclava les servirá vino. Una tirada de *Notar* indicará que la chica les resulta familiar. Un *aumento* permitirá recordar haberla visto en el grupo de esclavas que acompañaba al palanquín en el mercado.

Ergarnak se revelará como un buen anfitrión y

en todo momento insistirá en hablar de negocios después de la comida, antes prefiere conocerlos un poco mejor, a pesar de que tiene excelentes referencias sobre ellos (en realidad, su objetivo es que Arianth pueda escuchar toda la conversación y estudiar a los héroes antes de revelar su verdadera identidad).

Kroknajir, el otro nórdico, apenas hablará, estará tenso durante todo el banquete ya que se siente un tanto cohibido debido a su falta de modales.

Al terminar el banquete, la esclava entrará en la estancia una vez más y tomará asiento sin que Ergarnak se lo pida. El anfitrión anunciará con tono solemne que ha llegado la hora de los negocios y, tras hacer una reverencia a la mujer, los dos nórdicos abandonarán la estancia. La mujer no ocultará su sonrisa y se presentará a sí misma con voz segura: "Mi nombre es Arianth, aunque seguramente os resulte más familiar el título de Señora".

En efecto, se trata de la Señora de Arda, y si se lo preguntan les dirá que dentro del palanquín viajaba una de sus esclavas para desviar la atención y poder mantener esta reunión a salvo de ojos curiosos.

Arianth necesita ayuda, Netheon le habló de como intervinieron en la emboscada de anoche y ella piensa que los héroes son los apropiados para hacerse cargo de su problema. Por supuesto les ofrecerá un buena paga en plata y les contará toda la historia.

Arianth está más que preocupada, alarmada y llena de sospechas, debido al increíble ascenso que ha experimentado el inquietante Romergar, hasta hace poco un mercader de perfil bajo que, sin embargo, ahora es alguien muy rico y poderoso y cuya influencia en los

Interpretar a Ergarnak

Ergarnak es un mercader vaeringjar que lleva muchos años instalado en Arda. Le une un fuerte lazo de amistad con Arianth y ayudarla además resulta beneficioso para sus negocios en la ciudad.

Ergarnak ofrece también refugio y ayuda a los vaeringjar que se encuentran de paso, independientemente del clan al que éstos pertenezcan.

Aquí tienes algunas claves para interpretarlo:

- *Sus modales son civilizados.*
- *Se mostrará amable y hospitalario con sus invitados.*
- *Se disculpará por la rudeza de Kroknajir, guerrero del clan del Pico Nevado que está de visita.*
- *Insistirá en hablar de negocios después de comer*
- *Les preguntará acerca del combate de la noche anterior.*
- *Finalmente, les dejará a solas con Arianth.*

asuntos de la ciudad comienza a ser enorme. Además, ha logrado formar una guardia de mercenarios que acatan sus órdenes como verdaderos fanáticos.

Arianth desprecia a Romergar, experimenta un irrefrenable rechazo cuando éste se encuentra en su presencia y sospecha que alberga

Interpretar a Arianth

Arianth pertenece a una familia dawaekiense y tiene el dudoso honor de ser la gobernadora de Arda desde hace siete años. Se dice que se preocupa realmente por la ciudad y que sabe mantener el equilibrio entre los miembros del Consejo.

Aquí tienes algunas claves para interpretarla:

- Habla con suavidad hasta que le llevan la contraria.*
- Le molesta que la interrumpen.*
- Está realmente preocupada; tiene el asunto de Romergar pero también le preocupan los problemas de la ciudad y la escasez de monedas en su tesoro personal.*
- Se mostrará muy agradecida con los héroes por su intervención para ayudar a su capitán.*

intenciones que en poco o en nada beneficiarán a la ciudad. Lo peor de todo es que ha conseguido medrar hasta lograr un asiento en el Consejo de Arda.

Arianth les confesará que, en ocasiones, siente auténtico miedo, pues aunque en las reuniones del Consejo Romergar solo obtiene el desprecio de los consejeros o de la propia gobernadora, cuando negocia en privado acostumbra a conseguir lo que quiere. Por ese motivo, ha enviado algunos espías para averiguar más sobre los asuntos de Romergar,

pero siempre han sido descubiertos y asesinados. Hasta que ayer su fiel Netheon pudo obtener una información valiosa, información que se hubiera perdido de no ser por la oportuna intervención de los héroes.

