



El Soberano Incapaz

Campaña 'El Valle del Dios Astado' 1ª Parte

-El Soberano Incapaz-

(Campaña 'El Valle del Dios Astado', 1ª Parte)

Por Luis F. García/Tadevs

El Soberano Incapaz es tan solo la primera parte de una campaña titulada “**El Valle del Dios Astado**” para **La Marca del Este** basada en el comic “La Espada Salvaje de Conan” Nº98 titulado “**El Dios Astado**”, que fue publicado en 1990 por Comics Fórum. El guion es de Charles Dixon y el dibujo de Jorge Zaffino. En algunas descripciones he tomado párrafos enteros de **La Comunidad del Anillo** de J.R.R. Tolkien, (¿por qué voy a reescribir sus palabras si no puedo hacerlo mejor?). El ojo despierto también descubrirá mi pequeño homenaje a Edgar Allan Poe con mi particular versión de la historia de **Berenice**.

Resumen:

Los PJs son elegidos para guiar una expedición a través de territorios inhóspitos, con el fin de encontrar al legendario *Karkadann*, una criatura mítica cuyo cuerno tiene fama de poseer grandes poderes curativos. Pero tarde o temprano comprenderán por qué nadie ha regresado jamás para contar la verdad sobre la bestia.

Introducción

El sol avanza con paso raudo y abrasador sobre las arenas del desierto, y un espejismo de blancas torres y cúpulas de oro se perfila en el horizonte. Urusal-Din, la perla visirtaní, ciudad de reyes y asesinos, brilla como una arqueta cuajada de zafiros, nácar y madreperla. Allí, en el Palacio Real, el Califa Bashik Din' Vaziri, apodado “El Sabio”, se entretiene jugando con la vida y la muerte, pues en un pequeño coliseo de madera taraceada enfrenta a una tarántula contra un escorpión. Los arácnidos se revuelven en un abrazo letal cuando la puerta del salón del trono se abre de golpe, y un grupo de emires envueltos en brillante seda se aproxima al Califa ante su mirada de indiferencia y hastío.

- “Ha llegado la hora de la elección, majestad”, susurra con su tono más agradable el noble Háshim ibn Talib.
- “Oh... ¿otra vez? ¡qué molestia! Las cosas que un gobernante debe hacer

por su reino... ¡y la gente cree que llevo una vida de ocio y diversión!”, protesta el rey airado.

- “Si, alteza...”

Los emires le acompañan hasta un lujoso harem donde se encuentran las 20 mujeres más hermosas de todo Visirtán. Todas han sido elegidas entre las esposas más jóvenes y ardorosas. Concubinas de fertilidad probada, regalo de los nobles más importantes del reino.

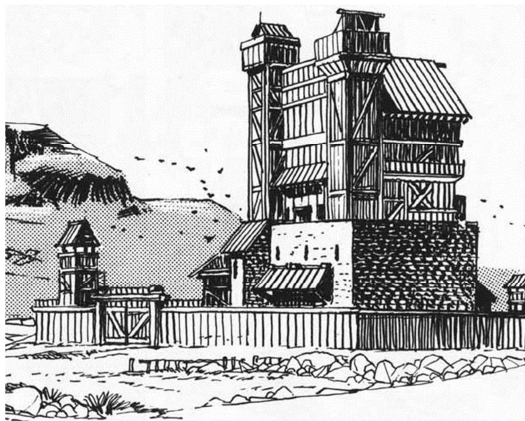


Las mujeres salen del baño y su piel es aceite oscuro y brillante, su risa campanillas de plata, sus ojos azabaches de mirada pícaro. Algunos nobles desvían la mirada y se muestran tensos bajo la férrea vigilancia del gigantesco eunuco que sostiene un terrible alfanje. Mientras tanto observan como su señor vaga indiferente entre las muchachas, sin reparar en ninguna, para terminar sentándose en un sitial cercano, sumido en el más puro aburrimiento.

Los miembros de la Corte se alejan entre murmullos. No es la primera vez que ocurre esto. El Califa carece totalmente de interés por el sexo opuesto. Se trata de un secreto a voces;

en la corte se oye el apodo “Bashik el Eunuco”, aunque el pueblo lo llama “el Califa Castrado”. Saben bien que tratar con féminas es una obligación que le aburre pero no pueden sino apremiarle, pues el reino necesita un heredero y si no lo engendra todo Visirtán se hundirá en una serie de guerras internas entre facciones lideradas por nobles, jefes militares, familiares y demás opositores al trono. La nación quedaría sumida en el caos y las calles teñidas de rojo.

Walid, sabio consejero, dice haber encontrado unos curiosos papiros de Rhaligar que se encuentran en las bibliotecas reales de Nirmala. En esos papiros se habla de una enfermedad que afecta al varón y los síntomas coinciden con los del Califa. También se habla de su cura. La solución se encuentra al norte.



La Fortaleza de la Frontera

El amanecer se levanta frío y claro como una hoja de acero élfico. Los PJs se encuentran adiestrándose militarmente en el fuerte de Venarium, un bastión fronterizo ubicado en Rocagarganta que linda con las tierras de Ungoloz situado entre *Bosqueacebo* y el bosque Negro. Han sido llevados allí por diversos motivos. Unos pueden haber sido obligados a “presentarse voluntarios” como alternativa a pasar una temporada en la prisión de Robleda. Otros pueden ser parias que se habrán sentido seducidos por la perspectiva de una (muy escasa) paga fija, dos comidas diarias, y dormir bajo techo. También puede haber entre ellos

guerreros de enardecido patriotismo, o incluso amantes de la vida castrense.

Esa mañana el sargento se ha levantado con sentido del humor. Les sacará de sus catres a voz en grito y les ordenará pertrecharse y formar en la plaza de armas. Tras pasar revista explicará unas reglas sencillas de torneo que llevarán a los soldados a realizar un entrenamiento de combate por parejas (*El máster tendrá que jugar muy mal sus PNJs, sin que se note, para que los ganadores seleccionados sean nuestros jugadores*). El sargento no permitirá que nadie acabe malherido durante los entrenamientos (*usarán espadas cortas de madera*), que no esta la situación para ir desperdiciando soldados, así que en el momento en que un PJ o PNJ resulte malherido (*a discreción del master*), será detenido el enfrentamiento y declarado vencido. Durante los turnos de combate, si pasan con éxito una tirada de SABIDURÍA habrán oído el rumor de que durante la noche ha llegado una comitiva extraña formada por personajes de aspecto extraño venidos de tierras extrañas. Una tirada de INTELIGENCIA exitosa servirá para que reparen en que dos de esos individuos extraños les observan atentamente desde una de las torres de la empalizada.



Al mediodía, el “*premio*” del torneo consistirá en un frugal almuerzo en el salón comunal de los oficiales en compañía de diversos miembros de la caravana que llegó durante la noche. Los personajes son extranjeros y llaman mucho la atención. Sus ropas son de un marcado carácter oriental, y según la mentalidad de los habitantes de la Marca, más apropiadas para las mujeres que para los hombres (sedas de colores). Los extranjeros son principalmente tres, dos hombres y una mujer. Uno de los hombres es alto, de piel oscura y largo cabello blanco, el otro es algo más bajo, delgado, de nariz aguileña y piel cetrina. Para los PJs la mujer será la única que vaya vestida “de hombre” pues lleva varias armas a la vista, una armadura de cuero y placas (*con un hermoso pectoral labrado en oro que realza sus encantos*), y el pelo muy muy corto (*como un muchacho*). Este supuesto “travestismo” mutuo puede dar lugar a extrañas conclusiones y confusiones a ojos marquenses. La comida transcurrirá en silencio hasta que los visitantes se decidan a hablar, primero entre ellos, en una lengua extraña (*visirtani*), y luego se dirigirán a los PJs para comentarles que desean contratarles para una búsqueda. La mujer se mantendrá todo el tiempo en silencio.

