

LOS 7 TALISMANES DE RYTHEIMM

1.- Introducción

El nacimiento

Hace muchas eras, antes que las razas del mundo de Sirrah nacieran, el mundo estaba poblado de unos seres extraños pero bellos al mismo tiempo, llamados Elfos. Los elfos son (y digo son por que aun quedan unos pocos, una pequeña sombra de lo que llegaron a ser un día) una raza de seres mágicos, externamente son altos y esbeltos, normalmente rubios de ojos azules, y con las orejas puntiagudas, e internamente puros. Los elfos son inmortales y solo pueden morir por medios violentos o cuando se cansan de vivir. Los elfos han dominado desde el principio la magia y la utilizaban para adquirir conocimientos y para el bien. En el primer poblado elfo nació Naggaroth, un elfo que de pequeño presentó unas grandes dotes para la magia. A los 20 años ya dominaba toda la magia que los elfos podían conocer, pero a él le parecía poca. Empezó a utilizar la magia negra, la única magia que los elfos se negaban a utilizar.

El destierro

Tanadrhon, el Mago Blanco luchó contra él y venció, y Naggaroth fue desterrado a las tierras Yermas del fin del mundo, una tierra infernal. Entonces utilizando un hechizo pederosísimo devolvió la vida a un dragón negro, y un manto de maldad tapó el mundo conocido. Los elfos, aterrados ante esta terrorífica visión, se reunieron en la torre del mago más poderoso de los elfos para descubrir lo que había pasado, y el Mago Blanco les enseñó el resultado del hechizo de Naggaroth. Naggaroth construyó la torre más alta y maligna que se construyó nunca, una torre negra rebosante de magia negra, donde se encerró para investigar el poder de la inmortalidad. Pronto todas las viles criaturas del mundo fueron llegando a la torre Nagashizzar, Compañías enteras de zombis, esqueletos, orkos, contempladores, y todas las otras infames criaturas, formando el más formidable ejército que jamás pisó la tierra.

La lucha por la verdad

Mientras el Mago Blanco y sus acólitos forjaban el arma definitiva que vencería a Naggaroth: un talisman que le convertiría en piedra y le desterraría a otra dimensión. Lo camuflaron en 7 objetos que a simple vista son objetos normales, pero que al ser unidos forman el talisman de Rytheimm. El mago Blanco repartió cada uno de los objetos a sus 7 generales. Pronto se organizó la guerra más sangrienta de la era: los elfos contra Naggaroth y Necron, su dragón negro. Mientras morían decenas de miles de soldados por cada bando, se luchó una batalla mágica a parte: el Mago Blanco contra Naggaroth.

Victoria

En medio del fragor de las dos batallas, los generales unieron los objetos y se lo dieron a Amroth, el soldado elfo que tenía el favor del Rey Fenix. Namroth de lo entregó al Mago Blanco, y este condenó a Naggaroth a la condenación eterna. Una vez Naggaroth fue desterrado, el ejército se dispersó en los bosques contiguos y fue perseguido y exterminado. Necron fue encerrado. El Rey Fenix entregó cada uno de los objetos a sus generales para que los salvaguardaran.

EL resurgimiento

Una era de paz reinó durante muchos milenios, pero los elfos fueron diezmados a una cuarta parte de los eran antes de la batalla por la verdad. Durante esta era, aparecieron varias razas, entre ellas los enanos, humanos, halflings, y varias razas híbridas. Todas las razas vivían en paz y armonía, hasta un fatídico día, recordado como el día en que las tinieblas nublaron al sol, el día que Naggaroth resurgió. Naggaroth reapareció de la dimensión en que había sido encerrado, y volvió a ocupar Nagashizzar. Pronto se llenó el área de seres malvados atraídos por la maldad que allí había. Ansonoth, el mago de la corte de Rytheimm, descendiente de uno de los generales del Rey Fenix de la época de Naggaroth, descubrió un portal dimensional y un poder malvado que intentaba entrar en el plano material. Al intentar impedir la entrada de este ser

Naggaroth), fue víctima de un contrahechizo de Naggaroth que le dejó en estado de coma. El rey Fenix actual se comunicó con los descendientes de los otros seis generales para intentar volver a encerrar a Naggaroth. Pero descubrió que los objetos habían sido robados hacia siglos de sus emplazamientos, todos menos dos, el propio objeto de Rytheimm y el de Namroth. Anrith, sabio de la corte envió mensajes telepáticos a 7 aventureros que formarían un grupo, que buscaría los 7 objetos y encerrarían a Naggaroth.