Lo que Netheon ha descubierto es que Romergar quiere obtener "algo" a toda costa, algo que podría inclinar esta lucha de poder en su beneficio, tal vez en el próximo encuentro del Consejo, que tendrá lugar dentro de treinta días.

Lo que Arianth necesita de los héroes es que ellos consigan ese "algo" para ella evitando que caiga en manos de Romergar. Reconocerá que la misión puede entrañar cierto peligro, pero se negará a compartir los detalles concretos hasta que los héroes acepten el trabajo. Solo después de que se comprometan continuará con la historia.

Cabalgando varios días hacia el noroeste se halla el Valle del Reposo, una antigua zona tumularia donde se encuentran las antiguas tumbas que datan de los tiempos de las Grandes Reinas de los Dominios de Graundhar.

El camafeo de Arianth

El camafeo está formado por una maravillosa esmeralda engarzada en una montura de plata finamente labrada. Se nota que se trata de un fino trabajo de orfebrería antiguo, muy antiguo.

Además, el camafeo otorga al portador un Beni adicional si se lo entrega su legítimo propietario.

En aquel área es donde descubrirán lo que ansía Romergar, una antigua reliquia enterrada en un mausoleo menor excavado en las entrañas de un lugar llamado *La Colina del Aullador*.

La misión pues, consiste en apoderarse de la reliquia antes de que lo hagan los secuaces de Romergar y traerla de vuelta a *Arda* para entregársela a Arianth.

La *Señora de Arda* presta un valioso camafeo al héroe que le inspire más confianza y le indica que mostrando esa joya podrán demostrar que trabajan para ella. Deberían partir al día siguiente, al despuntar el alba. Enviará a alguien a su posada antes de la hora para que les proporcionen caballos y provisiones.

Abandonando Arda

Al día siguiente, por la mañana, un mozo que responde al nombre de Bren, les está esperando en su posada desde antes de que se levanten. Les acompañará hasta unos establos situados en el *Barrio del Mercado* donde unos caballos pertrechados con provisiones suficientes para el viaje ya están preparados para ellos. Un aumento en una tirada de *Notar* permitirá darse cuenta de manera instintiva de que alguien a quien no pueden ver, les está espiando.

Para llegar al *Valle del Reposo* será necesario cabalgar durante cinco jornadas en las que tendrán que atravesar territorio salvaje, lo que siempre puede resultar peligroso debido a las alimañas y otras criaturas además de a los bandidos. Al principio de cada jornada de viaje después de la primera, los héroes harán una tirada de *Cabalgar*. Si alguien la falla, sufrirá un

nivel de *Fatiga* que se recuperará después de descansar apropiadamente durante la noche.

La primera jornada transcurrirá sin novedad pero tendrán que cabalgar envueltos en una espesa niebla que no les abandonará hasta la llegada del mediodía. La temperatura es fresca y se verán obligados a abandonar el camino a primera hora de la tarde aunque por suerte, tendrán la oportunidad de hacer noche en la posada *La Suegra Adorable* de un pequeño pueblo llamado *Danamar*.

El segundo día de viaje, se verán forzados a atravesar una zona boscosa pero tampoco sufrirán ningún contratiempo. En esta ocasión no encontrarán ninguna población cercana para dormir pero pide a uno de los jugadores que realice una tirada de *Espíritu* y en caso de que tenga éxito podrán dormir en una cabaña que se utiliza como refugio de cazadores y que ahora está vacía (si en el grupo hay algún PJ con la ventaja *Afortunado*, encontrará la choza automáticamente).

La tercera jornada presenta la primera complicación. La superficie es pedregosa y accidentada y según van pasando las horas se convierte en un terreno escarpado que empieza a ralentizar sensiblemente su marcha, aunque todavía pueden continuar a caballo. A media tarde comienzan una lenta ascensión que les lleva a terminar la jornada en una zona rocosa y elevada. Una tirada cooperativa de *Supervivencia* permite localizar un abrigo para pasar la noche. Si fallan, la próxima tirada de *Cabalgar* para evaluar el cansancio tendrá un -2.

La cuarta jornada transcurre en sentido ascendente. Hace bastante frío a primeras horas de la mañana y, desde la altura, podrán contemplar un bello panorama de las tierras

que han dejado atrás y parte de la ruta ascendente y zigzagueante que han cubierto el día anterior.

Una tirada de *Notar* permite descubrir, a lo lejos, una delgada línea de humo que bien podría provenir de algún punto de acampada.

