

# LA BÚSQUEDA DEL HÉROE

Versión 1.0  
(16/06/2018)

Escritura y adaptación realizada por Alejandro Santonja "Kano"



This game references the Savage Worlds game system, available from **Pinnacle Entertainment Group** at [www.peginc.com](http://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.

# Sumario

Para los jugadores.....	3	Personajes no jugadores.....	9
Introducción.....	3	Gurok.....	9
Ambientación.....	3	Criaturas.....	9
Calea.....	3	Cubo gelatinoso.....	9
Dioses.....	3	Esqueleto.....	9
Arkiel.....	3	Necrófago.....	9
Celodan.....	3	Orco.....	9
Para el máster.....	4	Oso pardo.....	9
Campañas.....	4	Trasgo.....	10
Aventuras.....	4	Zombi.....	10
Notas a las aventuras.....	4	Glosario.....	11
La Pista.....	4	Agradecimientos.....	11
Encuentros.....	9	Notas a la edición.....	11

# Para los jugadores

## Introducción

Nos encontramos en el reino de Alurias. Este reino ha sido, durante años, un lugar donde las buenas gentes podían vivir más o menos en paz. Sus reyes, ayudados por el dios Celodan y los poderosos caballeros de la orden de los Mentores, han logrado mantener a raya las fuerzas del mal y evitar que estas arrasasen con todas las tierras del reino.

Hace mas de seiscientos años uno de estos caballeros, conocido como el Hechicero Arkiel, se dejó corromper, atraído por el poder y empujado por la impaciencia. Engaño a sus compañeros de la orden y los atrajo a una trampa mortal de la que muy pocos salieron con vida, y acabó revelándose como una de las mayores fuerzas que servían a la oscuridad. El propio Celodan tuvo que enfrentarse a él, y tras una cruenta batalla logró encerrarlo en una poderosa prisión mágica donde pudiera tenerlo vigilado.

Sin embargo, este enfrentamiento debilitó tanto a Celodan como a los caballeros que quedaban, y permitió que algunas de las criaturas que adoraban a la oscuridad

entrasen en el reino. Fue una época de oscuridad para los habitantes de Alurias. Las carreteras eran muy inseguras. Los poblados más alejados de las principales ciudades sufrían frecuentes saqueos. Y cada cierto tiempo aparecía una gran bestia de la oscuridad que amenazaba un territorio, hasta que los Mentores acaban con ella o la ahuyentaban.

Con lo años la situación fue estabilizándose. Los ataques eran cada vez menores. Las criaturas, cada vez mas extrañas. Y Alurias logró tener una temporada de varias decenas de años en calma. Hace poco sucedió una tragedia. Arkiel escapó y se escondió, tras ser perseguido por Celodan y sus caballeros. Se desconoce su situación, aunque se sabe que esta muy débil por el encierro sufrido, y aunque aún faltan muchos años para que se encuentre con energías suficientes como para volver a ser un peligro, es necesario encontrarle. Sus aliados lo saben, y han incrementando las incursiones, y grandes criaturas vuelven a recorrer algunos rincones del reino.

iAlurias necesita nuevos héroes!

## Ambientación

### Calea

Calea es la Capital de Alurias. Posee una población de más de 40.000 habitantes, y un mercadeo que añade

mas de 5.000 seres adicionales que entran y salen de la ciudad cada día.

## Dioses

### Arkiel

Arkiel fue en su día uno de los caballeros mentores más poderosos. Sus conocimientos mágicos eran mayores a los de cualquier otro hechicero conocido, y su ansia de saber aumentaba continuamente.

Tras varios enfrentamientos con las fuerzas del caos, Arkiel descubrió que los hechiceros del caos no hacían uso de la magia de una sola forma, sino que tenían varias formas de conseguir poder.

Comenzó a experimentar. Probó esos nuevos acercamientos. Y para hacerlo, tuvo que investigar e ir abriéndose camino en terrenos cada vez mas cercanos al Caos. Y cuando vio que no podía avanzar más como caballero mentor, aceptó el Caos como religión, y a sus muchas formas de poder.

Fue creciendo, cada vez con mayor poder. Cada vez con mayor ansia. El Caos lo aceptó, le hizo crecer, le enseñó las artes oscuras, la magia silenciosa, el arte sinérgico y las ataduras demoníacas. Y Arkiel lo utilizó todo, y aprendió más. Y cuando ya no pudo aprender más, se enfrentó directamente a los demonios para conseguir su poder, para controlarlos directamente. Tanto fue su poder, que el Caos acabó ascendiéndole a dios menor.

Al ser ascendido comprendió que no podría ocultar por más tiempo su traición a Celodan, así que decidió

enfrentarse a él y a sus caballeros mentores. Montó una trampa y acabó con la mayoría. Se enfrentó a Celodan. Y estuvo a punto de ganar, pero un grupo de aventureros ayudados por el Dios de la Tierra, logró debilitarle y derrotarle. Fue encerrado en una prisión de la que le fue imposible salir durante más de seiscientos años.

*Características:*

#### Arkiel (dios menor)

Neutral malvado

Los clérigos de Arkiel obtienen automáticamente, en el momento de comenzar a seguir al dios, las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas: Proporciona un bonificador de +2 a Conocimiento (arcano).

Desventajas: Odia a muerte a Celodan y a sus seguidores, así como a los Caballeros Mentores.

