

¡Mi reino por un billete!



Una aventura para

Tesoro y Gloria

Índice

Resumen	2
Acto primero - El Gallo Inclinado	3
Acto segundo - Restos de inmundicia	3
El gremio de poceros	4
El viaje por las alcantarillas	4
Acto tercero - Restos de tinieblas	5
1 - La gran piscina	6
2 - Las celdas de los sectarios	6
3 - El estanque tentacular	7
4 - El dormitorio de Urgat	8
5 - El altar oscuro	9
Epílogo - Todos a bordo	10
El torque de bronce	11
Urgat	11
Mapa del escondite de Urgat	12

Idea original y texto: Telmo Arnedo
Diseño, maquetación e ilustraciones: Imanol Etxeberria



Resumen

Los personajes tienen que hacerse con un pasaje para poder tomar el barco a Alkenburgo, y para ello tendrán que buscar un trabajo [necesitan 50 marcos¹ cada]. Un misterioso personaje se les acercará alegando que tiene para ellos una labor. En un rincón de las alcantarillas hay una capilla olvidada hace tiempo en la que ha quedado abandonada una reliquia: se trata de un torque de bronce. El misterioso personaje ofrece el pago de 50 mo para cada pj por bajar allí y recuperarla y les ofrecerá la llave que necesitan para abrir el pasaje a la capilla.

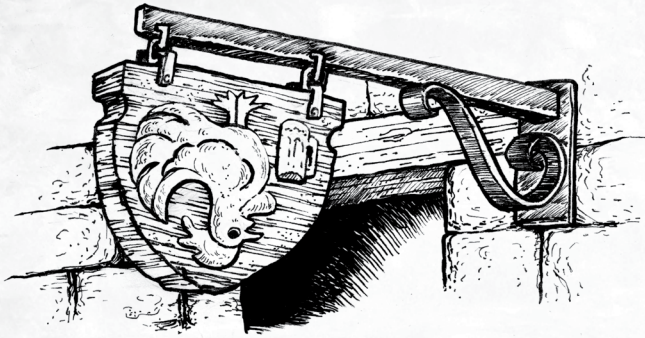
Escenario: Nulenheim, ciudad sureña de las Repúblicas Tarjonas.

Reparto: Johann Augenschwarz [el contratante, se presenta por el nombre de Alric], Beni Kollenmarr [capitán del *Halunke*²] y Urgat [líder orco de la secta].

Monstruos: Infestados, ratas gigantes, un sapo monstruoso [igelo], un orco sacerdote y cultistas/horror tentacular.

Tesoro: Recompensa de 50 marcos por cabeza, el báculo negro de Urgat, colgantes y dagas de los cultistas, los libros profanos de Urgat, y el contenido del cofre de Urgat.

Acto primero = El Gallo Inclinado



En los muelles fluviales de la ciudad de Nulenheim hay una taberna muy frecuentada, con un cartel que muestra un pomposo gallo inclinado hacia el suelo. Esta taberna es el Gallo Inclinado, y tiene la peculiaridad de ser el lugar donde todos los días desde la duodécima campanada hasta la cuarta de la tarde, el capitán Kollenmarr atiende aquí a aquellos que tengan intención de viajar en su barco hacia Alkenburgo y las Tierras Salvajes a través del caudaloso río Fatuen. El precio que pide son 50 marcos, aunque puede resultar negociable.

- Un personaje con la Habilidad de Diplomacia que supere una tirada podría reducir el precio en 10 marcos.
- Kollenmarr es un devoto de la Cruz, y está dispuesto a reducir el precio para clérigos de dicha religión en 10 marcos.
- El precio nunca descenderá de los 30 marcos, pero los jugadores pueden proponer nuevos métodos para reducir el coste. La intimidación física jamás funciona y de hecho puede acabar muy mal.

El barco parte en tres días, así que los personajes tienen que darse prisa para conseguir el dinero. Un personaje con Robar bien podría pensar en hacerse con el dinero por medios ilícitos, pero debería dejar claro que 50 marcos no es poco dinero, y que robando bolsillos apenas se obtienen un puñado de *chelines*³ al día (salvo un golpe de extraordinaria fortuna).

Por suerte para los personajes, apenas unos momentos después de su conversación con el capitán, un misterioso encapuchado se les acercará y les pedirá permiso para sentarse a la misma mesa que ellos. Aunque preferirá no dar su nombre, si se insiste se presentará como Alric y, tras pedir una copa de vino al tabernero (que le será servida en una copa de cristal, lo que debería llamar la atención de los personajes) les ofrecerá un trabajo, que no se molestará en ocultar que resultará arriesgado, pero igualmente irá acompañado de una cuantiosa recompensa: 50 marcos por cabeza. Tampoco se molestará en ocultar que ha estado escuchando su conversación con

el capitán, ni que está dispuesto a explotar su necesidad, pero asegura que el precio que ofrece es justo para lo que promete ser apenas un día de trabajo. Alric puede ofrecer los siguientes detalles:

- El trabajo consiste en recuperar un objeto, un torque de bronce de aspecto antiguo, de un lugar secreto en las alcantarillas de la ciudad. Tiene un mapa con la localización y la llave que necesitarán para acceder al lugar de forma segura.
- El torque le pertenece, por lo que esto no es un robo, pero su localización ya no es segura y debe recuperarse. Teme que haya alguien [o algo] que haya encontrado el torque. No está seguro ni tiene información adicional, pero aconseja a los personajes prudencia.
- El torque no es un objeto común, como es evidente, pero no discutirá la naturaleza del mismo con los personajes. Sin embargo, puede asegurar de que su naturaleza no es maligna, aunque en las manos equivocadas podría provocar grandes desgracias.
- Acude a esta taberna en busca de gente dispuesta a aceptar el trabajo porque prefiere tratar este asunto con discreción y anonimato. Espera que los personajes comprendan esta necesidad y la respeten.