- El extranjero de pelo blanco (*el emir Háshim ibn Talib*) se dirigirá a uno de los PJs: *¿Te gusta tu trabajo en el fuerte, extranjero? Y a vosotros? ¿Os gustaría doblar vuestra paga...? ¿Triplicarla quizás... con un viaje hacia el norte? Una búsqueda...*
- *Buscamos una criatura como esta* (enséñales aquí la ayuda de juego que muestra la página del código con el unicornio). *Lo llaman el Dios Astado o Karkadann... que significa “Señor de los Desiertos” en mi lengua materna. Muchos creen que este animal solo vive en el mito y la leyenda, pero yo pienso que existe en realidad.*
- Si les preguntan que por qué desean encontrar a la criatura responderá: *Nuestro interés consiste en*

habladurías... Se dice que un polvo hecho con la médula de su cuerno es capaz de curar todas las enfermedades, purgar todos los venenos, restañar las heridas, e incluso revitalizar los intereses... eeh... “románticos” de un hombre.

- *Mi nombre es Háshim ibn Talib, señor de muchos entre los míos. Viajamos desde Urusal-Din enviados por el Califa Bashik Din’ Vaziri, loado sea su nombre, pues necesita un hombre para sucederle... que sea su hijo. Pero el Califa es enfermizo, no ha podido generar un heredero. Tiene muchas esposas, todas jóvenes y fértiles, pero ninguna ha conseguido un hijo suyo de ningún sexo. Sin un heredero, a la muerte del Califa se dividirá el reino entre sus hermanos. Nuestras tierras entrarán en guerra cuando los hermanos discutan.*
- *Necesito aventureros fuertes que puedan llevarnos a través de Eltauro hasta la frontera con las Naciones Orcas, donde según nuestros cartógrafos se encuentra el valle donde habita el Dios Astado. ¿Conocéis esas tierras?* (al menos uno de los PJs deberá tener en su trasfondo que ha habitado o viajado por la zona con anterioridad).
- La mujer se mantendrá seria y en sumida en un silencio imperturbable (*puedes incluso dar a entender a los PJs que no comprende el idioma en que estáis hablando*). Si preguntan por ella los PJs verán que existe cierta deferencia a la hora de referirse a esta persona, y la presentarán como la Princesa Kahina, hermana del Califa. Acompaña al grupo “*por el deporte*” de cazar al Karkadann. Si alguno la increpa, demostrará que puede ser rival para cualquier hombre (*dando un puñetazo a algún PJ o lanzando un cuchillo cerca de su cara/mano/etc*).



Es de suponer que los PJs aceptarán el trabajo, lo que alegrará a los extranjeros y se despedirán con todas sus bendiciones. Partirán a la mañana siguiente, con caballos, víveres y todo lo necesario a cargo de los contratantes, incluida una pequeña guardia personal de 5 soldados visiríanies.

Niebla en las Quebradas de los Túmulos

Primera parada del camino. Esta es una pequeña subtrama dentro de la historia. Si tienes poco tiempo para dirigir esta aventura puedes saltarte este capítulo y pasar al siguiente; cuando los PJs pasen por esta zona simplemente que los caballos estaban frescos y que cruzan el lugar al galope, de día y a pleno sol. Si por el contrario dispones de unos jugadores entregados y tienen ganas de marcha, preparaos para una sesión de *dungeon crawl* al más puro estilo *Old School*. Para poner ambiente, coméntales que llegan cuando va cayendo el sol, y se precisa que busquen un lugar para montar un campamento (al aire libre, pues no hay edificios en los que guarecerse). Y ya que estamos donde estamos, si necesitan una descripción, citemos a Tolkien:

El camino serpentea a lo largo de la hondonada, bordeando el pie verde de una colina escarpada hasta entrar en un valle más profundo y más ancho, y luego pasa sobre otras cimas, descendiendo por las largas estribaciones y subiendo otra vez por las faldas lisas hasta otras cumbres, para bajar luego a otros valles. No hay árboles ni ninguna agua visible: es un paisaje de hierbas y de pastos cortos y elásticos, donde no se oye otra cosa que el murmullo del aire en los montículos y los gritos agudos y

solitarios de unas aves extrañas. A medida que caminan, el sol va descendiendo en el horizonte y hace más frío. Cada vez que llegan a una cumbre, la brisa parece haber disminuido. Cuando vislumbran al fin las regiones orientales, el bosque lejano parece humear, como si la lluvia reciente estuviera subiendo en vapores desde las hojas, las raíces y el suelo. Una sombra se extiende ahora a lo largo del horizonte, una niebla oscura sobre la que el cielo es como un casquete púrpura, frío y pesado.



Es de suponer que encontrarán algún lugar que les acomode para pasar la noche (*todos parecen igualmente inquietantes*). Atarán y desensillarán a los caballos, encenderán una fogata, y comerán algo mientras se ríen contando historias de mujeres licenciosas y caballos robados. Mientras los PJs se entretienen haciendo lo que sea que hagan, la

Princesa Kahina se mantendrá al margen del grupo, silenciosa como siempre. Si alguno de los jugadores se fija, le llamará la atención que no come. Al cabo de un rato se levantará, cogerá su arco, gritará algo en su lengua nativa en dirección a los emires, y se marchará en solitario en dirección oeste. Si algún PJ pregunta, le responderán que *ella solo se alimenta de las presas que caza por sí misma*.

La bruma, por cierto, no permite apreciar las distancias, pero no hay duda de que las Quebradas están llegando a su fin. Allá abajo se extiende un largo valle, torciendo hacia el norte hasta alcanzar una abertura entre dos salientes empinadas. Más allá, parecía, no había más lomas. En el norte alcanzaba a divisarse una larga línea clara.

Al caer la noche, las lomas parecen más altas y se alzan por encima de ellos; y todas esas lomas están coronadas de montículos verdes, y en algunas hay piedras verticales que apuntan al aire, como dientes mellados que asomaban en encías verdes. De algún modo esta vista es inquietante.

Si deciden echar un vistazo a una de las piedras cercanas, verán que:

(...) es una piedra informe y sin embargo significativa: como un mojón, o un dedo guardián, o más aún una advertencia. Al norte, al sur y al este, más allá de la roca, la niebla es espesa, fría y blanca. El aire es silencioso, pesado y glacial. Los caballos se aprietan unos contra otros, las cabezas bajas.

Descubren que estaban en una isla, rodeados de niebla, hundidos en un mar blanco y una sombra fría y gris sube detrás en el este. La niebla trepa por las rocas y se alza sobre ellos, con la impresión de que una trampa se cierra sobre ellos.

Creerán oír entonces un rumor de voces y un grito ahogado pero si tratan de ir en pos del sonido avanzarán a través de la niebla bajo un cielo estrellado. Parecía ser la voz de una mujer que se encontraba en peligro (*¿alguien ha visto a la princesa en los últimos 15 minutos?*).

El viento penetrante sopla del este. La sombra negra de un túmulo se destaca a la derecha sobre el fondo de las estrellas orientales...