Una tirada de *Supervivencia* (o *Astucia* -2) permite determinar que el humo de la pequeña hoguera está a unas seis horas de marcha. ¡Esa es la ventaja con la que cuentan!

Continuarán la difícil ascensión por la ladera. Largos tramos en pendiente que cambian de sentido después de negociar una curva muy cerrada que les aproxima al borde del precipicio. Una tirada de *Notar* permite descubrir desde la altura que les siguen seis hombres a caballo que parecen sufrir las mismas dificultades que ellos para ascender.

Bandidos montañeses

Un par de horas después, se hace imposible continuar sin descabargar, por lo que se ven obligados a caminar tirando de la brida de sus monturas.

Poco después, se encontrarán con un grupo de cinco montañeses que descansan mientras comen un poco.

Se trata de individuos de piel sucia y curtida por el clima de la montaña. Visten pieles y lucen barbas oscuras desarregladas. Corresponderán a los saludos con fingida cordialidad pero pronto, su líder, indicará a los héroes que éste es su territorio y que cruzarlo conlleva un pago que equivale a todo lo que tengan de valor, incluidas, ropas, armas y monturas. Para reforzar la sensación de que hablan en serio se pondrán

en pie lentamente, preparando sus hachas y escudos (uno de ellos subirá a un montículo rocoso preparando su arco).

Bandidos montañeses (5)

Después de abatir a los bandidos, la ruta continua en sentido ascendente y perderán de vista el desfiladero ya que el sendero transcurre entre altas y desiguales paredes de roca. Esa noche tendrán que dormir al raso, al abrigo de unas rocas que les protegen del viento frío.

Ataque desde las sombras

Será durante la noche, al principio del tercer turno de guardia, cuando los seis sicarios de Romergar ataquen a traición intentando acercarse en silencio y valiéndose de la oscuridad para permanecer ocultos.

Los sicarios lucharán hasta la muerte, y el combate se verá afectado por un -2 debido a la oscuridad salvo que los héroes hayan encendido una buena hoguera.

Sicarios de Romergar (6)

Emboscando a los sicarios

Es muy posible que los jugadores quieran tender una emboscada a sus perseguidores y pelear contra ellos contando con cierta ventaja. ¡Es buena idea!

Si los héroes eligen un buen sitio y están bien escondidos, los sicarios avanzarán sin darse cuenta de la trampa.

El poblado montaños

Al poco de reanudar la marcha durante la quinta jornada de viaje, la ruta empieza a descender peligrosamente, por lo que deben caminar con cuidado. Muy pronto, las paredes de roca comienzan a menguar y ven como el sendero se ensancha y desciende suavemente como si tratase de recorrer la falda de la montaña de lado a lado, lo que permite que vuelvan a cabalgar de nuevo. La bruma oculta el *Valle del Reposo* que ya se adivina más adelante.

En un momento determinado, el grupo observará como el camino les conduce inevitablemente hacia un poblado formado por una treintena de chozas fabricadas a base de madera y cuerda. Una pequeña empalizada rodea el poblado pero, al menos desde las alturas, parece más concebida para retener a los animales de cría que para resistir un asalto.

La bienvenida será fría y llena de miradas hoscas, pero si los héroes se muestran amistosos, los montañeses cambiarán de actitud. Se trata un clan pacífico de *khumys* (montañeses).

Es una buena oportunidad para rolear un poco. Los *khumys* les indicarán que la *Colina del Aullador* está a unas 4 horas a caballo, más hacia el norte. Atravesarán un área de colinas pero es terreno fácil para las monturas.

Si los héroes consiguen que los *khumys* no desconfíen de ellos, les contarán que otro grupo de extranjeros se dirigen hacia el mismo lugar. Eran cinco y fueron hostiles con ellos (de ahí que los montañeses se mostrasen reticentes al principio).

La Colina del Aullador

El descenso dura poco a lomos de los caballos, la temperatura es fresca pero agradable, el suelo acoge con una suave alfombra verde el galopar de los caballos. Aún asoma alguna roca, se divisan algunos árboles dispersos, innumerables colinas rodean al grupo como apuntalando el horizonte. Descubrirán lomas cortadas a pico o suaves pendientes que han sido respetadas por el hombre, pero cuanto más avanzan más vestigios fúnebres y señales de antiguos mausoleos irán descubriendo.