### Celodan

Celodan es uno de lo dioses mayores de Aquea, y recorre el mundo desde que este fue creado. Es conocido como el dios de la tierra, el dios de la naturaleza y el dios de la vida. También se le conoce como el Dios Mentor por los consejos que proporciona en la fiesta del Solsticio de Verano a aquellos que beben el Jugo de Celodan. Aquellos que lo han probado dicen que escuchan su voz

como si el propio dios estuviera a su lado, susurrándoles los consejos que deben seguir.

Aunque es de naturaleza caótica, odia el caos destructor que provocan las fuerzas de la oscuridad. Para enfrentarse a este caos Celodan creó a los caballeros Mentores. Clerigos, druidas, hechiceros, exploradores y guerreros que le veneran y le ayudan en su lucha, para evitar que el mundo se sumerja en un caos oscuro y malvado.

Hace algo más de seiscientos años Celodan sufrió su mayor revés. Su enfrentamiento con Arkiel, aunque victorioso, lo debilitó casi hasta la muerte, y tuvo que retirarse tras el combate. Su voz se escuchó muy poco durante muchos años, y los pocos caballeros Mentores que quedaban, sabedores del trágico episodio, aguantaron como pudieron en espera de su recuperación. Tras una larga época conocida como "los días oscuros", que duró más de treinta años, Celodan fue recuperándose, los caballeros Mentores crecieron en número, y la oscuridad comenzó a retirarse.

Aunque Celodan no ha recuperado su poder original, no cesa en ayudar, apoyar y actuar siempre que lo considera necesario, aunque actualmente reduce sus intervenciones directas al mínimo, apoyándose en sus caballeros.

*Características:*

### **Celodan (dios mayor)**

Caótico bueno

Los clérigos de Celodan obtienen automáticamente, en el momento de comenzar a seguir al dios, las siguientes ventajas y desventajas:

**Ventajas:** Proporciona de forma adicional el conjuro de Resistir frío/fuego

**Desventajas:** No pueden tener pareja. Solo pueden utilizar armas contundentes.

## Para el máster

### Campañas

Antes de ponerte a dirigir las aventuras descritas en el siguiente capítulo "Aventuras" te aconsejamos que leas este capítulo. En él detallaremos aquellas aventuras que pueden encadenarse en un mismo arco argumental, formando una campaña. Por supuesto, la decisión de utilizar o no un las aventuras en un mismo arco argumental dependen únicamente a ti como máster, e incluso intercalar arcos argumentales, intercalar otras aventuras o añadir aventuras de cosecha propia.

### Aventuras

### Notas a las aventuras

En las aventuras, en algunos casos, verás unos recuadros blancos con texto en su interior. Estos recuadros describen lo que los personajes ven en un golpe de vista cuando llega a ese sitio. Puedes leerse tal cual a los jugadores, y se harán una idea de lo que están viendo. Sin embargo, estos cuadrados no están hechos para

### La Pista

Aventura de Dungeon Salvaje preparada para 16-20 personajes prenovatos, llevando cada jugador entre 4 y 5 personajes cada uno. Esta aventura está preparada para que al acabarla, cada jugador pueda elegir uno de los personajes que hayan sobrevivido para utilizarlo como personaje propio en las siguientes aventuras. Tendrás que tener las siguientes consideraciones:

- En algunos casos los enemigos serán demasiado poderosos para pjs prenovatos, como es el caso del cubo gelatinoso o del oso pardo. El máster debería hacérselo entender a los jugadores, bien con la muerte de alguno de los personajes o mediante tiradas de Supervivencia o Conocimiento general. Sin embargo, si ves que los jugadores siguen empujados en atacar a dichas criaturas con sus personajes, déjales.

- Los jugadores comienzan la partida sin ningún beni en su poder. Cada jugador podrá conseguir un beni por

### Heroquest

Este arco argumental es una adaptación de las aventuras que venían en el libreto del juego de mesa Heroquest, de Stephen Baker. Consta de las siguientes aventuras:

- *La Pista* (pág 4)

ellos, sino para ti. Es imposible que controle todas las posibles variaciones sobre la llegada de los pjs a un lugar, así que en lugar de leerse literalmente, sería mejor que lo leyeses para ti y lo utilizases dándole tu propio estilo.

ronda, hasta un máximo de 3 benis, siempre y cuando alguno de los personajes de nivel 0 que maneja utilice una desventaja que le afecte a ese personaje o a sus compañeros en esa ronda. El máster tendrá la última palabra a la hora de entregar el beni. El máster dispone de los benis normales.

- Los personajes de nivel 0 que reciban daño, quedarán Aturdidos. Si vuelven a recibir daño sin salir del estado de Aturdidos, o reciben daño con un aumento, morirán.

- Los personajes de nivel 0 utilizan el Dado Salvaje como los personajes normales.

- Cada jugador recibe una única carta de acción en cada ronda. Esa carta de acción se aplica a todos los personajes que lleve.

### Sinopsis

Un personaje misterioso busca aventureros que le

ayuden a investigar la antigua tumba de un héroe caído hace tiempo. Al llegar allí, los aventureros descubrirán que el mausoleo ha sido ocupado por una banda de trasgos y orcos y la tumba ha sido profanada.