Cualquier intento de Intimidación es infructuoso y de hecho molestará a Alric, pero pueden intentarse tiradas de Engañar [considera a Alric competente con Averiguar intenciones], Diplomacia y otras semejantes. La recompensa puede aumentar hasta las 75 marcos por cabeza si los personajes juegan bien sus cartas.

Si acceden, les dejará el mapa, la llave, y les indicará que busquen la antorcha. Él estará allí cada día durante los próximos tres días, entre la décima y la duodécima campanada.

Acto segundo = Restos de inmundicia

Antes de acudir a la aventura, es probable que los personajes estén interesados en prepararse y recabar algo de información sobre las alcantarillas de Nulenheim.

[Naturaleza] Las alcantarillas son el hogar de ratas gigantes, bestias tentaculares e igelos (sapos gigantes), además de incontables enfermedades y alimañas más insidiosas, como moscas de sangre y gusanos portadores de plaga. Las mayores amenazas suelen reservarse a los lugares más profundos, y la verdad es que de acuerdo al mapa no vais tan lejos. Pero no está de más ser precavido.

[Historia] La ciudad de Nulenheim se fundó sobre sus alcantarillas, una construcción subterránea de siglos de antigüedad que nadie sabe quién construyó, aunque se especula sobre gigantes, enanos o la gente de las estrellas (si es que existen). Son sólidas, y aunque antes parecían tener

otras funciones, diseños y remodelaciones constantes las han convertido en las alcantarillas de la ciudad y nada más. Son un refugio habitual para ladrones y criminales.

(Religión) Las alcantarillas pueden ser refugio y vía de acceso de criaturas impías tales como lobbes, orcos, trasgos o incluso infestados, de los que ninguna ciudad está enteramente libre a pesar de lo que se pueda creer. La ausencia de luz y el ambiente infecto favorecen la proliferación de tales entidades. En particular, se sabe que tras un reciente brote de la plaga en un barrio cercano, un buen número de infestados ocupa y recorre las alcantarillas.



El gremio de poceros

Pueden hablar con el gremio de poceros, que se reúne en El Hoyo, una taberna de la parte oriental de Nulenheim, para que les den algunos consejos. Lo más seguro es que hablen con Cascia Kahne, una tarjona de pelo rubio y sonrisa risueña, y con Molo Malodargones, un kóbold de tendencias asesinas. Los poceros son una división de la guardia de la ciudad, un destino habitual para parias y condenados, guardias que metieron las narices donde no debían y aquellos que con sus ideales apuntaban un poco demasiado alto. Cascia y Molo pueden comentar un par de cosas a los personajes:

- Evitar antorchas y cualquier clase de fuego al aire. De vez en cuando chisporrotea de forma rara, alguna vez ha habido un estallido o una ráfaga de viento que lo apaga de repente. Lámparas cubiertas son la mejor opción.
- Caminar siempre pegados a la pared, caer en el estofado no es agradable ni sano. Además, a veces hay cosas esperando allí metidas, y si te acercas te atacan.
- A los infestados mejor pegarlos con la lanza, que no se peguen mucho. Si alguno muerde o pega, mejor ir corriendo al templo a lanzar unos rezos y pedir unas bendiciones, no vaya a ser.

Un personaje con Liderazgo podría conseguir que los dos poceros se unieran a la expedición, o si no un pago generoso (alrededor de 5 marcos, su sueldo de una semana) y alguna otra Habilidad apropiada. Molo es un *hombre de armas* kóbold de nivel 1, y Cascia es una *exploradora* humana de nivel 1.

El viaje por las alcantarillas

Caminar por las alcantarillas de Nulenheim no es sensato ni seguro, pero para eso los personajes son aventureros y por lo tanto alérgicos a esos conceptos. Aún con su mapa, los personajes tienen un 30% de posibilidades de perderse (normalmente sería un 60%). Si les acompañan los poceros o uno de los personajes es competente con Supervivencia, las posibilidades se reducen a un 15%. Si alguno de los personajes tiene maestría en Supervivencia, las posibilidades de perderse son exactamente 0%, así que llegarán sin pérdida a su destino.

El viaje consistirá en dos horas de tiempo (es importante que los personajes tengan luz suficiente, recuerda que cada frasco de aceite permite 3 horas de luz en una lámpara, y una antorcha dura 1 hora). Durante su camino lanza 1d8, con un resultado de 1-3, sufren un encuentro aleatorio. Si sucede un encuentro, lanza 1d100 en la **Tabla A**:

Tabla A - Encuentros en las alcantarillas poco profundas

01-20	Gentes en las alcantarillas poco profundas (tira en la Tabla B.1).
21-65	Criaturas en las alcantarillas poco profundas (tira en la Tabla B.2).
66-80	Terreno inusual en las alcantarillas poco profundas (tira en la Tabla B.3).
81-100	Tira dos veces con 4d20 en esta misma tabla.

Tabla B.1 - Gentes en las alcantarillas poco profundas

01-15	1d6 mendigos
16-24	1d6 ladrones (bribones de nivel 1)
25-40	1d6 poceros
41-50	1d4 zingos pordioseros
51-55	1d4 elfos
56-75	1d6 masones enanos
76-90	1d8 kobolds
91-95	1d3 brujos huyendo de la Cruz
96-100	un grupo de 1d4+2 aventureros (utiliza la tabla de Aliados para formarlos)



Tabla B.2 - Criaturas en las alcantarillas poco profundas

01-20	Ratas, en importantes cantidades [60% de que sean un enjambre hambriento].
21-35	1d6 ratas gigantes [Rastros 20%, Guarida 30%].
36-45	1d3 igelos [50% ocultos bajo el "estofado"] [Rastros 15%, Guarida 30%].
46-55	1d6 horrores tentaculares [Rastros 30%, Guarida 20%]
56-60	1d2 cienos [Rastros 15%, Guarida 35%]
61-75	1d8 infestados [Rastros 15%, Guarida 20%]
71-80	1d8 cadáveres
81-90	1d4 necrófagos
91-95	1 traenoches [40% acompañada por 1d8 axkurak].
96-100	1d2 basiliscos [Rastros 25%, Guarida 25%]