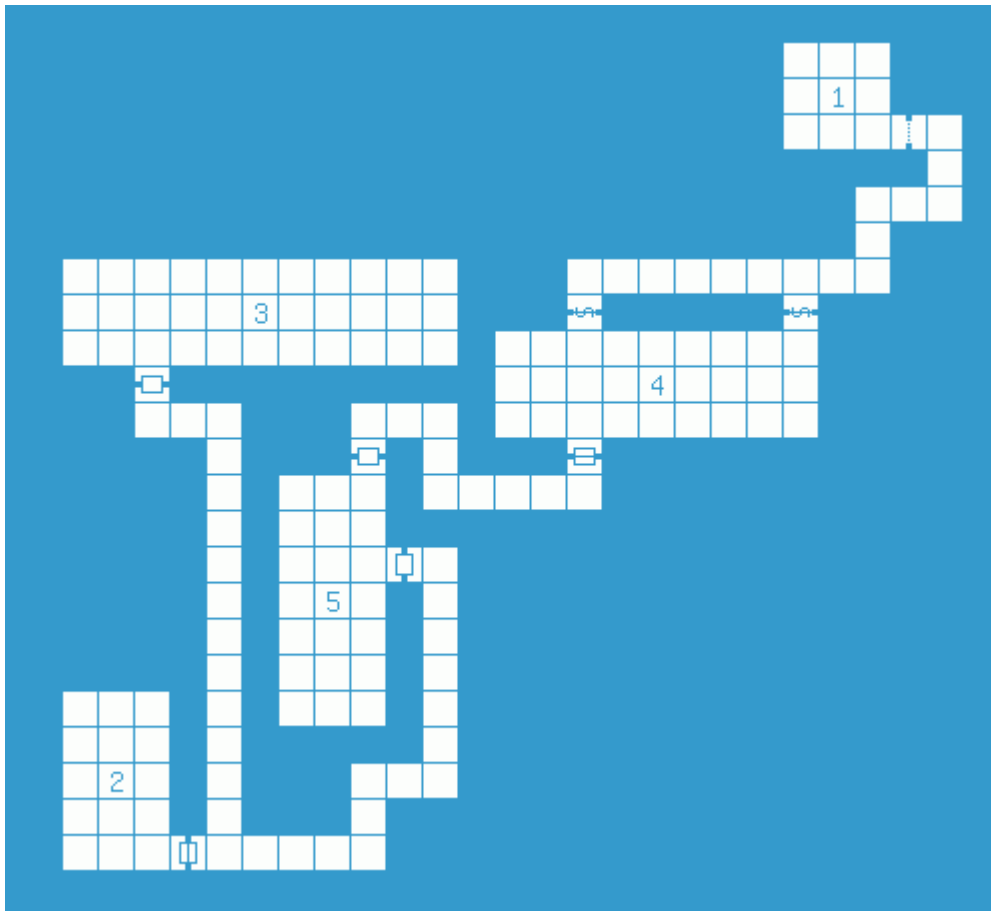
Si echan un vistazo al marco superior de la entrada verán la siguiente inscripción:



Si alguno de los presentes es enano, sabrá leer la inscripción del dintel de piedra y con una tirada de SABIDURÍA reconocerá allí el nombre de Argantonios, un Rey-Sacerdote enano que aparece en muchos relatos de los Primeros Tiempos en la era mítica. Según las leyendas, el Rey Argantonios fue muy famoso por las abundantes riquezas que su pueblo poseía en oro y plata. Una tirada de INTELIGENCIA les

llevará a deducir que la losa que sella la entrada ha sido movida recientemente y se encuentra entreabierta. Los nobles emires insistirán en que hay que rescatar a la Princesa Kahina. Casualidades del destino, mira tu por dónde finalmente han conseguido encontrar un sitio a cubierto para pasar la noche. Ya solo les queda entrar...

El Túmulo del Rey-Sacerdote



Descripción general

Las paredes de las catacumbas están realizadas en buenos sillares de piedra. El suelo esta compuesto por losas irregulares que junto con la falta de iluminación hacen difícil relativamente complicado el avanzar. Nada más cruzar la entrada notarán fácilmente como la temperatura desciende varios grados. Existe una tenue iluminación de tintes azulados que con una tirada exitosa de SABIDURÍA recordará a los PJs a los fuegos fatuos.

Habitación N°1: Bloqueando la entrada encontrarán una enorme losa de piedra. Necesitarán el empuje de varios miembros del grupo y 3 tiradas exitosas de FUERZA para mover la piedra de su sitio. La sala es pequeña y cuadrada, las paredes están manchadas de

humedad y el olor a tumba es apreciable. A su izquierda verán un pasadizo bloqueado por un rastrillo de madera. Una tirada de FUERZA exitosa consigue levantarla sin problemas.

Monstruos: Dentro encontrarán 5 Guerreros esqueleto (enanos)



Tesoro: El tesoro se encuentra oculto (Tirada de INTELIGENCIA Buscar). Entre los restos de los esqueletos encuentran una pequeña arqueta de hierro cerrada (Tirada de DESTREZA Forzar cerradura). En su apertura se encuentra

una trampa de dardos (Tirada de INTELIGENCIA Inutilizar mecanismo). Si la trampa se activa disparará 1D4 dardos en abanico a cada objetivo que se encuentre a una distancia de 2 cuadros adyacentes. Contiene 5000 mc, Sardónice (valor 50 mo.), [valor total 100 mo], y una poción de salud de 8 puntos de vida.

Habitación Nº2: Cerrada mediante una puerta simple de madera (Tirada de FUERZA Romper PG: 15, Tirada de DESTREZA Forzar cerradura). La habitación se encuentra realizada en piedra oscura. Posee un aplique con una antorcha en la pared sur, que ilumina la estancia con fuego azulado. Un terrible olor a putrefacción llena la habitación por completo.

Monstruos: Encuentran 1 necrófago devorando restos humanos.



Trampa: Trampa de foso con pinchos (Tirada de DESTREZA Esquivar, Tirada de INTELIGENCIA Buscar, Inutilizar mecanismo). El suelo se abre y la víctima cae 2D6 metros hasta un foso lleno de pinchos con restos de cadáveres ensartados y putrefactos, clavándose 1D4 pinchos que producen un daño de 1D4+2 cada uno.

Tesoro: El tesoro esta oculto (Tirada INTELIGENCIA Buscar). Es un cofre de hierro cerrado (Tirada DESTREZA Forzar cerraduras, Tirada FUERZA Romper, 60 PG). Contiene 100 mo, una varita de levitación (50 cargas, valor 4500 mo) [valor total 4.600 mo].

Habitación Nº3: Cerrada mediante una puerta de madera simple (Tirada de FUERZA Romper PG: 10, Tirada de DESTREZA Forzar cerradura). Un gran salón decorado con una enorme mesa alargada que ha sido preparada y engalanada para un banquete digno de reyes. Los alimentos hace siglos que quedaron reducidos a polvo, los platos de oro han perdido su brillo, restan en las copas manchas rojizas de vino reseco. Seis comensales (6 Guerreros esqueleto enanos) se sientan a la mesa, y un séptimo se encuentra desperdigado por el suelo, reducido a huesos y polvo. En su lugar se sienta la Princesa Kahina, aparentemente desmayada y con la cabeza caída de cara sobre el plato.



Presidiendo la mesa se encuentra el rey enano Argantonios. Sentada sobre un trono de oro viejo, la momia del rey esta vestida con el tesoro ritual. Sobre su cráneo porta una corona cilíndrica realizada a partir de doce placas rectangulares de oro repujado. Bajo las barbas ralas que cubren su pecho se aprecia un collar con siete sellos de oro y dos pectorales en forma de piel de toro cuelgan de sus hombros, a juego con sendos brazaletes y un cinturón de la misma factura. Por último se cubre parcialmente con una raída capa roja y un faldellín. No lleva armas, solamente se apoya sobre una delgada vara de madera que lleva en la mano derecha. Las cuencas vacías donde estuvieron sus ojos observan a los PJs en silencio, con curiosidad.