2.- Las presentaciones

La aventura comienza en Rytheimm, con una reunion en la taberna del pueblo de aventureros. Entre ellos estan los jugadores. Al ir llegando a la taberna, el camarero les va conduciendo a la trastienda, donde se ha instalado un centro de reuniones improvisado.

Cuando llegais a la taberna todo el mundo se os queda mirando. La taberna es mas o menos cuadrada con una decena de mesas redondas ocupadas por medio centenar de personajes de lo mas pintorescos. Veis una barra en la pared norte detras de la cual se alza un mueble lleno de todas las bebidas conocidas en todo el mundo y una puerta en la esquina que conduce a la trastienda.

El tabernero os regunta si sois aventureros. Al responder que si el resto de la gente os deja de mirar. El tabernero os conduce a la trastienda.

La trastienda es una habitación más grande que la propia taberna, convertida en un improvisado centro de reuniones. La mayoría de la habitación está ocupada por decenas de sillas ocupadas por aventureros. En la pared que queda frente a la puerta se encuentra colgado un mapa de todo el mundo con 7 circulos rojos. Uno de los aventureros se levanta y se presenta como Ryubell, hijo del rey de la región.

Y explica la leyenda de Naggaroth. Cuenta que está a punto de llegar a Rytheimm y que debemos impedirlo. Dice que los 7 talismanes se encuentran esparcidos por todo el mundo. Los aventureros formaran grupos de 7 para encontrarlos. Cada grupo de encargar de encontrarlos por separado. Entrega a cada grupo una moneda de cobre mágica capaz de comunicarse con él en cualquier momento. Los siete circulos rojos corresponden a la ultima posicion conocida de los talismanes. Los personajes deben investigar la historia antigua para poder descubrir donde estan actualmente. Ryubell les da 5 monedas de oro a cada uno y promete más al final de la aventura. Explica que cada talismán tiene un poder propio y que al juntarlos todos y ponerlos sobre un ser vivo, éste se petrifica y se destierra a otra dimension. Los 7 talismanes son:

- **Símbolo sagrado de sacerdote de piedra** (ofrece un -10% en la posibilidad de fallo de hechizos de sacerdotes, y ofrece +3 en TR conjuros, paralización y cetro/vara/varitas)

- **Daga de adamantita** (tiene el poder de iluminar un espacio de 25 metros a la redonda cuando su dueño se concentra, y en el caso de ser utilizada en combate con proyectiles ofrece un +2 en TI de proyectiles, y si el elemigo es un muerto viviente, este se desvanece automáticamente),

- **Muñequeras de energia bioestatica** (ofrecen al portador la posibilidad de cargar bioelectricamente un objeto para ser lanzado, el cual se comporta como un proyectil +1 y en el caso de impactar daña 1D10 adicionales. El objeto queda destruido)

- **Casco de poderes psiónicos** (ofrece al portador una bonificación de +1 en CA y la posibilidad de mover cualquier objeto de peso igual o menor a la frz con la mente)

- **Medallón de vida** (ofrece al portador el poder de revivificar (el objetivo vuelve a la vida con los pv al maximo))

- **Botas aladas de Melf** (ofrecen al portador el poder de volar)

- **Maza destructora de Khorne:** (parece una maza normal, pero es una maza +2, que descarga cuando impacta una explosion con los mismos efectos que el hachizo de mago bola de fuego sin afectar al protador)

Los jugadores no pueden decidir que talisman buscan primero, Ryubell les pone una lista de preferencias (ya que cada vigilante es mas poderoso que los anteriores), con el orden anterior.