Tabla B.3 - Terreno inusual en las alcantarillas poco profundas

1-15	Un viejo puente se ha venido abajo, y la luz no llega al otro lado, ¿cómo cruzar?
16-25	Grandes hongos de esporas brillantes han invadido esta sección de las alcantarillas.
26-35	Una gran bóveda surge repentinamente ante vosotros, en su techo aún pueden adivinarse los gastados frescos de un pasado glorioso, devorados por el moho y la inmundicia.
36-45	Una brusca bajada ante vosotros, casi enteramente vertical, las aguas bajan por la misma como si de una cascada se tratase.
46-55	En una esquina encontráis una efigie levantada a algún poder oscuro, cubierta de restos y trofeos humanos. Las paredes a su alrededor están repletas de escalofrantes símbolos profanos.
56-60	Pasáis junto a unos grabados en la pared que parecen representar jóvenes mujeres aladas llorando. Cada vez que salen de vuestro campo de visión y volvéis a mirarlas, han cambiado ligeramente de postura. Y os siguen.
61-70	Encontráis un pasadizo lateral, al fondo del cual se ve una luz. Si se sigue, se llega a una sala de pequeñas dimensiones ocupada por un camastro, una caja que hace las veces de escritorio, una silla y un libro abierto en un idioma indescifrable. La luz la ofrece una lámpara casi completamente agotada.

71-75	Una oquedad en la pared da a una celda espaciosa, los barrotes han sido reventados por una fuerza inmensa. En el interior, las paredes están cubiertas de arañazos.
76-80	Un cadáver, humanoide, pero la calavera que a duras penas se sostiene sobre sus hombros parece más bien la de una rata de gran tamaño, y el resto de su osamenta tiene un algo animal. Sujeta entre sus manos esqueléticas un pequeño cofre vacío.
81-90	De un agujero en el techo cae agua de forma constante, y en el suelo hay 2d20 peniques de plata de muy distintas partes del mundo.
91-100	Obligados a atravesar un lugar con el agua por los tobillos, hay un 50% de posibilidades de que uno de los miembros del grupo caiga en un agujero y se hunda hasta la coronilla si no se toman precauciones.

Si los personajes se pierden, necesitarán otra guardia completa de camino para llegar a su destino, con las consecuentes posibilidades de encuentros y la posibilidad de volver a perderse.

Una vez superen todos los problemas y desafíos con los que se encuentren, es de esperar que los personajes lleguen a su destino.

Acto tercero = Restos de tinieblas

Los personajes verán a lo lejos una luz, y así sabrán que se acercan a su destino. Sin embargo, bajo dicha luz (la luz de una antorcha) pueden verse inquietantes figuras moverse con gestos nerviosos y bruscos. Si se acercan con la luz apagada (una tarea sencilla de Sigilo evitará que sean descubiertos) podrán observar que se trata de un grupo de cuatro infestados, sus pústulas ahítas de moscas negras como la pez alimentándose de la putrefacción de su carne.

El combate puede parecer la forma más directa de abrir el camino, pero los jugadores podrían encontrar otras formas de evitar el enfrentamiento, atrayéndolos con una luz para luego perderlos en las alcantarillas, rodeándolos... si les deciden atacar desde la distancia, considera que cuentan con al menos dos asaltos antes de que les alcancen (sin contar con el asalto sorpresa) pero que una vez se alejen de la antorcha no podrán verlos ni dispararles.

Una vez se hayan librado de los infestados, podrán acercarse a la pared y encontrar la oquedad secreta en la que introducir la llave que Alric les ha dado. Hecho esto, la pared se desplazará para dar paso a la vieja capilla, escondite del torque de bronce.

1 - La gran piscina

Atravesado un estrecho pasillo, los personajes llegarán a una sala de grandes dimensiones (unos 10x10m) ocupada por una gran piscina central a la que se filtra el agua putrefacta de las alcantarillas. Algo maligno se percibe en el ambiente, y al borde de la luz pueden verse formas de grandes ratas acechando... Una estrecha pasarela de apenas un metro de ancho bordea la gran piscina. Al este hay un pasillo del que llega algo de luz, y al sur hay tres puertas cerradas.



Desafíos

Un igelo usa la piscina como refugio, y los sectarios del lugar le arrojan restos y víctimas para tenerlo aplacado y usarlo también como perro guardián. Un personaje competente con Atención podría percibir un movimiento en las sucias aguas, lo bastante como para saber que algo acecha... Sin embargo, es poco probable que el igelo decida atacar todavía, confiando en su lugar en recibir algún bocado como está acostumbrado. Las ratas gigantes no atacarán a los personajes, siendo evidente que son demasiado fuertes por ahora... Si se entrega al menos una ración de comida a una de las ratas (no sirve carne de infestado, las bestias la evitan a toda costa), esa rata desaparecerá para no regresar, satisfecha con haber conseguido un bocado. Al igelo habría que entregarle al menos medio cadáver (como el que puede encontrarse en la celda 2.3) para que decida dejar tranquilos a los personajes a su regreso. En efecto, si los personajes no alimentan a las bestias, cuando regresen heridos y posiblemente mermados, tanto el igelo como las ratas atacarán. En su primera visita en la gran piscina, simplemente se dedicarán a acechar.

Descubrimientos

Si los personajes se las arreglan para descubrir la presencia del igelo antes de que este se revele, bien merecerían una recompensa. Por lo demás, hay poco que descubrir en la gran piscina.