Monstruos: Dentro encontrarán a la momia del rey Argantonios y a 6 Guerreros esqueleto (enanos) de los que despertarán 1D6 al oír la llamada de su señor.



Trampa: Un cordel cruza a ras de suelo la estancia, a ambos lados de la mesa. Al pisarlo o rozarlo produce una descarga de 1D8+1 de daño. Es un dispositivo mágico, se rearma automáticamente. (Tirada de INTELIGENCIA Buscar, Tirada de INTELIGENCIA Inutilizar mecanismo).

Tesoro: El tesoro de Argantonios son sus joyas, que lleva puestas, y un rubí enorme que cura mediante el contacto (10 usos, valor 500 mo). Poseen un valor total de 5.000 mo.

Habitación Nº4: Puerta secreta (norte) de madera simple bloqueada (Tirada de INTELIGENCIA Buscar, Tirada de FUERZA Romper PG: 10, Tirada de DESTREZA Forzar cerradura).

Puerta secreta (norte) de madera simple bloqueada (Tirada de INTELIGENCIA Buscar, Tirada de FUERZA Romper PG: 18, Tirada de DESTREZA Forzar cerradura).

Puerta de hierro (sur) cerrada (Tirada de FUERZA Romper PG: 60, Tirada de DESTREZA Forzar cerradura). Una escalerilla de caracol sube hasta una pasarela metálica que cuelga de la pared sur. Parece un púlpito, o una sala para dar conferencias. Una gran cantidad de goterones de cera se encuentran en la esquina sur-este de la sala.

Habitación Nº5: Puerta (norte) trabada con una gran piedra. 3 tiradas exitosas de FUERZA para mover la piedra de su sitio. Puerta de madera simple bloqueada (Tirada de FUERZA Romper PG: 18, Tirada de DESTREZA Forzar cerradura). En una esquina encuentran un pequeño foso en forma de embudo que desciende hasta un pozo negro de gran profundidad, una tirada de INTELIGENCIA les llevará a la conclusión de que se utilizaba para arrojar basuras y excrementos. En la pared oeste cuelga del muro un antiguo y desvaído tapiz que muestra escenas de ejércitos enanos librando descomunales batallas y a un personaje un poco más grande que los demás *“vestido de oro”* que lucha en combate singular contra monstruos legendarios. Una tirada de SABIDURÍA les llevará a pensar que ese personaje heroico es el rey Argantonios. Si hay un enano en el grupo lo sabrá automáticamente, ya que Argantonios es el protagonista de gran cantidad de cuentos infantiles *(si quieren un ejemplo, el enano podrá señalarles el tapiz mientras les relata como cabalgaba a lomos de su toro Bogh, como compró su reino por una moneda de oro, como engañó a un genio para encerrarlo en un ánfora, como mató al dragón de la Sima de Hielo, o como robó una pluma de la cabeza a un grifo)*. Hasta el momento en que descubrieron la tumba, la existencia de Argantonios era considerada un mito.



Monstruos: 2 aventureros zombies. Puede que vinieran a saquear la tumba, y no tuvieron mucha suerte.

Si los jugadores consiguen vencer a las fuerzas del rey-sacerdote enano, o al menos huir con vida llevándose a la Princesa Kahina, saldrán al exterior de la tumba y se sentirán vivificados con el golpe del aire fresco. Es pleno día, y la niebla ha desaparecido completamente. Despejar a Kahina no será difícil, simplemente con echarle un poco de agua en la cara (*o soltarle un par de quantazos, muy socorridos*) volverá en sí. Explicará que ha tenido un extraño sueño donde era invitada por un rey a cenar, no recuerda muchos detalles, solo *que todos los invitados eran muy bajitos y que la comida no le gustó*.



Viejas piedras, nuevos horizontes

Al cabo de medio día a caballo en dirección norte, inmersos ya plenamente en los territorios de Eltauro, llegarán a un antiguo fortín abandonado. Sus muros fueron construidos por los titanes en tiempos anteriores al hombre, como demuestra el tamaño de las rocas que lo conforman. Rocas que ningún hombre, enano o elfo sería capaz de mover. Los titanes los construyeron, y sus espíritus los guardan. A lo largo de los siglos el edificio ha pasado de mano en mano, testigo mudo de mil batallas. Sus últimos inquilinos lo

cedieron tras la última guerra contra Ungoloz. Hoy en día es un recinto amurallado con el suelo sembrado de boñigas y un viejo pozo, usado como refugio de pastoreo para guardar el rebaño de aquellos cabreros cuya valentía permite llegar tan lejos. Por desgracia todo el territorio es un enorme yermo de tierra dura y seca cuyo único riego ha sido la sangre derramada durante mil años de batallas.

Las murallas ofrecen sombra y el agua del pozo es buena. Los jugadores pueden decidir pasar la noche allí o continuar el camino. Si no se paran, podrán forzar los caballos para llegar hasta la Ciudadela de Frysev. Si deciden quedarse una tirada de SABIDURÍA les hará intuir que no están solos. No es una sensación negativa que les inste a estar alerta; simplemente sienten "compañía" alrededor.



RAÚLO CÁCERES

Una Historia Ungolita de Fantasmas

«Dicebant mihi sodales, si sepulchrum amicae visitarem, curas meas aliquantulum fore levatas»

Al llegar al fortín se encontrarán con que ya tiene un inquilino que será sumamente simpático con los PJs. Se trata de un anciano caballero vestido con almófar, cota de malla y sobrevesta que estará sentado en una columna caída con aspecto cansado. Fuma pausadamente en una pipa de arcilla muestra la noble vejez de un Don Quijote y la bondad y experiencia del *Caballero del Grial* (de *Indiana Jones y la Última Cruzada*). Dirá a los PJs que esta haciendo una parada en su viaje hacia el sur, y se ofrecerá a compartir amablemente el refugio, y si los PJs deciden quedarse, sacará un enorme queso y medio jamón seco para repartirlo entre todos a cambio de alguna historia curiosa, un cuento, poema o canción (da la oportunidad a los PJs de relatar cualquier cosa que se les ocurra y premia su interpretación con algunos PX).

Al terminar el relato, se habrá animado lo bastante como para ofrecerse a contar otra historia él mismo. Dirá así:

Dejadme que os cuente ahora, nobles viajeros, la triste historia de la hermosa Berenís, doncella de Olmeda.

Hace mucho tiempo, en una guerra ya olvidada, en este mismo fuerte, sobre esas piedras en que os sentáis ahora, se sentaron dos soldados, buenos amigos y compañeros de armas. Uno de ellos (Sir Egaeus) era pobre pero valiente; se dirigía a la batalla con la vieja armadura de su padre que había heredado de este al morir. El otro (Sir Ivore) era rico aunque cobarde; llevaba una hermosa armadura reluciente y una espada muy bella trabajada en oro y con joyas engastadas. Una noche, como esta, se sentaban junto a un fuego, como este, alabando las bondades y bellezas de una joven dama llamada Lady Berenís. Glorificaban su energía y vitalidad, la pureza de su alma, la bondad de su corazón, el brillo de su cabello, el color de sus ojos y... la luz de su sonrisa.

Ambos caballeros estaban enamorados de la misma dama y ella tampoco sabía si decidirse por el uno o por el otro. Acordaron darle un tiempo para que lo meditara mientras iban a la guerra, y de este modo ella tendría una decisión tomada cuando ellos volviesen al hogar. Lady Berenís había visto crueldad en el corazón de Sir Ivore, y decidió desposarse con Sir Egaeus a pesar de su pobre estirpe. Pero ella no podía saber que, en el fragor de la batalla, el malvado Sir Ivore apuñaló a Sir Egaeus por la espalda acabando con su vida.