## La aventura comienza

En la Taberna de los Tres Grifos se ha corrido la voz. Un personaje extraño, de larga barba blanca y bastón de madera, puso hace dos días una nota en la Tabla con el siguiente texto:

Se busca grupo de aventureros para realizar una exploración en el Bosque del Unicornio. No se requiere experiencia. Preguntar por Salaegoth dos días después del Día de la Cosecha. Recompensa de 10 monedas de oro por participante.

No hay mas información. Cualquier intento que hagan los jugadores a través de los personajes de descubrir más información sobre Salaegoth o su contrato resultará infructuosa.

Los parroquianos que se encuentran estos días en la taberna no habrán visto al tal Salaegoth, y si se le pregunta a Thamon, el posadero, lo único que puede decir es que ese personaje vino hace dos días recién abierta la taberna y aun vacía, reservó el reservado más grande, clavo la nota en la Tabla y se fue sin dar ninguna explicación.

A los cuatro días de poner el anuncio, Salaegoth vuelve y se sienta presidiendo la gran mesa central del reservado. Todos aquellos que se presentan en busca del trabajo son redirigidos a dicho sitio, y no tarda mucho en llenarse de personajes desesperados y sin dinero y de aventureros que comienzan a buscar su futuro. Pronto la mesa se llena. Cuando observa que la mesa está llena, pide a Thamon guisado del día y cerveza para todos, y al resto que le presten un momento de atención.

Salaegoth es un humano de avanzada edad, delgado, y con una larga barba grisácea que le llega a la mitad del pecho. Es calvo, con pobladas cejas, y mirada firme, que centra en aquella persona con la que habla. Su voz es profunda y segura y parece sincero en todo momento.

Busca un grupo de aventureros sin demasiada experiencia para comprobar que la tumba de Fellmarg se encuentra intacta. Fellmarg fue uno de los grandes caballeros Mentores que ayudaron a Celodan a enfrentarse al hechicero Arkiel, y tras su muerte se le enterró con todos los honores, como correspondía a sus gestas. Su tumba se encuentra en el interior del Bosque del Unicornio.

Salaegoth explica a aquellos que se presentan a la misión que se han escuchado rumores de criaturas de la oscuridad rondando por la zona, y si estos rumores son ciertos, posiblemente sean enviados por Arkiel para profanar y corromper al que fue uno de sus mayores enemigos en vida. Por ello, desea que los personajes comprueben si la tumba se encuentra en buen estado y que confirmen los rumores que se escuchan.

Si los personajes aceptan la misión Salaegoth les explicará donde se encuentra exactamente la tumba. Les pagará 3 mo antes de empezar a cada uno y el resto a su vuelta si traen noticias de algún tipo. Además, tienen pagada la estancia y la manutención en la posada del pueblo durante el periodo en el que hagan uso de ella.

Realmente, la información que Salaegoth les proporciona

es parcial. Sabe que la tumba ha sido saqueada, y quiere saber hasta que punto ha sido corrompida por las fuerzas de la oscuridad. Solo hay un arma que teme Arkiel, y se trata del Filo del Espíritu. Si realmente es él el que está orquestando el regreso de las hordas oscuras esta será una de las primeras tumbas que profanará, en busca del arma que provocó su destrucción en el pasado.

Prefiere utilizar a personajes no conocidos, para no relacionar la investigación con los Caballeros Mentores. En caso de ser descubiertos no podrá relacionarlos y evitará poner a Arkiel sobre aviso.

Aquellos personajes que se apunten tendrán la tarde del mismo día y la mañana del día siguiente para prepararse. Podrán comprar aquello que quieran, siempre y cuando no se gasten más de las 3 mo que les ha proporcionado Salaegoth y que puedan llevar encima. Si algunos personajes deciden no ir y no devolver las monedas adelantadas serán perseguidos por la orden de los Caballeros Mentores. Desde luego, no es un buen comienzo para un personaje recién estrenado.

## Vallelargo

Vallelargo es un poblado pequeño, de casi mil habitantes, gobernado por una asamblea, formada por los cabeza de familia de las cinco familias con más poder económico, aunque es Cene la que actúa como portavoz del pueblo. El pueblo se dedica principalmente a la caza y a la manufactura de los productos obtenidos a través de esta. Consiguen otros bienes con un mercadillo pequeño que realizan cada dos semanas.

## Bosque del Unicornio

Vallelargo es el ultimo punto civilizado que existe antes de subir a las Montañas Nevadas por el sur. Se encuentra al suroeste del Bosque del Unicornio, un denso bosque donde la caza es abundante y la vida es peligrosa. Internarse en el bosque lejos de las zonas conocidas es peligroso para aquellos aventureros sin experiencia.

## Tumba de Fellmarg

Tarde o temprano los aventureros irán a la tumba. El camino hacia la entrada sera claramente visible a través de la foresta, y se tardará unos diez minutos en llegar a paso rápido. Si los personajes deciden tomar precauciones, el tiempo se alargará más, pero aún así no debería llevarles más de un par de horas. Además, el camino será tranquilo, sin encuentros que les pongan las cosas más difíciles.

Cuando están llegando al lugar donde se encuentra la tumba, al girar un recodo ven como el bosque se abre a una explanada de unos 20 metros de diámetro, que el sol ilumina con fuerza.