Tesoros

Si alguno de los personajes tiene el valor (o la poca cabeza) de sumergirse en la piscina, primero se encontrará en una oscuridad absoluta a menos que posea algún método mágico de iluminación. En caso de superar las dificultades pertinentes, encontrará un lecho repleto de huesos y carcasas entre la inmundicia, y si pasa un rato rebuscando (al menos una hora) podrá obtener 1d4 baratijas por valor de 1d10 marcos cada una. Así mismo, cualquiera que se sumerja tendrá que superar una TS de Constitución o verse afectado por Fiebres durante los próximos 1d6 días.

2 - Las celdas de los sectarios

Las salas 2.1, 2.2 y 2.3 son muy similares, entre sí. Sirven como pobres y sucios dormitorios para los tres sectarios que siguen a Urgat. Las tres son salas con unas dimensiones con unas salas de 3x3 metros, las paredes están cubiertas de los profanos símbolos e ideogramas que forman la palabra escrita de los engendros, tallados con uñas y sangre sobre las duras paredes. Por mobiliario, un montón de paja sucia hace las veces de jergón y una manta raída y sucia infestada de pulgas sirve como toda protección contra el frío y la humedad. Cada sala posee sin embargo algunas peculiaridades.

2.1 - La primera sala tiene dibujada en la pared sur, la que está enfrente de la puerta, una bestia terrible formada de sangre y oscuridad. El dibujo es tosco y torpe, pero no por ello menos aterrador. Algo primordial, genuino y auténtico parece emanar de la tenebrosa pintura.

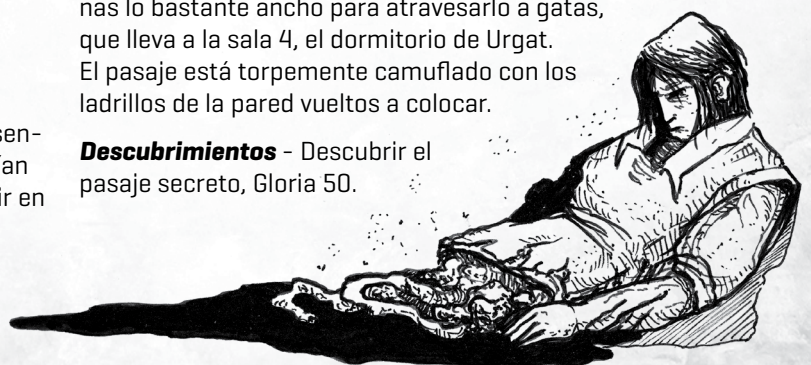
Descubrimientos - El dibujo, Gloria 25.

2.2 - En esta sala las escrituras y símbolos son particularmente abundantes, incluso en el suelo y hay huesos por el suelo que parecen haberse utilizado con fines adivinatorios. Un personaje competente con Arcanos podría reconocer los deformados patrones de un conjuro en los escritos, pero está incompleto y corrupto...

Descubrimientos - Si se descubre que se trata de un conjuro, Gloria 50.

2.3 - En esta sala hay medio torso humano a medio devorar, aún fresco, y tanto las paredes como los suelos están repletos de manchas de sangre y violencia, como si el que allí habita se hubiera golpeado contra las mismas repetidamente. En la pared del este, un personaje competente con Buscar puede encontrar un pasaje secreto, apenas lo bastante ancho para atravesarlo a gatas, que lleva a la sala 4, el dormitorio de Urgat. El pasaje está torpemente camuflado con los ladrillos de la pared vueltos a colocar.

Descubrimientos - Descubrir el pasaje secreto, Gloria 50.



3 - El estanque tentacular

Tras abandonar la gran piscina y continuar hacia el este, los personajes pueden encontrar una sala circular de unos 6x6 metros, en cuyo centro destaca un estanque lleno de lo que con toda certeza debe ser sangre, cubierto por un millar de moscas. La superficie del estanque se ondula de vez en cuando de formas siniestras, como si decenas de criaturas serpentinatas se agitaran bajo su superficie. Al otro lado del estanque, cubiertos por la penumbra, tres figuras encorvadas cubiertas por túnicas pardas y apestosas, recitan un extraño cantar en una lengua antinatural, sujetando cada uno un curvo cuchillo sobre el estanque rojo con una mano extendida de la que gotea sangre.

Un pasillo al norte lleva a la sala 5, mientras que otro al sur da a una puerta cerrada con llave que da a la sala 4.

Desafíos

Las tres figuras con los cuchillos son los tres sectarios de Urgat, que tras muchos meses de servicio han perdido definitivamente la razón. Ahora no hablan más que en absurdos galimatías que no parecen tener ningún sentido, han perdido la capacidad de sentir dolor y se alimentan de carne cruda. Los tres muestran síntomas de la plaga, pero sin que se hayan desarrollado demasiado. Ignoran completamente a los personajes mientras continúan con sus cánticos, alimentando al demonio en el estanque para que engendre más moscas que extiendan la plaga. Con su sangre es bastante para que la criatura pase en buena parte y engendre moscas, pero si tres vidas le son sacrificadas [por ejemplo, las de los sectarios] podrá cruzar plenamente. Ver más adelante.

Cada sectario tiene tan sólo 1 pg (las pésimas condiciones en las que viven y su locura casi ha acabado con ellos) y una CA de 10 (no harán nada por defenderse). Si comienza el combate, cada asalto surgirá del estanque un tentáculo que atacará con 1d12 a cualquier personaje cercano, con un daño de 1d6. Con un crítico apresará al personaje y lo arrastrará al estanque, donde recibirá 1d6 puntos de daño por asalto hasta que pueda liberarse con una TS de Fuerza. Según los sectarios vayan muriendo, la cosa en el estanque y sus moscas comenzarán a agitarse más y más, hasta el punto de que cuando hayan muerto dos la sangre prácticamente parecerá borbotear. Cuando muera el tercero, el demonio habrá sido invocado. El demonio tiene 28 pg, CA 7 y ataca 3 veces por asalto con cada tentáculo con un daño de 1d6, apresando a un enemigo con un crítico y arrastrándolo al estanque con mismo efecto que antes. Las moscas del estanque provocan el mismo efecto que las que acompañan a los infestados. Cualquiera que caiga al estanque o sufra daño por las moscas, tendrá que superar una TS de Carisma o caer víctima de la plaga.