Cuando Ryubell acaba de exponer la situacion, el grupo se pone en marcha. La ciudad de Rytheimm se encuentra en la frontera con un grupo de imperios barbaros, como los Utnans que

son una tribu de guerreros crueles pero muy bien instruidos en las artes del acero o los Urk-shaks, una tribu de elfos oscuros que solo viven para hacer la guerra. Al ser así, Rytheimm está bien guardada militarmente y tienen una gran cantidad de armamento por si deciden atacarles.

La ciudad esta fuertemente guardada por centenares de torretas de centinelas y por decenas de miles de soldados, ya que esta en guerra con las tribus vecinas. En toda la ciudad hay unas siete tiendas de armamento y decenas de tiendas de otros tipos. Por todas partes por donde vayais, vereis patrullas de soldados haciendo su ronda habitual. Y todo el mundo que aprecie su vida va armado. Nadie sale al bosque sin una buena arma.

Ya que, como se ha dicho anteriormente, la ciudad esta en guerra, se necesita dinero para mantenerla, y como el estado no puede obligar a los viajeros a que paguen los impuestos, sube los precios al doble de la tarifa habitual sólo para los extranjeros, los habitantes de la ciudad han pagado bastante en los impuestos. Hay unas siete tiendas de armamento (ver mapa de Rytheimm para localizaciones). Cada establecimiento tiene una especialidad:

Armamento Tarsopolus: Armas golpeadoras
Espadas Shick: Espadas de todos los tipos
Rightton fletcher: Proyectiles y lanzadoras
Blindajes Cormac: armaduras y sucedaneos
Calandria: armas de hasta y lanza
Croull magics: armas magicas
Corazas magicas: armaduras magicas

A continuacion viene una lista de los articulos raros:

Croull magics:

Ballesta de distancia: 3000 MO
tiene doble alcance y un +1.

Cimitarra de velocidad: 5500 MO
Garantiza el primer ataque en un round y mejora en el numero de ataques por round. Tiene normalmente una bonificacion de +1, pero hay una posibilidad (25%) de que sea diferente:

Tabla A-1	
tirada D20	tipo
1-10	+1
11-15	+2
16-19	+3
20	+4

Cuchillo hebilla: 200 MO
Tiene un mango que parece la hebilla de un cinturon. (+1 TI)

Daga envenenada: 750 MO
Parece ser una daga +1 estandar, pero la empuñadura guarda una porcion de un veneno. Un critico implica un control de resistencia de veneno modificado en -3, Tiene seis dosis de veneno.

Espada afilada: 5000 MO
Esta arma es tratada como una arma +1. Con una tirada de 20 SM, significa el seccionamiento de una extremidad seleccionada al azar. Una espada afilada responde al deseo de su esgrimidor con respecto a la luz que desprende: ninguna, un circulo de 1,5 metros de debil iluminación, una luz de 5 metros o un resplandor de 10 metros de radio igual al conjuro de luz.

Espada corta rapida: 4500 MO

Es una hoja especial +1 que permite al que la esgrime golpear primero en cualquier round de combate. Si el esgrimidor encuentra a alguien con un arma similar, ambos golpean simultáneamente.

Espada robadora de vida: 80000 MO

Esta arma +1 elimina un nivel de experiencia y bonificaciones que lo acompañan cuando golpea a un oponente con una tirada de 20 SM. El esgrimidor puede ganar tantos puntos de golpe como pierda el oponente sin pasar de los máximos de su personaje.

Flecha direccional: 150 MO

Tipicamente parece una flecha normal. Sin embargo, sus propiedades mágicas la hacen funcionar como un conjuro de localizar objeto, energizando la flecha para que muestre la dirección de la escalera, pasadizo, cueva, etc, más cercanos. El dispositivo se debe lanzar al aire, caer y marcar la dirección.

Hacha de lanzamiento: 1000 MO

Tiene el aspecto de una hacha de mano normal. Con la familiaridad y la práctica, el poseedor terminará descubriendo que esta hacha se puede lanzar hasta a 60 metros de distancia y volverá al lanzador en el mismo round, alcance o no su blanco. El daño infligido por el ataque mágico es el doble que lo normal siempre que se lance, si no se lanza, el daño es el normal. (Ver tabla A-1)

Honda buscadora: 350 MO

Proporciona a su usuario una bonificación de +1 en TI de proyectiles, y sus proyectiles son considerados mágicos (es decir, una defensa especial de "arma mágica para golpear" significa que la criatura es vulnerable a los proyectiles normales de esta honda).