En medio de la explanada se ve una construcción de bloques de piedra maciza, de cuatro metros de ancho por ocho de largo, y una altura de tres metros. Antiguamente debía de ser imponente, pues los grabados y los adornos aún muestran cierta energía en su construcción. Sin embargo, el paso del tiempo y su situación a la intemperie ha hecho mella en ella y la erosión ha carcomido gran parte de la piedra.

En el lado más al oeste los arboles una enredadera cubre toda la pared, mientras que el lado este muestra su superficie desnuda y algo picada por las inclemencias del tiempo.

Las puertas de piedra, de un grosor considerable, se encuentran abiertas, y profundas muescas muestran que para abrirlas se ha utilizado la violencia.

Si alguno de los personajes se fija en ello, verá que las muescas son claramente visibles en la pared de piedra, y la primera impresión es la de haber forzado la puerta con algún tipo de palanca, y luego haber ampliado la abertura con distintos elementos de ayuda (palos, piedras, etc). Desde luego, abrir la puerta no ha sido un trabajo fácil y el que lo ha hecho tenía muchas ganas de acceder a su interior.

Además, en el suelo de piedra tras la puerta se pueden ver fácilmente huellas de barro que van desde la entrada hasta una trampilla gruesa abierta en la que se adivinan unas escaleras que bajan hacia el interior del suelo. Junto a las escaleras alguien ha dejado caer una capa raída cubierta de barro que huele espantosamente mal. Si alguien la coge, le costará desprenderse del olor si no utiliza jabón.

Cuando los personajes entren en la tumba podrán moverse con relativa facilidad sin que se de la voz de alarma. Los orcos y trasgos que se encuentran en su interior no esperan un enfrentamiento, y al menos que alguno de la alarma considerarán los gritos, peleas y ruidos como algo normal.

Toda la tumba se creó con intención de ser duradera. Tiene casi setecientos años y no se nota más deterioro que el que están provocando los actuales ocupantes. Fue creada no solo como lugar de descanso para Fellmarg, sino como lugar de reposo para aquellos Caballeros Mentores que requirieran de un lugar donde esconderse durante una temporada lejos de los lugares habitados, y durante mucho tiempo así fue utilizada para ello. Sin embargo, hace más de trescientos años que nadie la había ocupado, hasta ahora.

Las paredes y los techos han aguantado en su mayor parte sin mayores desperfectos que el de el uso en el suelo. Las puertas son de madera gruesa, y también han resistido el paso del tiempo, aunque tienen unas probabilidades del 40% de chirriar cuando se abran o cierren.

## Área 1

Al final de las amplias escaleras se abre una habitación vacía. Las paredes muestran diversas escenas de la vida de Fellmarg, que han sido destrozadas recientemente. Las huellas que bajan de la escalera, más difusas, se dirigen a la puerta, que se encuentra cerrada.

En las imágenes se puede adivinar, tras las recientes marcas, escenas como la entrada de Fellmarg en los Caballeros Mentores, algunas de sus grandes actuaciones, y la batalla final donde ayudó a Celodán a acabar con Arkiel.

La puerta no tiene cerrojo, y si está cerrada no se escucha nada al otro lado. Si los personajes la abren y escuchan, podrán oír conversaciones, ruidos y gritos guturales muy lejanos.

## Área 2

Si los personajes se acercan por el pasillo desde la habitación Área 1 verán que la puerta está entornada, y podrán escuchar sonido de una conversación. Aunque hagan algo de ruido la conversación no se detendrá. Los dos orcos que se encuentran en ella no esperan una

confrontación con nadie en estos momentos.

Esta estancia se encuentra en gran parte ocupada por un antiguo escritorio y unas estanterías vacías y llenas de polvo.

En la habitación hay dos orcos discutiendo. Uno de ellos tiene un libro en la mano, o un montón de papeles que antes era un libro, y con intención de guardárselos, mientras el otro le gruñe para que se los de. Los dos orcos se sorprenderán si los personajes entran cargando al ataque, y tardarán un asalto en poder responder... si pueden.

Las estanterías están vacías, con la excepción de algunos papeles con borrones y tinta corrida que ya no se pueden leer. El escritorio tiene un tarro tumbado con tres plumas que podrían utilizarse por un escribano y otro con tinta seca.

**Encuentro:** Orcos x 2 (pág 9)

## Área 3

La estancia contiene lo que parece ser una antigua armería de armas, vacía y llena de polvo. Enfrente se encuentra un cofre de madera con bordes reforzados de metal.

En la habitación hay cuatro trasgos. Están sentados en el suelo, uno frente al otro, junto al cofre. Lo han abierto descerrajando la cerradura, pero estaba vacío, así que están bastante molestos. Atacarán a cualquiera que entre, y si se ven superados intentarán escapar para avisar al resto de sus compañeros.

**Encuentro:** Trasgos x 4 (pág 10)

## Área 4

Una mesa de tortura ocupa gran parte de la habitación. Las paredes todavía contienen algunas arandelas insertadas, donde antiguamente debían de engancharse grilletes donde sujetar a los prisioneros.

En la habitación hay tres trasgos y un oso. El oso se encuentra encadenado a la mesa de tortura, donde los trasgos estaban maltratándolo con crueldad y está muy furioso. Si hay combate, el oso se soltará en la tercera ronda, atacando a quien se encuentre en su camino en busca de la salida. Los pjs no son rival para el oso, por lo que harían bien en salir de su camino.