Gloria - 100



Descubrimientos

Un personaje competente con Religión podría interpretar la escena como la que es (si se pregunta) y dejar tranquilos a los sectarios, o incluso matarlos lejos del estanque. Presenciar este horrible ritual (y quizá deducir que se trata del origen de la plaga en la ciudad) es un descubrimiento que bien vale 100 de Gloria.

Si los personajes se toman la molestia de hablar con los sectarios, alguien con Averiguar intenciones podría llegar a entender que estas pobres almas acudieron aquí con la esperanza de curarse de la plaga, atraídos por visiones y pesadillas. Cuando se les pregunta por su maestro (para lo que no hace falta Averiguar intenciones) hablarán de su magnificencia, de su poder, de su piel que ha ardido y sus colmillos hechos para desgarrar, de sus ojos de oro y su báculo negro. Esto ofrece algunas pistas interesantes sobre Urgat (un jugador astuto podría llegar a deducir que se trata de un orco). Otorga entre 50 y 100 de Gloria, según resulte apropiado por el nivel de detalle del descubrimiento.

Tesoro

Cada sectario lleva al cuello un colgante con el símbolo de Belzebú, el señor demoníaco de la plaga, las moscas y la enfermedad, hecho con un extraño mineral de tacto viscoso. En sí no tienen mucho valor, pero el Templo de la Cruz sin duda los aceptará como prueba de la destrucción del mal y recompensará con 35 marcos por colgante a los personajes. Igualmente, la dagas rituales que llevan, de metal herrumbroso y diseño propio de los orcos, valen 20 marcos cada en el templo.

4 - El dormitorio de Urgat

El líder orco de esta macabra secta no se conforma con los bajos estándares que impone a sus acólitos. Su habitación es de unos 4x3 metros, está amueblada con una cama [sucia, pero cama al fin y al cabo], un cofre de buena madera y un escritorio sobre el que se apilan libros y papeles cubiertos de escritura impía. El lugar apesta, pero no como apestaría una letrina. Es tolerable, pero angustioso y cala mucho más hondo, hasta el alma misma. Un pedazo de carne cruda se encuentra sobre un plato de porcelana en el escritorio, con un cuchillo de mesa aún clavado sobre él. Las moscas lo sobrevuelan con apetito.

La escena está iluminada por la tenue luz de una lámpara casi vacía sobre el escritorio. Una puerta al norte lleva a la sala 3 y otra al este lleva a la sala 5.

Desafíos

Hay un 60% de posibilidades de que Urgat se encuentre aquí si le atrapan por sorpresa [a través del pasadizo secreto, si alguien avanza con Sigilo, por ejemplo, o si ignoraron a los cultistas y evitaron el combate]. Si su presencia ya ha sido notada de una manera u otra, Urgat acudirá a la sala 5 donde enfrentará a los personajes con todo su poder.

El cofre de Urgat está cerrado con llave, y en su interior aguarda una serpiente venenosa, mascota del orco. Cualquiera que lo abra sin ser Urgat sufrirá al momento su ataque [con d8] y 1d4 puntos de daño, más un veneno mortal [si no se supera TS de Constitución muere en 1d10 asaltos, si se supera se sufre un penalizador de DA +1 durante 1d6 horas]. **Gloria - 50**

Descubrimientos

Los libros y papeles de Urgat están repletos de oscuros secretos y prácticas profanas. Están escritos en la lengua de los engendros, así que es poco probable que nadie pueda leerlos, pero su estudio revelaría terribles y monstruosos secretos sobre la adoración a las Tinieblas, y el ritual necesario para invocar un demonio como el del estanque sangriento. Cualquiera que estudie estos textos [no basta con leerlos] debe superar una TS de Inteligencia o quedar corrupto por sus revelaciones, convirtiéndose en un servidor secreto de las Tinieblas. **Gloria 750.**

El descubrimiento de que Urgat es un orco [lo que puede deducirse por el hedor y los escritos] bien vale 25 de Gloria. Uno de sus libros es claramente un diario, con fechas y anotaciones. Su lectura permite descubrir que Urgat llegó a Nulenheim un mes atrás, guiado por diversos portentos. Encontró este lugar de puro milagro, tras caer inconsciente a las aguas mientras huía de un voraz enjambre de ratas. La corriente le arrastró hasta la piscina grande, y luego aprendió cómo abrir la puerta desde dentro. Enseguida

empezó a trabajar para liberar la plaga sobre una parte de la ciudad. Aunque la cepa fue exterminada, fue suficiente para atraer algunos sectarios. Ahora continúa con su labor, y espera liberar pronto un volumen aún mayor de infestados en el centro de la ciudad. **Gloria 100.**

Tesoro

Primero, aquí es donde se encuentra el torque de bronce, situado sobre la mesa. Al parecer, Urgat lo estaba estudiando, pues varios de los papeles están llenos de bocetos y anotaciones sobre el torque. Si se entienden las anotaciones, se descubrirá que el torque parece tratarse de alguna reliquia erigia, un adorno que ofrece algún tipo de poder sobre la vida y la muerte, pero está sellado. Urgat estaba trabajando en la forma de romper ese sello [esto bien puede considerarse un descubrimiento de 100 de Gloria]. Encontrar el torque se considera también un descubrimiento por valor de 50 de Gloria.

Luego, los libros y apuntes de Urgat serían muy apreciados por el templo... pagarían 100 marcos por ellos, para a continuación echarlos directamente al fuego ante la misma mirada de los personajes. Otros eruditos con menos escrúpulos estarían dispuestos a adquirirlos por un precio aún mayor [200 marcos], incluyendo al propio Alric si le son ofrecidos. Si no, cualquier personaje con Callejeo podría encontrar fácilmente un comprador.