La hermosa Berenís lloró y lloró por la muerte de su amado, pero como no tenía otra opción, terminó contrayendo matrimonio con el rico Sir Ivore ante la insistencia de este. Durante la noche de bodas Berenís se confesó a su marido:

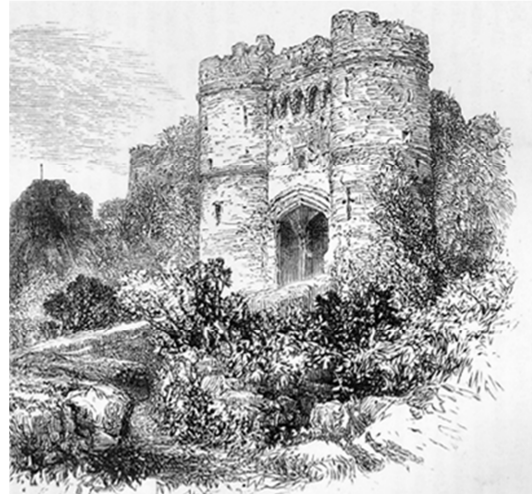
- “Toda esposa pertenece a su esposo, toda dama se debe a su caballero, pero yo que estoy casada con vos, pertenezco a otro hombre pues es a Sir Egaeus a quien amaba”.

Sir Ivore le preguntó:

- “¿Es suya tu alma pura?” A lo que ella respondió: “¡Sí!”
- “¿Es suyo tu buen corazón?” A lo que ella respondió: “¡Sí!”
- “¿Es suyo el brillo de tu cabello?” A lo que ella respondió: “¡Sí!”
- “¿Es suyo el color de tus ojos?” A lo que ella respondió: “¡Sí!”
- “En ese caso, al menos cédeme la luz de tu sonrisa”. Y Berenís tristemente, sonrió.

Ivore no pudo soportar la sinceridad de Berenís ni sus constantes rechazos. Una noche, tras otra negativa de su esposa, Ivore se volvió loco. Ató a Berenís a la cama, la golpeó hasta dejarla inconsciente, le arrancó los dientes con unas tenazas de chimenea y la enterró viva diciendo “Lo suyo para él, lo mío para mí”.

Tras esta terrible historia habrá llegado la hora de dormir. El anciano caballero se arrebujará en su manta y se quedará dormido rápidamente. El frío de la noche obligará a los aventureros a envolverse con mantas y acostarse todos juntos. El buen Háshim propondrá que el personaje guerrero más capacitado monte la primera guardia.



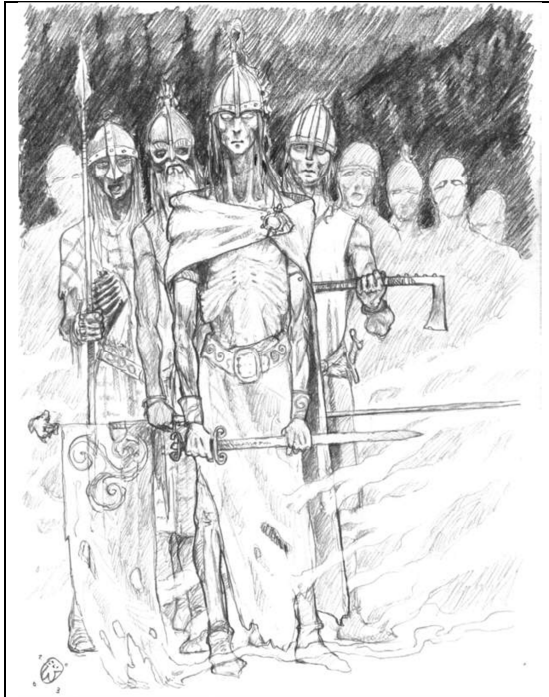
Dos Historias para no Dormir

Ahora como master tendrás que dividir la dirección de la partida en dos. Puedes mandar fuera de la habitación de juego al grupo no activo, mastearles por separado, o hacerlo todo de forma conjunta. Elige el modo que te resulte más cómodo.

Por un lado vamos a tener la historia del PJ que monta guardia *en una realidad paralela (llamémoslo así)* y por otra parte el resto del grupo tendrá una escaramuza contra unos hombres salvajes.

La aventura del PJ vigilante:

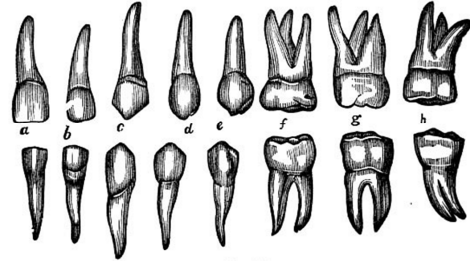
El personaje que se quede en vela comenzará a oír el sonido del fragor de una batalla lejana traído por el viento, pero no verá nada. El sonido vendrá y se irá, pero los compañeros siguen durmiendo tranquilamente. Pasarán las horas (Tiradas de FUERZA para ver si resiste el sueño, que la noche anterior tampoco durmió) y el sueño le terminará venciendo (*aquí se trata de engañar al jugador, que él no sepa que esta dormido, que piense que sigue despierto, o no...*)



Poco a poco se irán perfilando unas figuras neblinosas en los campos aledaños al fuerte. *Formas espectrales de hombres y caballos, y estandartes pálidos como jirones de nubes, y lanzas como zarzas invernales en una noche de niebla.* Le parecerá oír alrededor un susurro, un interminable murmullo al principio, seguido de gritos de palabras extrañas en una lengua desconocida. Y el fortín cobró vida, con otros colores, de otro tiempo. Soldados corrían presas del pánico. Vuelan las rocas lanzadas por las catapultas, el campo entero bulle con el olor de la sangre. Un capitán se acerca y grita al PJ que baje de la muralla y defienda la puerta. El PJ no tardará en entrar en combate contra 3 (*espectrales, aunque muy reales*) soldados enemigos en la plaza del fortín. Cuando resuelva los combates, sentirá el frío acero de un puñal en la espalda, y al volverse verá al anciano caballero, pero mucho más joven, con el pelo oscuro y la mirada llena de ira. (*Explicación: El PJ acaba de revivir la historia interpretando involuntariamente el papel de Sir Egeus*).

A la mañana siguiente sus compañeros encontrarán al PJ que hacía la guardia en los campos frente al fuerte, tirado en el suelo y aturdido. No parecerá estar herido aunque se encontrará muy raro. A su lado hallarán una espada bastarda con la empuñadura de oro y rubíes (valor 200 mo) clavada en el suelo, y *una pequeña cajita que al abrirla contiene treinta y*

dos objetos pequeños, blancos, marfileños, que se desparraman por el suelo (son los dientes de Berenís). El anciano caballero, su caballo y todas sus pertenencias habrán desaparecido con la luz del día.



Es extraño que ocurra, pero si el PJ (o todos) decidieran ir hasta Olmeda para devolver los dientes a su legítima propietaria (*una vez acabada esta aventura, se sobrentiende*) sería un buen punto de partida para comenzar otra aventura y tendrían que ser recompensados con bastantes PX por esa acción.