Gracias a las indicaciones de los *khumys* reconocerán la *Colina del Aullador*. Su roca aparece pelada y desnuda en algunas zonas, a modo de calvas en la vegetación verde que la cubre en su mayor parte. Vista de lejos, parece la cabeza doble de un *aullador*.

Si adoptan precauciones podrán llegar a la cima sin ser detectados y descubrirán una entrada excavada en la roca que recuerda las fauces gemelas de un *aullador*. Ante ellas, en una terraza de suelo plano, un grupo mantiene una acalorada discusión.

Se trata de agentes que Romergar ha enviado a apoderarse de la reliquia y, aunque dos de ellos están decididos a entrar, los otros tres tienen miedo de hacerlo.

Resuelve la disputa con una tirada de *Espíritu* por cada indeciso. Quien la falle intentará huir, pero los dos sicarios que aún son víctimas del influjo de Romergar querrán acabar con él. Sea como fuere, antes de entrar en la tumba, los héroes serán descubiertos y se librará un combate.

Sicarios de Romergar (5)

En la boca del Aullador

La vieja tumba de la *Colina del Aullador*, cuyo exterior está cubierto casi en su totalidad por enredaderas y raíces, presenta dos pórticos abiertos, orientados hacia el este, como si fueran dos fauces abiertas. Su interior es sombrío, en el suelo hay manchas de humedad. Desde afuera, las columnas que apenas conservan restos imperceptibles de policromía, evocan las fauces de un fiero *aullador*.

(1,2) Las dos entradas

Ambos pórticos son simétricos y se adentran hacia el interior de la colina, estrechándose como si se tratase de una garganta monstruosa a punto de engullirte. En el punto más interior, una enorme losa de piedra cubierta por grabados que han perdido el color, impide el paso. Las dos cabezas de un *aullador* están esculpidas en la piedra y el escultor ha conseguido dotarlas de tal realismo que pareciera que fueran a cobrar vida de un momento a otro.

Cada héroe debe superar una tirada de *Espíritu* debido al miedo sobrenatural que emite el grabado o ganará un nivel de *Fatiga* que durará hasta que abandone la *Colina del Aullador*.

El pórtico de la derecha presenta grietas y signos de leves derrumbes a causa de las raíces que se han abierto paso a través del techo de la cámara.

Una tirada de *Notar* -2 permite descubrir que cada una de las dos lenguas del *aullador* esculpido en la piedra parece ser un resorte que puede accionarse a voluntad. Para poder abrir la puerta, es necesario presionar



simultáneamente y hacia dentro ambas lenguas (solo funcionará en la entrada de la cámara 1 ya que los derrumbes han afectado al mecanismo de apertura de la cámara 2).

(3) La antecámara

Poderosos pilares de granito, esculpidos laboriosamente, soportan el techo de esta lóbrega cámara. A ambos lados de la entrada, dos estatuas de piedra representan la figura de sendos guerreros armados con lanza y escudo. Alcanzan los dos metros teniendo en cuenta el pedestal sobre el que descansan y, aunque sus cuerpos reproducen fielmente las proporciones humanas, cada uno de estos centinelas silenciosos tiene una doble cabeza de *aullador*.

A ambos lados de la cámara, se alzan dos majestuosas estatuas de piedra, de mayor tamaño que las otras, superando por poco los tres metros de altura.

La estatua de la izquierda representa a una mujer *graundharesa* de porte regio que sostiene un cetro, pero la cabeza yace en el suelo rota y agrietada sobre el piso de alabastro.

La estatua de la derecha, que se conserva intacta, reproduce a otra *graundharesa* que empuña una espada con gesto fiero.

Las paredes de esta cámara están decoradas con murales descoloridos e inscripciones en *graundharés* antiguo (*Astucia* -2 para identificarlo, salvo para quienes sean originarios de los *Dominios de Graundhar*).

Al fondo de la estancia, otra pareja de guardianes, idéntica a la primera, custodia una puerta de piedra que parece sellada. Una tirada de *Notar* +2 revela que hay un resorte a la vista. Para abrir la puerta, simplemente hay que accionarlo.

(4) El corredor descendente

Un largo corredor excesivamente inclinado desciende hacia el corazón de la *Colina del Aullador*. En los muros, grandes relieves representan escenas de batallas. El suelo está polvoriento y, de cuando en cuando, se observa algún que otro cascote.