En el cofre de Urgat hay 130 marcos y 4 gemas [un pedazo de obsidiana pulida, un granate facetado, un cuarzo brillante y una estrella tallada en ónice] por valor de 25 marcos cada una y un collar de cuero negro con una anilla en la garganta. Urgat apenas tiene enseres, más allá de algunas ropas viejas, armas oxidadas sin valor y un látigo cubierto de sangre seca. Su cama tiene grilletes en la cabecera y a los pies.



5 - El altar oscuro

La última sala de este lugar es una sala circular de pequeñas dimensiones [4x4 metros], el suelo está marcado por un gran sello de naturaleza demoníaca, inscrito en sangre, y en su centro un altar de piedra negra, como ennegrecida por el fuego, domina la estancia. El lugar es un santuario de las tinieblas, ninguna luz lo ilumina, una oscuridad casi física lo ocupa, y incluso respirar requiere un esfuerzo espantoso. Unos susurros y gritos silenciosos ocupan el aire, y una sensación de malestar se asienta en el estómago de los personajes con tan sólo acercarse al lugar.

Tiene dos salidas a través de sendos pasillos que terminan en puertas, tanto al norte como al sur. La del norte lleva a la sala 3 y la del sur a la sala 4.

Desafíos

Si los personajes se acercaron por sorpresa y aún no han revelado su presencia, hay un 40% de posibilidades de que encuentren aquí a Urgat, rezando a sus impíos dioses y totalmente desprevenido (si se acercan con Sigilo). Si su presencia fue alertada, Urgat estará aquí con toda seguridad, preparándose para recibir a los personajes de la forma apropiada.

Para empezar, antes del combate, imbuirá de poder el sello con su sangre. Esto le provoca 1d4 puntos de daño (que no puede ser crítico), pero a cambio cualquier personaje que pise el sello sufrirá un penalizador de DA +1 y sufrirá +1d4 de daño por los ataques de Urgat. Una invocación de Luz o Protección podría desactivar el poder del sello. Un personaje con Arcanos [Religión no sirve] podría reconocer la naturaleza del sello y alertar a los demás de sus efectos.

Urgat va armado con su báculo negro de tinieblas, formado del mismo material que los colgantes de los sectarios. Cualquiera que reciba un impacto crítico de dicho báculo quedará cegado de forma permanente (esto se aplica también con el +1d4 que provoca Urgat dentro del sello). La maldición persiste hasta que el báculo se rompa. Sólo un auténtico seguidor de las Tinieblas (es decir, un personaje

capaz de invocar el dominio de Oscuridad] puede usar este báculo. De otra manera, cualquiera que lo sostenga estará cegado hasta que lo suelte.

Enfrentarse a Urgat en estas condiciones (y vencer) supone 100 de Gloria. De otra manera, son 50 de Gloria por derrotar a Urgat.

Descubrimientos

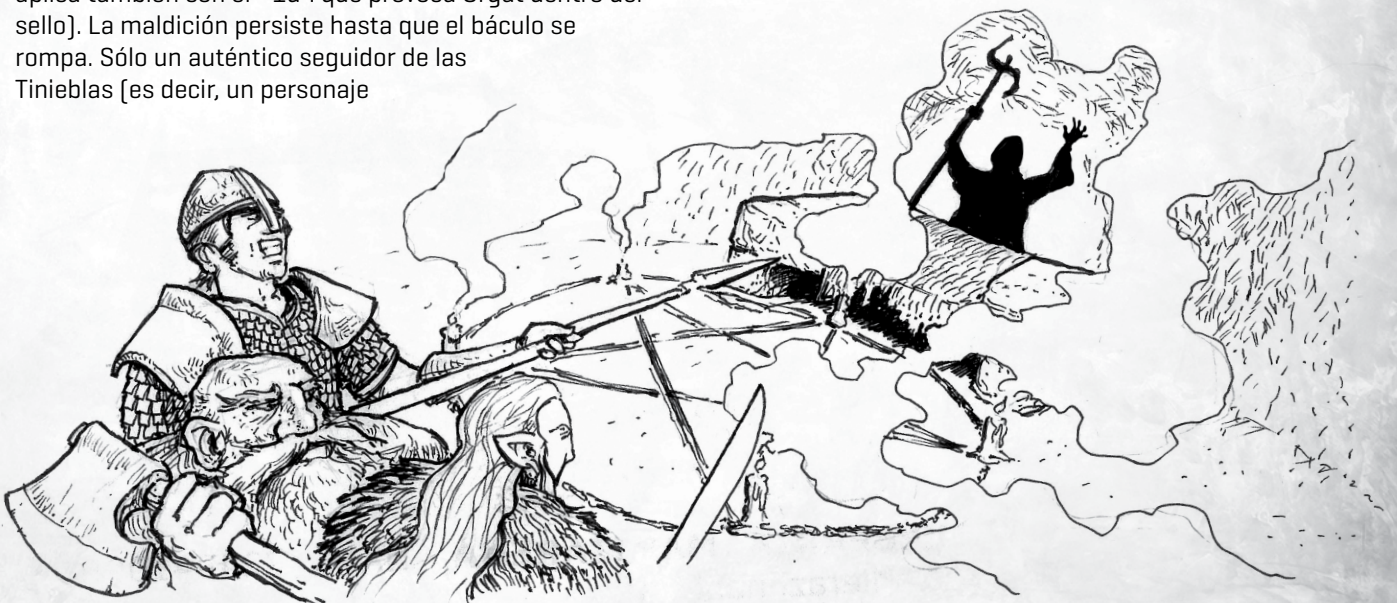
Descubrir este altar corrompido, a Urgat y el sello, son 100 de Gloria. Urgat no está interesado en hablar, aunque puede que se anime a conversar con la intención de pillar a los personajes por sorpresa o simplemente ganar algo de tiempo para calar mejor al grupo. Unos conversadores hábiles podrían sacarle conversación equivalente a la que aparece en su diario, y se debería recompensar con la misma cantidad de Gloria [100].