La aventura del resto del grupo:

Mientras los PJs cenaban y se contaban historias en torno al fuego, estaban siendo vigilados por un grupo de hombres salvajes de las colinas que se han sentido atraídos por el brillo de la hoguera en la noche. No se trata de un grupo muy numeroso, pues no suelen alejarse tanto de las montañas Liafdag (serán tantos como el número de PJs +2). El castillo tiene varios muros derruidos así que el acceso es fácil. Los hombres salvajes esperarán a que los aventureros se queden dormidos para atacar por sorpresa, su interés es matarles y robarles; aunque no saben montar, les interesan especialmente los caballos, pues se trata de su comida favorita. Haz que todos los jugadores realicen una tirada de DESTREZA con un malus de +3 para ver si escuchan algo aun estando dormidos. Los salvajes de las colinas llevan la iniciativa en cualquier caso, pero al menos cabría la posibilidad de que pudieran levantarse y no les pillen acostados. Si intentan descubrir qué ha pasado con su compañero vigía, verán que ha desaparecido y es imposible encontrarle por ningún lado (*hasta que llegue la mañana*).



Resulta comprensible que estén cada vez más fatigados y que no tengan el cuerpo como para ponerse en camino, pero ya les queda poco trecho hasta llegar a su lugar de descanso: La Ciudadela de Frysev, que ya se atisba a lo lejos. Resulta un logro haber llegado vivos y juntos hasta aquí. El viaje acaba de comenzar y todavía les queda mucho camino por delante. La campaña continuará en unos días con la continuación titulada ***Sepultura del Honor***.

Estadísticas de PNJs, ayudas de juego, y mapas

Instructor del Fuerte

CA: 3 **DG:** 4 **PG:** 19

Movimiento: 6 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G3-8

Moral: 8

Alineamiento: Cualquiera

Valor PX: 20

Soldados del fuerte

CA: 7 **DG:** 3 **PG:** 12

Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 10

Guerrero esqueleto enano

CA: 7 **DG:** 1 **PG:** 7, 7, 5, 6, 4.