Si los personajes buscan con atención en la habitación podrán notar que hay zonas más oscuras. Aunque actualmente no parece que sea sangre, las zonas oscuras coinciden con aquellas zonas donde hay argollas, o en los alrededores de la mesa de tortura.

**Encuentro:** Oso pardo (pag 9), Trasgos x 3 (pag 10)

## Área 5

Una enorme mesa de media altura ocupa parte de la habitación. Sobre ella, un libro que sin duda debe de poseer algún tipo de encantamiento de protección, reposa abierto por la mitad.

La habitación es la antesala a la tumba de Fellmarg, y el libro es, efectivamente, mágico. Las hojas del mismo son de un grosor considerable, parecidas a un pergamino. Las

tapas, gruesas, están hechas de algún tipo de corteza de árbol, aunque muy pulidas y grabadas con detalle.

Cualquier personaje que observe el libro se dará cuenta de que es una especie de registro de nombres. En él se apunta de forma mágica el nombre de todos aquellos personajes que entran en la habitación donde se encuentra el sarcófago. Una lectura más detenida unida a una tirada de conocimientos de historia permitirá descubrir que los primeros nombres pertenecen a Caballeros Mentores, algunos incluso muy famosos, mientras que en la última página los últimos doce personajes que han entrado parecen tener nombres orcos y trasgos.

Si los personajes lo intentan, no podrán cerrar el libro, llevárselo o dañarlo. El libro permanece mágicamente en la tumba, y durará mientras esta exista.

## Área 6

Las paredes, el suelo y el techo del pasillo están contruidos con losas de piedra. Han aguantado bien el transcurso del tiempo, y tan solo se notan muescas y roces en algún punto del mismo.

A los personajes debería de extrañarles que todo esté tan limpio. No hay polvo, ni basura, ni restos de ningún tipo. Y más teniendo en cuenta que en estos momentos hay una banda de orcos y trasgos en su interior.

La razón es que desde hace años se encuentra en la tumba un cubo gelatinoso que recorre incansablemente los pasillos buscando cosas que absorber. El cubo gelatinoso cabe justo en los pasillos más estrechos y ocupa la mitad del pasillo en los mas anchos, y no entrará en las habitaciones a menos que no tenga más remedio, prefiriendo siempre recorrer los pasillos.

Lleva unos días frenético, ya que siempre ha tenido poca comida, y en estos últimos días ve pasar a los orcos y trasgos que han ocupado la Tumba por su lado. Ya a atrapado a dos, pero parece que el resto ha aprendido a esquivarlo, y eso le pone más nervioso. Si ve a algún personaje se lanzará a por él, hasta que lo alcance y lo absorba, o vea a alguna víctima mas fácil de conseguir.

El cubo gelatinoso aparecerá por primera vez en el pasillo delante de la entrada de la puerta del Área 7. A partir de ahí se moverá según decida el máster.

**Encuentro:** Cubo gelatinoso (pág 9)

## Área 7

La habitación esta en ocupada por una gran mesa en el centro, alrededor de la cual hay cuatro sillas robustas de madera. En la pared del norte el hogar encendido de una chimenea calienta la estancia.

En esta habitación se encuentra Gurok y sus tres guerreros mas afines. Se encuentran sentados en la mesa comiendo. Tienen las armas a su lado y si son atacados responderán con contundencia.

En el momento en el que los pjs llegan a la puerta Gurok (en orco) esta comentando algo de un conjuro de corrupción que han lanzado. Los jugadores no tienen porque saberlo, pero están hablando de como han logrado corromper a Fellmarg, haciendo que volviese de la tumba en forma de necrófago. Además, Gurok esta dando las ordenes del día siguiente: han de salir de la tumba y dirigirse hacia el norte, donde les espera su

tribu.

**Encuentro:** Gurok (pág 9), orcos x 3 (pág 9)

## Área 8

Esta habitación contiene dos enormes librerías. Se ven en buen estado, y en sus estantes hay enormes libros polvorientos pero en buenas condiciones.

Seis trasgos se encuentran saqueando las estanterías, aunque por el tamaño de los mismos cada trasgo podrá llevarse como mucho uno o dos si hace un esfuerzo importante. Los libros son enormes, y narran con todo lujo de detalles los hechos acontecidos durante la época en la que se enfrentaron Celodán y sus Caballeros Mentores contra Arkiel y sus hordas oscuras.

Si los personajes, una vez los trasgos sean vencidos, deciden quedarse con algún libro para venderlo, el acto se considerará reproable, aunque un buen comprador que no les engañe podría pagar hasta 300 mo por libro. Estos libros parece que solo contiene la historia de aquella época, pero a poco que alguien se ponga a estudiarlos con detenimiento (estar por lo menos dos semanas estudiando y pasar una tirada de Astucia – 2) sería capaz de descubrir algunos secretos interesantes relacionados con Celodán o con sus caballeros.

**Encuentro:** Trasgos x 6 (pág 10)

## Área 9

Esta habitación está ocupada por una gran mesa.

Cuatro trasgos, junto a la puerta situada al este, se están jugando a los dados quien entra en la habitación para intentar coger el cofre que hay en ella.

**Encuentro:** Trasgos x 4 (pág 10)

## Área 10

El único mobiliario que tiene esta habitación es un cofre situado en la esquina sudoeste de la misma.