Tesoro

El báculo de Urgat es sin duda el tesoro más valioso del lugar, un artefacto maldito por el que el templo gustosamente pagaría hasta 150 marcos (para destruirlo luego). En el mercado negro podría llegar a venderse hasta por 500 marcos, pero claro, no sería destruido y a saber qué clase de usos podría dársele a un artefacto semejante...

Urgat lleva encima una gruesa túnica negra cubierta de bordados y piezas tomadas como trofeos de otras víctimas. Carece de valor, pero lleva al cuello un colgante idéntico al de los sectarios, con el mismo valor, y una daga ritual también idéntica.

Cuando llegue la hora de salir de este lugar maldito con el torque, acuérdate de lo que aguarda en la sala 1. Después, tendrán que volver a recorrer las alcantarillas hasta alcanzar la seguridad de la ciudad, darse un baño y reunirse con Alric o con cualquiera que consideren apropiado.



Epílogo - Todos a bordo

Es hora de recoger las recompensas de la aventura y de dar por finalizado el trabajo. Es de esperar que, después de haber saqueado el dungeon, los personajes no necesiten realmente del pago de Alric para hacerse con los billetes del barco, y eso puede darles ideas.

La visita al templo es probable que sea necesaria, tanto para librarse de la infame maldición que les afecta si contrajeron la plaga (una donación de 50 marcos al templo debería ser suficiente) como para deshacerse de los objetos impíos que hayan conseguido (si es que no prefieren venderlos en el mercado negro). El templo por supuesto estará muy interesado en la procedencia de dichos objetos, pero cualquier mención a Alric o el torque pueden traer graves problemas, pues el templo de la Cruz no dudará en requisar tan sospechoso objeto para su estudio. Si los personajes realizan este acto de forma deliberada, la Cruz les recompensa con 1 punto de Devoción (para aquellos que se muestren a favor). El templo enviará a un grupo de cruzados a intentar capturar a Alric al Gallo Inclinado, pero no conseguirán nada.

Si los personajes cumplen religiosamente con su deber, Alric les recompensará con las 50 marcos por cabeza antes prometidas (un ojo atento descubrirá que son monedas alkenburguesas, con el grifo rampante marcado), y adquirirá cualquier pieza de magia negra o prácticas impías que quieran ofrecerle, pagando el precio apropiado para cada objeto. Si en cambio lo traicionaron a la Cruz, Alric les hará saber que está muy al tanto de la traición y nada contento, se negará a darles la recompensa y les asegurará de que de un modo u otro se vengará.

De una forma u otra, al final de su discurso Alric se revelará como Johann Augenschwartz, el hechicero de ojos negros, alzando su capucha y mostrando sus característicos ojos abisales, justo antes de teletransportarse fuera de la vista de los personajes al tomar una pluma negra entre las manos, que arderá repentinamente. Se escuchará un graznido, y de Johann no quedará nada.

Si quedaron en malos términos con Johann (por haber entregado el torque a la Cruz, por ejemplo), esto tendrá nefastas repercusiones más adelante, puesto que Johann es un personaje de poder e influencia en las Tierras Salvajes. El mago recordará esta ofensa, y difícilmente estará dispuesto a ofrecer apoyo o ayuda a los personajes, resultando a menudo lo contrario, que hará lo posible por entorpecer sus esfuerzos (considera además que los principales artífices de la traición obtienen 1 punto de Ira divina de Oncorvis, el dios del sueño y del olvido).

Una vez tengan todo atado y bien atado, los personajes podrán reunirse con el capitán Kollenmarr para embarcarse rumbo a Alkenburgo en el Halunke tras pagar el precio acordado por su pasaje.

De una forma u otra, al final de su discurso Alric se revelará como Johann Augenschwartz, el hechicero de ojos negros, alzando su capucha y mostrando sus característicos ojos abisales, justo antes de teletransportarse fuera de la vista de los personajes al tomar una pluma negra entre las manos, que arderá repentinamente. Se escuchará un graznido, y de Johann no quedará nada.

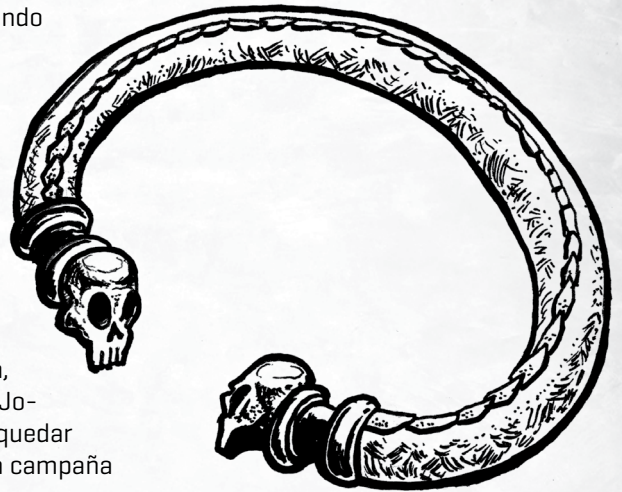
Si quedaron en malos términos con Johann (por haber entregado el torque a la Cruz, por ejemplo), esto tendrá nefastas repercusiones más adelante, puesto que Johann es un personaje de poder e influencia en las Tierras Salvajes. El mago recordará esta ofensa, y difícilmente estará dispuesto a ofrecer apoyo o ayuda a los personajes, resultando a menudo lo contrario, que hará lo posible por entorpecer sus esfuerzos (considera además que los principales artífices de la traición obtienen 1 punto de Ira divina de Oncorvis, el dios del sueño y del olvido).

Una vez tengan todo atado y bien atado, los personajes podrán reunirse con el capitán Kollenmarr para embarcarse rumbo a Alkenburgo en el Halunke tras pagar el precio acordado por su pasaje.