Al principio del corredor, nada más franquear la puerta de piedra, hay una placa de presión disimulada en el suelo. Para detectarla es necesario una tirada de *Notar* -2. Si se pisa la placa de presión, sucederán dos cosas:

- Un rastrillo de hierro caerá a plomo separando el corredor de la antecámara.
- El plano del suelo pivota bruscamente, la parte superior se eleva con violencia aumentando aún más la inclinación del piso.

Como consecuencia del segundo efecto, los héroes son proyectados hacia el final del corredor, donde les aguarda un grupo de picas que han surgido desde unas aberturas en la parte frontal. Si los héroes tropiezan en su involuntaria y atropellada carrera descendente (o si se dejan caer) sufrirán 2d6 de daño debido a las picas. Si alguno de los héroes intenta mantenerse en pie, será necesario superar una tirada de *Agilidad* para lograrlo, pero entonces quedará más expuesto al erizo de púas mortales y sufrirá un daño de 3d6.

Algunos segundos después de llegar al fondo del corredor, el mecanismo retira las picas y devuelve el suelo a su posición original.

Levantar el rastrillo requiere superar una *Tarea Dramática* estándar basada en *Fuerza* (con el -2 habitual).

(5) Las Puertas del Dolor

Dos imponentes puertas de piedra, cubiertas de extraños grabados en una lengua que no pueden reconocer. Una tirada de *Brujería* permite identificar algunos caracteres como simbología mágica o maldita.

No hay resorte alguno para abrir las puertas, la única vía es usar la fuerza bruta. Para ello deberán superar una *Tarea Dramática* estándar basada en *Fuerza* (con el -2 habitual).

Una tirada de *Notar* -2 permite descubrir una placa de presión en el suelo. Se trata de una losa grande, de forma cuadrada y medio metro de lado justo delante de las puertas que acaban de abrir. Los héroes deben decidir como sortear la losa:

- Rodearla por la izquierda o la derecha no activa la trampa
- Pisar o poner un peso en la losa que han descubierto, tampoco tiene consecuencias.
- Saltar la losa significa aterrizar en la verdadera placa de presión (con un *aumento* en la tirada de *Notar* se descubre la estratagema)

Si se activa la trampa, se abrirá a los pies del incauto un foso de un metro cuadrado y nueve metros de altura que provocará 2d6 de daño. Una tirada de *Agilidad* -2 permite agarrarse al borde y evitar el daño.

(6) La falsa cripta

Altas columnas talladas con rostros de piedra que muestran una mueca de sufrimiento y dolor se alzan en el perímetro de esta cámara, soportando la bóveda de cañón del techo. Hay

un sencillo sarcófago de piedra sobre el suelo rugoso de esta cámara mortuoria. Más allá, un umbral oscuro conduce hacia las profundidades.

Para abrir el sarcófago es necesario superar una *Tarea Dramática* basada en *Fuerza*, en esta ocasión, no hay que aplicar el -2 habitual.

Dentro del sepulcro no hay nada, está completamente vacío, a excepción de una mortaja vieja y raída.



(7) La cámara de la Aulladora

Las sombras gobiernan esta cámara dominada por una gigantesca estatua de granito negro que representa a una *aulladora* siendo devorada por sus propios cachorros. Se alza en el pulido suelo de alabastro hasta el techo, lo que obliga a pasar por debajo de ella para continuar adelante.

En el muro oeste, frente a la entrada, descubrirán un panel esculpido en granito. Está decorado con símbolos extraños. Entre la estatua de la *aulladora* y la puerta, verán una losa sin relieves que destaca en el suelo frente

a la puerta. Para continuar adelante, al menos dos de los PJ deberán colocarse encima de la losa. Solo entonces se abrirá la puerta.

A ambos lados de la estatua de la *aulladora*, la oscuridad lleva hasta dos pequeñas bóvedas.

(8) La bóveda sur

Esta pequeña cámara solo contiene una solitaria estatua que representa a tamaño natural a un hombre enjuto que viste lo que parece una túnica de sacerdote y cuenta con la doble cabeza de un *aullador*.

(9) La bóveda norte

Esta cámara es idéntica a la bóveda sur pero contiene una estatua de un hombre fuerte y poderoso con cabezas de *aullador*, coronadas con sendas diademas con una gema engarzada (las piezas están esculpidas en la piedra, no son joyas reales).