El cofre esta cerrado con llave, y en su interior tiene 100 mo. En la habitación permanecen sin moverse dos esqueletos, que atacarán a todo aquel que entre en la misma. Si los personajes salen de la habitación, los esqueletos les perseguirán hasta acabar con ellos. Tras ello, volverán a la habitación.

**Encuentro:** Esqueletos x 2 (pág 9)

## Área 11

La habitación esta completamente vacía, a excepción de una alfombra que cubre todo el suelo.

Esta habitación es la antesala a la tumba de Fellmarg, y era un lugar de meditación y de reflexión antes de que llegasen los orcos con el objetivo de corromperla.

El suelo esta totalmente tapado con una alfombra que llega de pared a pared, ocupando todo posible hueco. Estaría en perfectas condiciones si no se adivinasen manchas de sangre y de otros restos recientes.

Los restos y las manchas de sangre son de dos zombis que se encuentran en la habitación. Estos zombis son dos

creaciones recientes, todavía frescos, que en vida eran dos de los orcos comandados por Gurok. Para que funcionase el hechizo y poder corromper cuerpo de Fellmarg era necesario que dos criaturas fueran sacrificadas, y así cayeron los dos orcos.

Tras los zombis se encuentra Fellmarg, alzado de entre los muertos en forma de necrófago. Esta criatura atacará a cualquier ser vivo que entre en su campo de visión. Si alguien se fija en el necrófago verá que en el cuello lleva un camafeo muy similar al que tiene tallada la figura de la tumba.

Encuentro: Fellmarg (necrófago) (pág 9), zombis x 2 (pág 10)

## Área 12

Esta habitación contiene una tumba de piedra cuya tapa esta ligeramente abierta. En la losa que hace de tapa hay tallado con precisión la figura de un guerrero, yaciendo, sujetando una espada con dos manos. En la esquina opuesta hay un cofre.

Esta es la tumba de Fellmarg, donde el cuerpo del caballero reposaba tras su valiente entrega a las ordenes de Celodan antes de ser alzado y transformado en necrófago. Cualquiera que se fije podrá observar que la tapa ha sido empujada recientemente, ya que hay marcas de roces en los bordes.

Si algún personaje intenta ver el interior de la misma, deberá acercar una antorcha u otra fuente de luz expresamente al hueco abierto para poder ver en su interior. Sin embargo, se llevará una decepción, ya que en la tumba solo quedan restos de polvo.

Junto a la tumba, en el suelo, hay roto en varios trozos un trozo de papel. En él, si algún personaje decide leerlo, se explica como utilizar un pergamino del que se hace

mención para corromper el cuerpo del caballero y alzarlo. Se habla del sacrificio de dos seres vivos, así como de seguir al pie de la letra las instrucciones que en él se ponen.

El cofre de la habitación contiene 150 mo, pero alguien que intente abrirlo sin cuidado sufrirá el pinchazo de una aguja con veneno. Nada mas pincharse, el personaje queda Fatigado durante 24 horas, y debe realizar una tirada inmediatamente sobre Vigor con un penalizador de -4 para evitar efectos adicionales. Si lo logra, supera el efecto del veneno, pero todavía continua Fatigado. Si falla, sufre convulsiones durante un minuto, sufriendo 4d6 de daño.

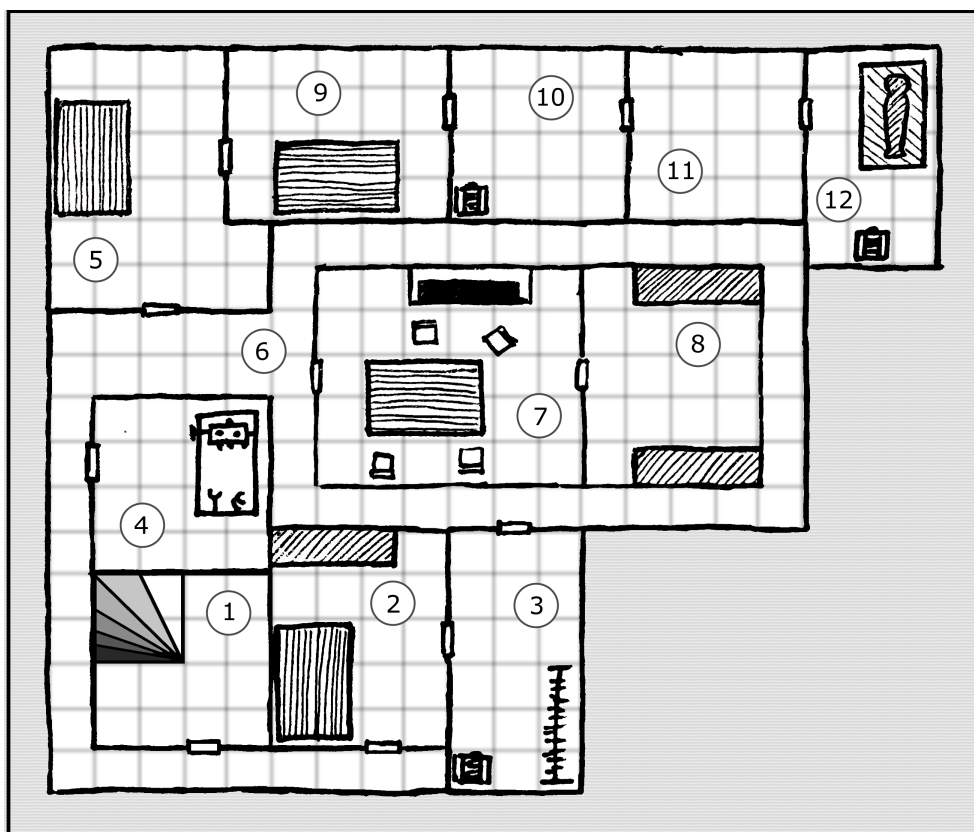
## Tras la tumba

Si alguno de los aventureros logra volver con vida, e informa a Salaegoth de ello, este sabrá que puede confiar en él. Agradecerá sus servicios y pagará las monedas de oro correspondientes.