Movimiento: 6 metros

Ataque: Hacha de combate

Daño: 1D8

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10

Necrófago

CA: 6 **DG:** 2 **PG:** 10

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras/1 mordedura

Daño: 1D4/1D4/1D4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 25

Momia de Argantonios, *Rey-Sacerdote enano*

CA: 3 **DG:** 5+1 **PG:** 20

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 toque

Daño: 1D12 + enfermedad

Salvación: G5

Moral: 12

Valor de tesoro: 5000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 575

Zombie

CA: 8 **DG:** 2 **PG:** 6

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 garra/1 espada larga

Daño: 1D8/1D8

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

Soldados espectrales

CA: -2 **DG:** 14 **PG:** 56

Movimiento: 27 metros

Ataque: 1 toque/1 mirada

Daño: Parálisis + especial

Salvación: G7

Moral: 10

Valor del tesoro: 32.000 mo

Alineamiento: Cualquiera

Valor PX: 5.150

Hombres salvajes

CA: 7 **DG:** 1 **PG:** 6

Movimiento: 9 metros

Ataque: Cachiporra/Garrote

Daño: 1D6/1D4

Salvación: L1

Moral: 8

Valor de tesoro: 6 mo

Alineamiento: Caótico o Neutral

Valor PX: 10

Rüstem, el noble traidor

CA: 9 **DG:** 1-1 **PG:** 5

Movimiento: 12 metros

Ataque: Cimitarra

Daño: 1D8

Salvación: Humano

Moral: 6

Alineamiento: Neutral

Emir Háshim ibn Talib, el buen noble

CA: 2 **DG:** 8 **PG:** 18

Movimiento: 6 metros

Ataque: Cimitarra

Daño: 1D8

Salvación: G3-8

Moral: 8

Alineamiento: Legal

Kahina, Princesa cazadora

CA: 3 **DG:** 2 **PG:** 11

Movimiento: 12 metros

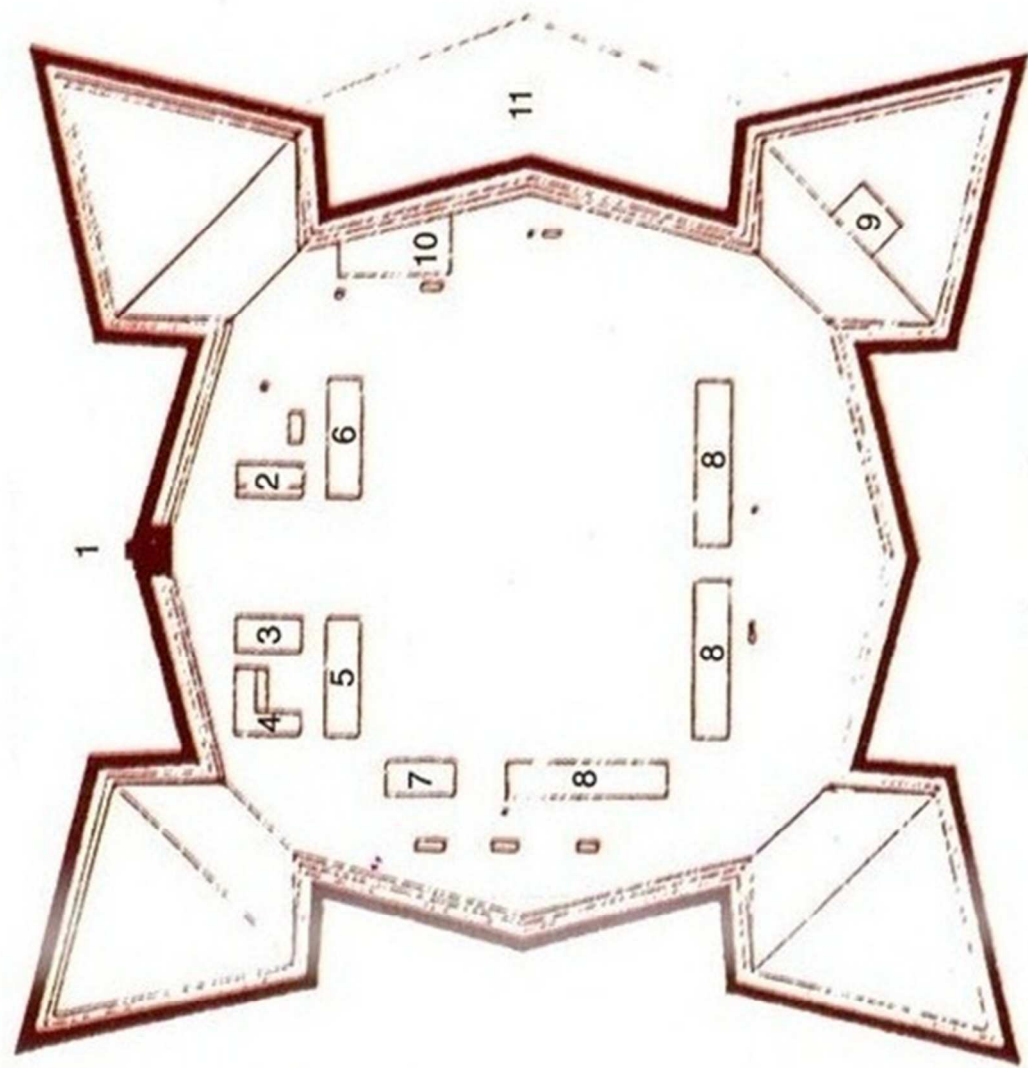
Ataque: Arco largo/Cimitarra

Daño: 1D8/1D8

Salvación: G1

Moral: 10

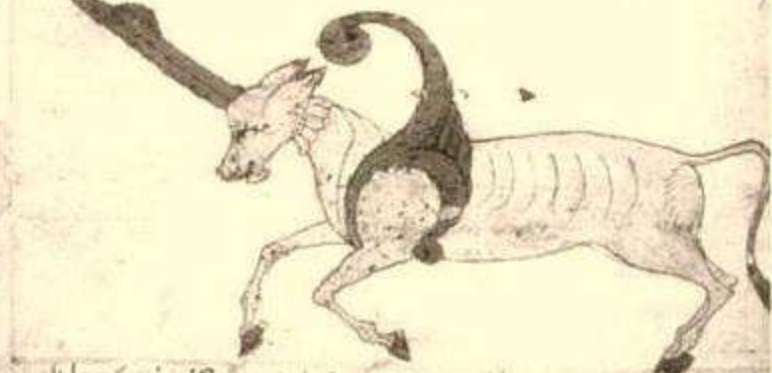
Alineamiento: Legal



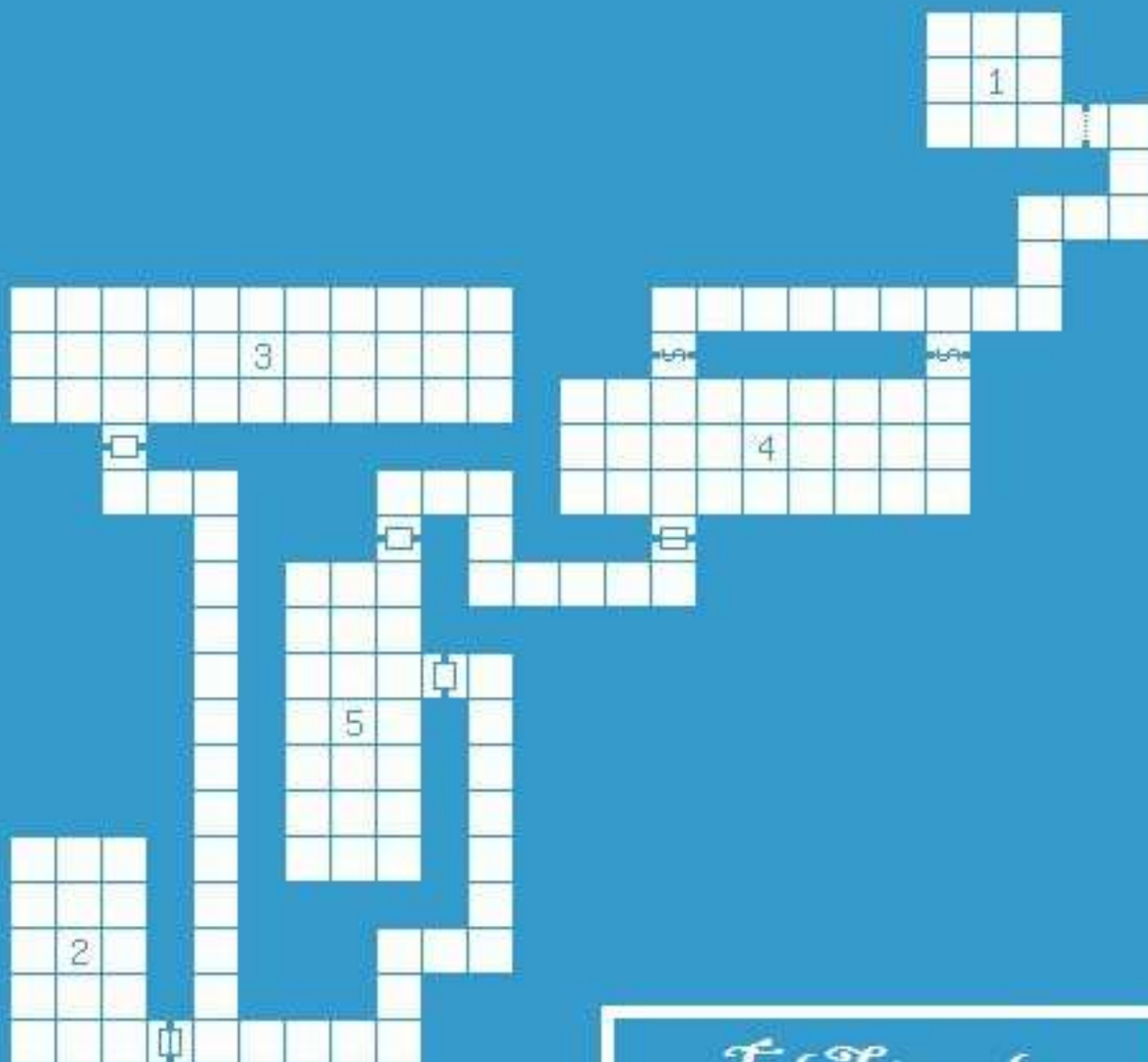
- 1- Portón, puente levadizo
- 2- Guardia
- 3- Comandancia
- 4- Casa Comandante, Mayoría
- 5- Casa de los Oficiales
- 6- Casa de Suboficiales
- 7- Depósito
- 8- Cuadros Tropa
- 9- Polvorín
- 10- Quinta p/ Oficiales
- 11- Corral

*Fortaleza de
Venarium*

١٩١
 جازعاً وقد جازها فوصفت القردة راساً ورجلاً ويداها وفتحت إلى ذلك القرد وصاحبها كما
 تأخروا الرجل المرأة قبل القرد لم يروا جنداً تتبع أثرها حتى تأها قبل وأنا سهاها فاعلم الهارت
 ما ج صبيحة شديدة فاجتمع عليه قرداً كبيراً وناح بهم فبعلها فجاءه والهاجعة ورجلها حتى
 ت حواصلاً جازاً عبيد كوغلق على الشان مع معد كل من لقاها ورجلها عند معد لا يعلو النعم
 أربع الملل ويخون كجمل يمد من الحرس نحو ما كل صاحب الجمل بعدد شعاعاً ياء ذلك لا يند
 الجنداء الاستدقاء ما كل القرد ينداء منه أو شئاً أنما يحرس لا ينك المبالاة وقال بعضهم
 ربحم القرد وضع في عين الناس حلقاً محمد سعد عزال مع ليه البدن فان ساند من الزافات
 الحاد وغيره **ك ك** حيوان نخند الفيل حلقه حلقه الثور الأند اعظم منه ذاً
 موزع العض صاود الحولة بحانه مع الحيوانات الحدة على راسه ورجلها جازاً الراس على
 لا شل جازاًه انجاء يمد إلى وجهه وسبعة إلى ظهره ومن العجب الذي جمع بين الحاد والعرو ليس لذي