(10) La cámara de Galara

Se trata de una extraña estancia de piedra, con alfombras de pieles, pebeteros de los que brotan llamas suaves, un diván de pieles donde se encuentra recostada una bella joven vestida con sedas casi transparentes. Los héroes descubrirán montones de monedas, joyas, armas y otros objetos valiosos tirados por el suelo. Tras el diván, unos oscuros y pesados cortinajes se confunden con las sombras.

Frente a la mujer, a una distancia de metro y medio, un rubí de buen tamaño, engarzado en las dos bocas de una montura dorada con forma de doble cabeza de *aullador*, lanza

débiles pulsos de luz que tamizan la penumbra con el color de la sangre.

La reliquia se encuentra entre Galara y los PJ. La bruja está situada a apenas tres metros de la joya, mientras que los héroes están a unos quince.

Galara se levantará sonriendo y se dirigirá con una voz sensual a los recién llegados.

–Venid, mis queridos invitados, venid... ¿Habéis venido a por mi tesoro o a uniros a mis filas? Por favor, disfrutad de la gran generosidad de Galara, decidme cual de las maravillas que hay en esta sala queréis, y será vuestra.

Sí los héroes eligen alguno de los objetos valiosos del tesoro de la bruja, Galara parecerá un tanto decepcionada y añadirá:

–Eso es una bonita chuchería, ¿seguro que no deseas otra cosa?

Si los PJ se decantan directamente por la reliquia, la expresión del rostro de la bruja se endurecerá y su voz adoptará un tono gutural mientras exclama:

–¿La joya? ¡Por supuesto! ¡Todo el mundo quiere la Joya!. ¡Sea pues! ¡Matadles!

Tras su orden, los *hombres aulladores* irrumpirán desde las sombras y Galara intentará proteger la reliquia.

Si alguno de los héroes manifiesta que de todo lo que hay en la cámara lo que desea es a la propia Galara (o si uno de los héroes ha sucumbido al poder de la bruja), reirá complacida y con un tono sensual y juguetón se dirigirá complacida al incauto:

Interpretar a Galara

Galara no se acercará a menos de metro y medio de la reliquia salvo que los héroes intenten aproximarse a la joya.

Elegirá a aquel héroe con el Espíritu más bajo, que sea hombre o mujer es indiferente, e intentará seducirle realizando una tirada enfrentada de Brujería contra Espíritu.

Si el héroe falla, sentirá un deseo incontrolable y besará a la bruja.

Si el héroe obtiene un éxito, se sentirá terriblemente atraído por Galara pero podrá actuar como prefiera.

Si el héroe obtiene un aumento, no sentirá deseo alguno y, además, será consciente del intento de Galara por controlarle.

En cuanto Galara se acerque a menos de metro y medio de la reliquia, su verdadero aspecto será visible para los héroes y, acto seguido, surgiendo de detrás de los cortinajes, como nacidos de la oscuridad, tres guerreros con cuerpo humano y cabezas de aullador se abalanzarán contra ellos.

Si la situación se lo permite, Galara seducirá a otro héroe y si consigue su objetivo, tratará de escapar de la tumba.

—¡Acércate! ¡Ven a mí y bésame! ¡Soy tuya desde este instante!

Si un héroe besa a la bruja será víctima del poder *Marioneta* durante tres rondas. Desde ese momento, protegerá a Galara luchando contra sus compañeros.

Nótese que la inmortalidad que Borthmorg ha concedido a Galara no la protege contra el daño que puedan producirle los héroes, así es que la bruja puede morir en combate.

Galara (1)

Guerreros aulladores (3)

Volviendo a Arda

El viaje de vuelta debería transcurrir sin mayores contratiempos. Los héroes tendrán la reliquia en su poder, y probablemente un buen montón de riquezas.

Si la sesión de juego se ha alargado, narra el regreso de forma rápida pero, si aún tenéis tiempo y energía, los *khumys* pueden dar pie a buenas escenas para interpretar un poco. Son gentes duras y humildes, seguramente hayan compartido lo poco que tenían con los héroes. No pedirán nada a cambio pero les vendría bien parte de ese tesoro.

¿Somos ricos?

Los héroes seguramente tienen un tesoro en su poder. ¡Se lo han ganado! Por supuesto, esto es espada y brujería así es que deberían despilfarrar su fortuna pegándose la gran vida en Arda hasta que la plata vuelva a escasear.

De nuevo en la ciudad

Puede que los héroes se sientan poderosos e importantes pero, en cuanto crucen la puerta de la ciudad, se darán cuenta de que Arda les ignora como ha hecho siempre.