El torque de bronce

El torque se trata de un artefacto mágico de inmenso poder. Cualquiera que lo lleve es capaz de cruzar el Umbral (la barrera entre el mundo de los vivos y el de los Muertos, colindante con las Tinieblas) a voluntad. En caso de morir, el torque resucitará a su portador al siguiente amanecer, eliminando cualquier defecto o herida... incluso una decapitación. Sin embargo, su uso se cobra un importante coste en el personaje, en forma de 1d4 puntos de daño permanente a la Constitución y al Carisma. Si la Constitución o el Carisma de un personaje queda reducida a la mitad, muere para convertirse en un espectro, y el torque queda libre. Además, una vez puesto queda adherido mágicamente y el que lo porte no podrá librarse de él hasta que no haya cavado un centenar de tumbas. Por suerte o por desgracia, su poder está sellado gracias a un poderoso encantamiento de Johann, así que los personajes no pueden hacer uso del mismo o quedar malditos al ponérselo. El torque juega un importante papel en la campaña de Alkenburgo durante la lucha contra el Rey Arruinado.



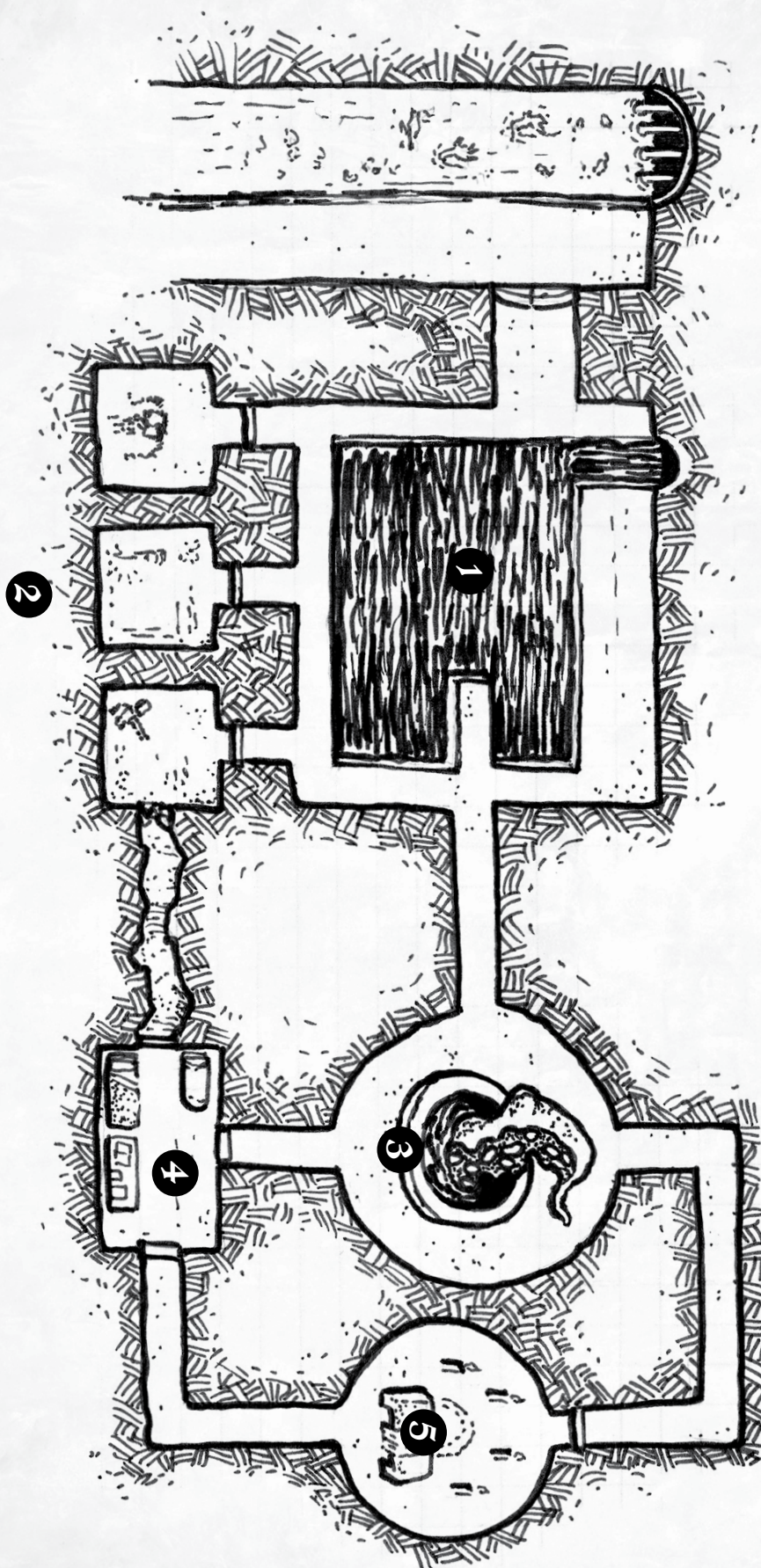
Urgat

Urgat es un orco negro (un orco bendecido por las Tinieblas) particularmente astuto y poderoso incluso para esta astuta y poderosa especie de Engendros.

Tipo	Engendro
Movimiento	10 metros
CA	6
DG	3 [14 pg]
Ataques	1 báculo negro [d10]
Daño	1d6+2
TS	Fue, Con y Car [8]
Moral	En su guarida lucha a muerte.
Tesoro	Lo que guarda en su cofre, y su bastón, colgante y daga.
Gloria	100

Como un orco negro que es, Urgat puede invocar los dominios de Oscuridad y Muerte como un clérigo de nivel igual a sus DG.

Mapa del escondite de Urgat



- 1 - La gran piscina
- 2 - Las celdas de los sectarios
- 3 - El estanque tentacular
- 4 - El dormitorio de Urgat
- 5 - El altar oscuro

Tesoro y Gloria