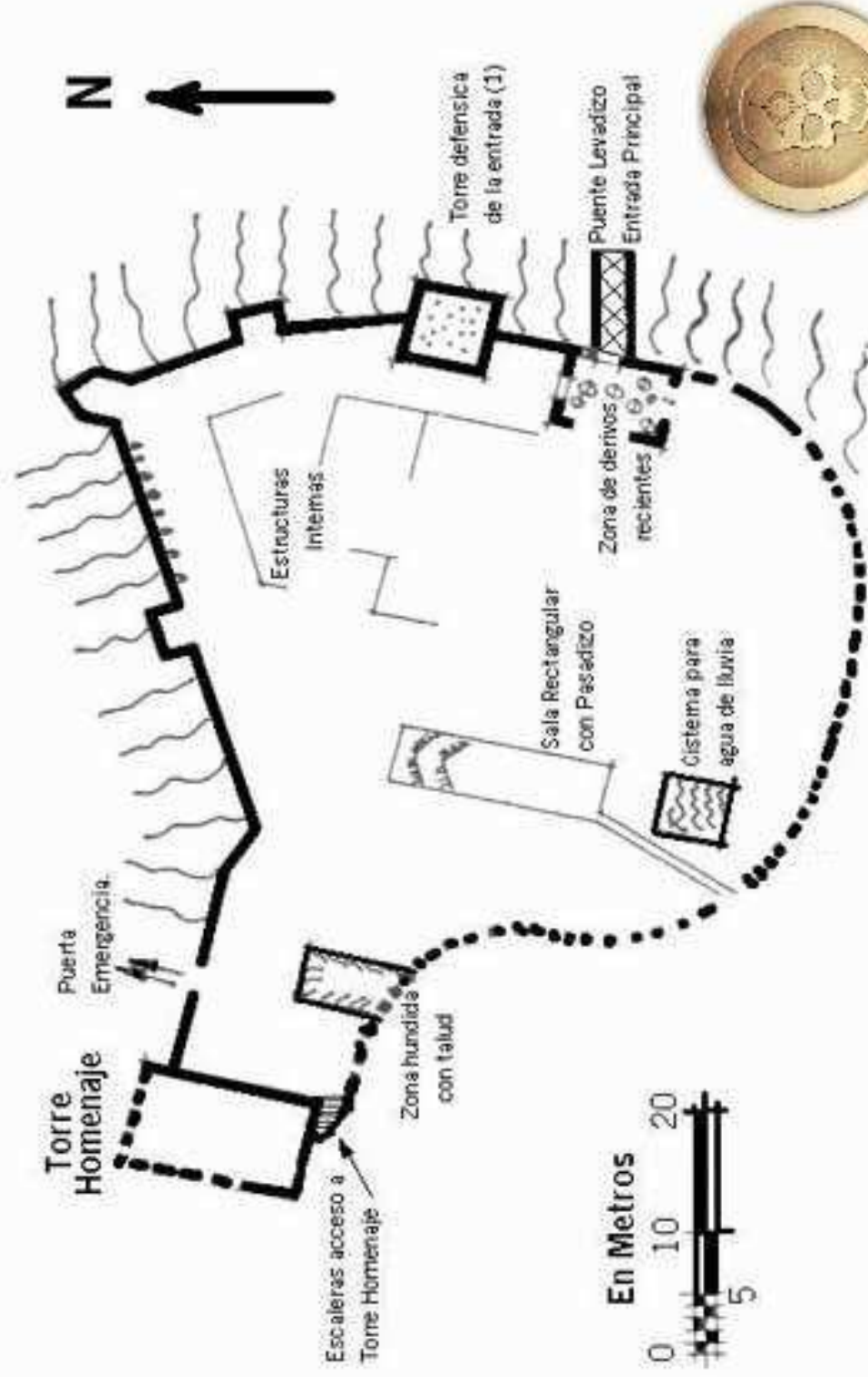


حادون شواء وهو أكل الحيوانات عدا ما عيش شعاعاً شدة ومجان شوبه بعدد شمس شدة ومنه قوله
 شمس روع الحندان لكرك ورجلها راساً يمد على الملك البلاد من الحيوان إذا رأى الفيل فاعلم من
 زكاه ويصرف بطه بقرته ويقوم على رجله ويرجع إلى الأرض فينبق بقرته فأنا كتب برلمان شخص
 عن الفيل لا يند فيرجع على الأرض فينبق وهو الفيل قد ذكر الزا القسار لا يعلو الكركون ولا
 يقوم له شئ من الحيوانات قالوا انجاء القاحلة ويقيم تحت الشجرة التي عليها عيش القاحلة ويطلب
 نعت يند القاحلة خاصة أحياه قالوا على قريته شعبة انجاءه محال لا انجاء القرد في تلك
 الشؤه حاد وعالاه محمدان مركب في شكل فارس ونوجد تلك الشعبة الإعداء إلى محمد



*El Tímulo
del Rey-sacerdote*

Fortín abandonado



~ Flancos con Foso.

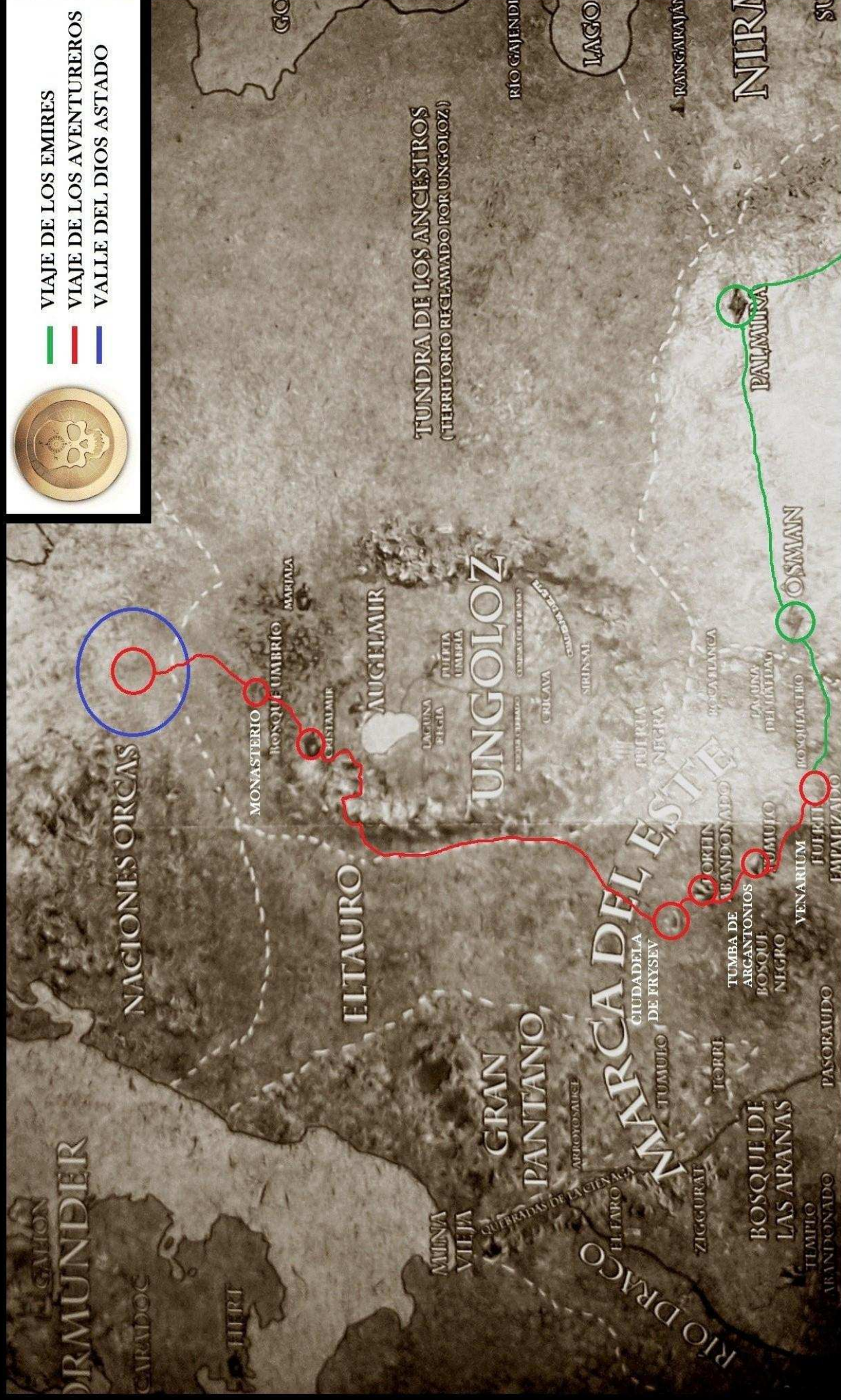
--- Zonas con restos de Vigería, posibles caballerizas(?).
Gran potencia estratégica

(1) Torre defensiva de la entrada con bóvedas y techumbre originales conservada.





-  VIAJE DE LOS EMIRES
-  VIAJE DE LOS AVENTUREROS
-  VALLE DEL DIOS ASTADO



MAPA DE CAMPAÑA - *El Valle del Dios Astado*