Jabalina de rayo: 1200 MO

Una jabalina de rayo es considerada igual a una arma mágica +1. Tiene un alcance de 30 metros, y, cuando golpea, la jabalina se convierte en la cabeza de un golpe de rayo. Cualquier criatura alcanzada por la jabalina sufre el daño normal más 1D10 de electricidad. La jabalina se pierde después de lanzarla.

Maza de disrupción: 8000 MO

Parece ser una maza +1, pero tiene un alineamiento neutral bueno, y cualquier personaje malvado que lo toque recibirá 5D4 puntos de daño debido a los poderosos encantamientos depositados sobre el arma. Si una maza de disrupción golpea cualquier criatura muerta o viva o criatura malvada de uno de los planos inferiores, puede destruir por completo la criatura. Esqueletos, zombies, ghouls, sombras, preternaturales y ultraterrenos, si son golpeados, estallan instantáneamente fuera de la existencia. Otras criaturas efectúan tiradas de salvación como sigue:

Criatura	tirada
Aparecidos	5%
Momias	20%
Espectros	35%
Vampiros	50%
Fantasmas	65%
Cadaveres	80%
Otras	95%

Pica mágica: 830 MO

Su aspecto es el de una pica normal de madera de bronce reforzada con hierro. El mango es en realidad tan fuerte como el acero, y tiene dos cualidades mágicas. A una orden, la pica altera su longitud desde tan corta como 2 metros a tan larga como 4 metros (o cualquier otra longitud intermedia). (Ver tabla A-1)

Mango de Magnus: 600 MO

En apariencia esta arma es un mango de madera de unos 30 cm de largo, con unos relieves que recuerdan a botones. Si el portador pulsa un boton, del extremo del mango aparece una arma correspondiente al boton. A continuacion hay una relacion de las armas del mango: maza de infante, hacha de combate, lanza, espada larga, daga, alabarda, arco largo y latigo. El mango se puede utilizar un numero ilimitado de veces, pero si el boton de alguna arma se estropea, no se podrá volver a pulsar.

Corazas mágicas:

La cerradura requiere que se diga en voz alta la solucion, que es la muerte. Una vez dentro mira el mapa 1.1 y lee lo que sigue:

Armadura de placas de camuflaje: 6000 MO

Por fuera parece una armadura de placas normal y corriente, hecha del mejor acero, templado en las forjas más profundas. Basicamente, la armadura de placas de camuflaje hace que su portador se confunda con cualquier tipo de terreno, desde una simple roca hasta el mas bello arroyo. Tiene un +1 a la AC.

Cota de mallas de camuflaje: 2000 MO

Idem de la anterior, pero al ser una cota de malla, deja pasar la luz entre las juntas de las piezas, por tanto la AC tiene un +0.

Cota de anillas de mando: 2500 MO

Cualquier personaje que lleve una cota de mallas de mando sube su carisma a 18.

Armadura de rabia: 1500 MO

Cualquier personaje que lleve puesta la armadura de rabia entra en una rabia asesina, llamada berseker, que obliga al portador a atacar a cualquier ser que se le acerque, ya sea amigo o enemigo. El portador recibe un modificador de +1 a la TI y un -1 a la AC.

Armadura de placas de miedo: 3000 MO

Cualquier criatura a un radio de 10 metros del portador de una armadura de miedo recibe el mismo efecto que el hechizo del mismo nombre.

El sabio del pueblo

Una vez los jugadores hayan comprado lo que necesiten, enseñales el mapa de la ciudad. Si deciden ir a la casa del sabio Dae-dür pasa documentarse lee lo que sigue:

La casa del sabio esta en una de las calles mas alejadas del centro de la ciudad. Al entrar sentis un olor de incienso muy intenso. Las paredes estan repletas de libros de todo tipo y tamaños, entre ellos los libros de conjuros del sabio. En el centro de la habitacion principal hay una mesa enorme llena de frascos y botes llenos de liquidos de colores. Un hombre viejo se os acerca, os observa detenidamente y se marcha a la habitacion contigua

En realidad, el sabio esta probando a los personajes, para ver si se merecen su ayuda.