Sin embargo no es esto lo único que pase. En unos días aparecerá un Caballero Mentor preguntando por los personajes que han informado a Salaegoth del resultado de su misión. Cuando les encuentre, les propondrá pertenecer a la Orden, proporcionándoles entrenamiento y estudios, dependiendo de lo que quieran hacer con su futuro. Cada jugador deberá de elegir a uno de los personajes supervivientes (si han sobrevivido más de uno por jugador), y estos personajes pasarán a ser Novatos.

Si lo deseas, aquellos que no aceptan pertenecer a la Orden pueden ser llamados en el futuro, si alguno de los personajes elegidos muere, o pueden ser llamados por las fuerzas del caos. Quien sabe si se volverán a encontrar en el futuro.

Si ningún personaje sobrevive, Salaegoth seguirá buscando.





# Encuentros

## Personajes no jugadores

### Gurok

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8  
**Habilidades:** Intimidar d4, Lanzar d4, Pelear d8  
**Carisma:** -, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 6(1)  
**Equipo:** Armadura de cuero tachonado (+1), alfanje (Fue + d8), jabalina (Lanzar; rango 3/6/12; Fue + d6)  
**Ventajas:** Arma distintiva (alfanje), Mando  
**Habilidades especiales:**  
- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad (rango 12").  
- **Humanoide:** es afectado por conjuros que solo afectan a humanoides.  
- **Debilidad:** Sensible a la luz.

### Criaturas

#### Cubo gelatinoso

**Rango:** Experimentado  
**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d4(A), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d12+3  
**Habilidades:** Pelear d6  
**Carisma:** -, **Paso:** 3, **Parada:** 5, **Dureza:** 11  
**Habilidades especiales:**  
- **Golpe:** Fue+ d6; +2 de daño ácido.  
- **Ciego:** ignora penalizadores que afectan a la visión y ataques de mirada (rango 12").  
- **Engullir:** esta criatura puede engullir criaturas si se desliza sobre ellas, aunque durante dicho movimiento no puede realizar otro ataque en el mismo asalto. La víctima que falle una tirada de Agilidad será tragada y necesitará de un aumento en una tirada enfrentada de Fuerza para soltarse.  
- **Sin Mente(A):** Inmune a los conjuros que afectan a la mente.  
- **Sin Miedo:** Inmune al miedo y a la Intimidación.  
- **Amorfo:** No sufre daño adicional por aumentos o tiros apuntados.  
- **Inmunidades:** electricidad, sueño, veneno, cambios de forma y penalizadores por múltiples oponentes.  
- **Tamaño +2:** Aumenta Dureza en +2

#### Esqueleto

**Rango:** Novato  
**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4(SM), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8  
**Habilidades:** Notar d4, Pelear d4  
**Carisma:** -, **Paso:** 6, **Parada:** 4, **Dureza:** 10(2)  
**Equipo:** Cota de mallas (+2), espada larga corroída y estropeada (Fue + d8)  
**Ventajas:** Temple  
**Habilidades especiales:**  
- **Garra:** Fue+ d6.  
- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad (rango 12").  
- **Sin Mente (SM):** Inmune a los conjuros que afectan a la mente.  
- **Sin Miedo:** Inmune al miedo y a Intimidar.  
- **No Muerto:** +2 a Dureza, +2 a recuperarse del Aturdimiento, ignora modificadores por heridas, veneno, enfermedad y disparos apuntados.  
- **Inmunidades:** frío, sueño, parálisis, situaciones que afectan a la mente, envejecimiento, hemorragia.

- **Resistencia física:** -2 al daño de ataques físicos, excepto aquellos causados por armas golpeantes.

### Necrófago

**Rango:** Novato  
**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6  
**Habilidades:** Nadar d4, Notar d8, Pelear d6, Sigilo d8, Trepas d6  
**Carisma:** -, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 8(1)  
**Habilidades especiales:**  
- **Mordisco:** Fue+ d6; Enfermedad; Parálisis.  
- **Garra:** Fue+ d6; Parálisis.  
- **Armadura + 1:** la carne putrefacta actúa de armadura.  
- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad (rango 12").  
- **No Muerto:** +2 a Dureza, +2 a recuperarse del Aturdimiento, ignora modificadores por heridas, veneno, enfermedad y disparos apuntados.  
- **Inmunidades:** sueño, parálisis, situaciones que afectan a la mente, envejecimiento, hemorragia y muerte mágica.  
- **Parálisis:** Las víctimas deben pasar una tirada de Vigor o encontrarse paralizadas hasta que salga un Comodín o una carta de Corazones al sacar la iniciativa.  
- **Enfermedad:** Pasar una tirada de Vigor, o se verán afectados.