Los *PJ* podrían no querer dirigirse hacia el *Baluart* de inmediato, quizá prefieran descansar en su posada favorita o comenzar a gastarse esa fortuna que probablemente hayan traído consigo de la *Colina del Aullador*. Si éste es el caso, una tirada de *Callejear* les permitirá enterarse de que la reunión del Consejo que debía celebrarse dentro de unos veinte días se ha adelantado. De hecho, ¡se está celebrando en estos mismos momentos!

Los héroes deberían intuir que la situación es urgente y que tienen entregarle la reliquia a Arianth cuanto antes, pero cuando lleguen al *Baluart* los guardias les impedirán el paso ya que está prohibido interrumpir una reunión del Consejo.

Un aumento en una tirada de *Persuadir* hará que uno de los guardias los reconozca como quienes ayudaron a su capitán, y si le aseguran que se trata de algo importante les permitirá pasar (mostrar el camafeo de la Señora también hará que les franqueen la entrada).

La escena final debería transcurrir con los héroes interrumpiendo atropelladamente la sesión del Consejo, donde Romergar está a punto de lograr que Arianth le ceda el control de Arda.

La llegada de los héroes tendrá automáticamente dos efectos. En primer lugar, el camafeo anulará la influencia del *Carisma*

demoníaco de Romergar. Arianth desconoce este hecho, pero ha sido el poder de su camafeo lo que ha mantenido a raya a Romergar hasta ese momento.

Por otro lado, la reliquia de Galara revelará el aspecto monstruoso de Romergar, lo que provocará que los miembros del Consejo se estremezcan.

Sin entender realmente lo que está sucediendo, el monstruoso Romergar atacará en solitario a los héroes desplegando su poder, lo que no debería ser suficiente para derrotarlos.

Terminando

Los héroes habrán conseguido llamar la atención de los poderosos miembros del Consejo de Arda y, desde luego, tendrán a partir de ahora una gran aliada en la gobernadora.

Con la bolsa rebosante, podrán emborracharse y disfrutar de los placeres mundanos que la ciudad puede ofrecerles ¡y no son pocos!

Pero la plata se irá terminando y su popularidad comenzará a disminuir al mismo ritmo. Pronto, no serán más que otros aventureros deambulando por las calles en busca de un nuevo trabajo.

Dos nuevas aventuras están por llegar. La Prisión de Tela presenta a los héroes la cara oculta y desagradable de la ciudad y sirve de introducción a Hermanos en la Victoria, una aventura que permitirá a los PJ luchar junto a viejos legionarios.

Criaturas y PNJ

Netheon, capitán de la guardia

Netheon es un antiguo mercenario que sirve a Arianth desde antes de que ésta fuese nombrada gobernadora de *Arda*. Se trata de un auténtico líder, capaz de inspirar a los suyos, duro y exigente con sus hombres e implacable con sus enemigos.

AGI d6, **AST** d8, **ESP** d6, **FUE** d8, **VIG** d6

Cabalar d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Tregar d4

Carisma: 0; **Parada:** 6; **Dureza:** 7(2)

Ventajas: Mando

Desventajas: Leal

Equipo: Espada Larga, daga, armadura lamelar (armadura +2)

Sicarios de Romergar

Mercenarios de la peor calaña que siguen de forma fanática a su señor debido a la influencia mágica que éste ejerce sobre sus voluntades.

AGI d6, **AST** d4, **ESP** d6, **FUE** d6, **VIG** d6

Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d6

Carisma: 0; **Parada:** 6; **Dureza:** 6(1)

Equipo: Espada corta (Fue+d6), Escudo pequeño (+1 Parada), armadura de cuero (+1)

Bandidos Montañeses

Los habitantes de los Dientes del Mundo son gente dura y hospitalaria, acostumbrada a soportar los rigores de la montaña, y generosos

para compartir lo poco que tengan. Pero siempre hay excepciones que tratan de aprovecharse de los incautos.