### Orco

**Rango:** Novato  
**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d6  
**Habilidades:** Intimidar d4, Lanzar d4, Pelear d6  
**Carisma:** -, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 6(1)  
**Equipo:** Armadura de cuero tachonado (+1), alfanje (Fue + d8), jabalina (Lanzar; rango 3/6/12; Fue + d6)  
**Ventajas:** Arma distintiva (alfanje)  
**Habilidades especiales:**  
- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad (rango 12").  
- **Humanoide:** es afectado por conjuros que solo afectan a humanoides.  
- **Debilidad:** Sensible a la luz.

### Oso pardo

**Rango:** Experimentado  
**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d12  
**Habilidades:** Notar d6, Nadar d12, Pelear d6, Rastrear d6, Supervivencia d6  
**Carisma:** -, **Paso:** 8, **Parada:** 5, **Dureza:** 12(2)  
**Ventajas:** Frenesí  
**Habilidades especiales:**  
- **Armadura +2:** Piel parda.  
- **Garras:** Fue + d6, Abrazo.  
- **Mordisco:** Fue + d6.  
- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad.  
- **Olfato:** Puede ser guiado, rastrear y detectar a criaturas por el olfato (rango 6", la mitad contra el viento, el doble si es a favor, y el doble de nuevo para olores especialmente penetrantes). Si no ninguna fuente de luz, solo se pueden ubicar con precisión a las criaturas adyacentes, y los ataques localizados por el olfato en estas condiciones se realizan con un -2.  
- **Abrazo:** Sujeta a su oponente si lo golpea con un aumento. Requiere un aumento en una tirada de Fuerza por parte de la criatura agarrada si quiere escapar.  
- **Tamaño +2:** Aumenta Dureza en +2

## Trasgo

**Rango:** Novato

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

**Habilidades:** Cabalgar d10, Disparar d4, Nadar d6, Pelear d4, Sigilo d10

**Carisma:** -, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 5(1)

**Equipo:** Armadura de cuero (+1), espada corta (Fue + d6), escudo medino (+1 Parada), arco corto (Disparar; rango 12/24/48, 2d6)

**Ventajas:** Temple

**Habilidades especiales:**

- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad (rango 12").
- **Humanoide:** es afectado por conjuros que solo afectan a humanoides.
- **Tamaño -1:** tres pies de alto; Dureza - 1

## Zombi

**Rango:** Novato

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4(SM), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10

**Habilidades:** Notar d4, Pelear d6

**Carisma:** -, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 10(1)

**Habilidades especiales:**

- **Golpe:** Fue+ d6.
- **Armadura + 1:** La carne putrefacta actúa de armadura.
- **Visión en la oscuridad:** no sufre penalización a la visión por oscuridad (rango 12").
- **Sin Mente (SM):** Inmune a los conjuros que afectan a la mente.
- **Sin Miedo:** Inmune al miedo y a Intimidar.
- **No Muerto:** +2 a Dureza, +2 a recuperarse del Aturdimiento, ignora modificadores por heridas, veneno, enfermedad y disparos apuntados.
- **Inmunidades:** frío, sueño, parálisis, situaciones que afectan a la mente, envejecimiento, hemorragia.
- **Resistencia física:** -2 al daño de ataques físicos, excepto aquellos causados por armas golpeantes.
- **Aguante:** +2 a las tiradas de absorción.

# Glosario

**Alurias:** Reino de los aventureros. Uno de los reinos de Aquea.

**Aquea:** Mundo donde transcurren las aventuras de la Busqueda del Heroe.

**Arkiel:** Dios de la Magia Caótica.

**Calea:** Capital de Alurias.

**Celodan:** Dios de la Tierra, uno de los dioses originales de Aquea, y su principal defensor.

**Cene:** Portavoz del Consejo de Vallelargo.

**Fellmarg:** Antiguo heroe de la época de la Rebelión de Arkiel. Su tumba aparece en La Pista (pag 4).

**Gurok:** Orco que comanda el allanamiento de la tumba de Fellmarg. La Pista (pag 4)

**Montañas Nevadas:** Montañas situadas al noreste de

Vallelargo.

**Salaegoth:** Avatar de Celodan. Contratista de los aventureros en La Pista (pag 4) y mentor de los pjs durante la siguientes aventuras del arco Heroquest.

**Taberna de la Pipa Negra:** Taberna de Vallelargo.

**Taberna de los Tres Grifos:** Taberna conocida y respetable situada en Calea. Lugar de encuentro para aventureros.

**Tabla:** Tablón de anuncios de la Taberna de los Tres Grifos donde aquellos que necesitan un grupo de aventureros clavan sus carteles con sus peticiones.

**Vallelargo:** poblado al noroeste de Calea, cercano a la tumba de Fellmarg.

# Agradecimientos

**HT Publisher,** por traer el Savage Worlds a nuestro idioma.

**Stephen Baker,** por la creación del Heroquest.

# Notas a la edición

## Versión 1.0:

- Creación de la estructura del documento.
- Creación de la aventura "La Pista".
- Creación del apartado Notas a las aventuras
- Creación del apartado Encuentros
- Escritura de Celodan
- Escritura del Orco

- Escritura del Oso pardo
- Escritura del Trasgo
- Escritura del Cubo gelatinoso
- Escritura del Zombi
- Escritura del Necrófago
- Escritura del Esqueleto