AGI d6, **AST** d4, **ESP** d6, **FUE** d8, **VIG** d6

Cabalar d4, Disparar d6, Intimidar d4, Lanzar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4, Supervivencia d4, Tregar d4

Carisma: 0; **Parada:** 6; **Dureza:** 6(1)

Ventajas: Brutal

Desventajas: Temor a la magia (menor)

Equipo: Hacha de batalla, escudo mediano, arco, pieles (armadura +1)



Galara la bruja

Fue en tiempos de la *Última de las Grandes Reinas, Bartha la Infatigable*, cuando Galara alcanzó su máximo poder, doblegando voluntades y marchitando cuerpos. La reina la encerró en la tumba de la *Colina del Aullador*, dónde los sellos mágicos impedirían su salida hasta que el hambre y la sed acabasen con la bruja.

Pero Galara había abierto el *Velo* y hablado con *Borthmorg el Traicionero*, y a éste le ofreció sus lágrimas eternas a cambio de la inmortalidad.

El cruel *Borthmorg* le concedió seguir con vida sin alimento, pero no podría abandonar aquella tumba, aunque se rompiesen los sellos, a no ser que lograra que alguien la deseara de verdad y la besara con lujuria. La inmortalidad se cobró su precio y el aspecto de la otrora bella bruja se tornó en algo horrible y monstruoso.

Borthmorg transformó una joya mundana en un

artefacto de poder combinando dentro de la gema la esencia de su propia sangre demoníaca con las lágrimas de Galara. Mientras Galara no se aleje de la reliquia, continuará con vida sin necesidad de comer o beber.

Pero a *Borthmorg* no le llaman *el Traicionero* por nada, pues si Galara se acerca demasiado a la reliquia, su verdadero aspecto se revelará ante los ojos de cualquiera que la esté mirando.

AGI d8, **AST** d10, **ESP** d8, **FUE** d8, **VIG** d8

Brujería d10, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8

Carisma: 2; **Parada:** 6; **Dureza:** 6

Ventajas: Atractivo, Temple superior

Desventajas: Curioso, Exceso de confianza

Poderes: [20 PP]: Barrera (Barrera Invisible 1 PP), Atrapar (Tentáculos Vivientes 2-4 PP), Miedo (Visiones Oscuras 2 PP), Aturdir (Aullido infernal 2PP), Marioneta (Seducción Sumisa 3 PP)

Ornamentos: Cada vez que Galara lanza un hechizo, llora derramando lágrimas que se transforman en luz.

Equipo: Daga (Fue+d4), túnica

Habilidades especiales:

- **Inmortalidad:** No necesita alimentarse
- **Regalo de Borthmorg:** La joya permite que Galara muestre una apariencia bella y joven mientras no se acerque demasiado a ella. Si la distancia se reduce a menos de metro y medio, todos podrán ver la piel muerta y apergaminada de una momia que apenas cubre sus huesos.

Querreros Aulladores (M)

AGI d8, **AST** d6, **ESP** d8, **FUE** d8, **VIG** d8

Pelear d8, Intimidar d8, Notar d8, Sigilo d6, Rastrear d8

Paso: 8; **Parada:** 6; **Resistencia:** 7 (1)

Equipo: Lanza (Fue+d6)

Habilidades especiales:

- Armadura +1: Piel gruesa.
- Mordedura: Fue+d6

Romergar

Romergar es una persona desagradable y llena de complejos. Sin suerte en los negocios, su secreta pasión por las artes oscuras le llevó a tener, por fin, un golpe de fortuna. Cuando menos, así lo cree él.

Descubrió como traspasar el *Velo* y pidió ayuda a Borthmorg para lograr poder y reconocimiento. Y el *Traicionero* le concedió el don de manipular a los demás, lo que rápidamente le ha granjeado el éxito.

Borthmorg ha hecho creer a Romergar que necesita la Joya de Galara para doblegar a Arianth, que hasta el momento ha resistido la influencia del brujo. Lo que pretende el demonio es liberar a Galara para que siembre el caos. También desea que la joya revele la apariencia monstruosa de Romergar, que no es consciente de que su trato demoníaco lo ha convertido en un ser monstruoso.

AGI d6, **AST** d8, **ESP** d8, **FUE** d6, **VIG** d6

Pelear d6, Conocimiento (Brujería) d8, Intimidar d6, Notar d6, Persuadir d6, Brujería d8, Sigilo d4, Callejear d4, Provocar d4

Carisma: 0; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Desventajas: Arrogante, Avaricioso

Poderes [15 PP]: Proyectil (Dardos de oscuridad 1PP), Desvío (Borroso 2PP - 3 rondas)

Equipo: Daga (Str+d4), túnica.

Habilidades especiales:

- **Carisma demoníaco:** +4 a Persuadir y liderazgo.