Dae-dür: CA 8; MV 12; M4; pg 12; GACO 19; #AT 1; Dñ por arma; AL NB; ML 15.

Pericias en armas: baston

Pericias en no armas: Astrologia (18), Identificar conjuros (16), Leer escribir (19), Historia antigua (17), Herbalismo (16), Lenguajes antiguos (18).

Equipo: capa de proteccion +1, baston +1, 200 MO, Libro de conjuros de nivel 1 y 2, tunica, ropa, botas, medallon de inteligencia (+1).

Hechizos: Armadura, Rociada de color, Hechizar persona, Invisibilidad y flecha acida de melf.

Si el mago o magos del grupo intentan robar o curiosear en los libros sin permiso sufriran la ex-

plosion runa explosiva en cada libro que toquen, sufriendo 1D6 pg por cada runa. A la primera explosion el sabio reaparece en la habitacion con cara de desilusion y les dice que no les ayudara al no ser suficientemente honrados. Si no intentas robar nada, el sabio reaparece y les ayuda a documentarse sobre el templo de Ansuray. Les da un mapa de la localizacion que necesiten y un amuleto en forma de moneda de oro que permite al mago del grupo comunicarse telepaticamente con el sabio en cualquier momento.

La biblioteca

En Rytheim hay una biblioteca famosa por su numero de libros.

La biblioteca de Rytheim es un edificio imponente. Tiene la altura de unos dos pisos, con columnas de marmol blanco. En la fachada principal se encuentra la entrada: dos portones de madera guardados por dos guardias bien armados. El edificio en si es una obra de arte de estilo romanico. Imaginaros como deben ser los libros para guardarse en semejante edificio.

Los guardias de la entrada no dejan entrar a nadie que no sea socio o pague 10 MO para entrar. Si los personajes intentan entrar a la fuerza, los guardias gritaran para pedir ayuda e inmediatamente se lanzaran a la carga. Los refuerzos apareceran en 1D6 rounds en un numero de 1D10 soldados. Los soldados cargan de inmediato contra los personajes. Hay un 10% de posibilidades de que uno de ellos sea un teniente.

Guardia (Soldado): CA 6; MV 12; F1; pg 7; GACO 20; #AT 1; Dñ POR ARMA; AL NN; ML 12; PX 50

Pericias en armas: Espada corta, partisana, porra, daga

Equipo: Armadura de escamas, espada corta, partisana, porra, daga, insignia, silbato, bolsa con 2D4 MP.

Teniente: CA 5; MV 12; F2; pg 13; GACO 19; #AT 1; Dñ por arma; AL NN; ML 12; PX 200

Pericias en armas: Espada larga, daga

Equipo: Armadura de escamas, escudo, espada larga, daga, insignia de teniente, silbato, bolsa con 1D4 MO.

Si los personajes pagan la entrada, entran en la biblioteca. Al entrar una señora se les acerca y les entrega un papel que demuestra que han pagado la entrada y les advierte que deben estar en silencio si no quieren ser expulsados. Lee lo que sigue:

Al entrar se ven unas estanterias inmensas de libros que llegan al techo, con escaleras para poder acceder a los libros mas altos. A mano derecha se encuentra el mostrador donde los jugadores pueden hacerse socios. A mano izquierda hay una mesa para dejar las armas. Un poco mas al fondo hay un cartel que pone "Silencio por favor"

Los jugadores deben dejar sus armas y armaduras en la mesa de la entrada, uno de los guardias le entrega un pagare con un numero para identificar sus armas. Una vez dentro, si los personajes quieren hacerse socios de la biblioteca para no tener que pagar las 10 MO cada vez, deben dirigirse al mostrador, rellenar un impreso y pagar otras 10 MO de deposito. Los estantes estan divididos en dos tipos: los libres y los reservados a los socios. Evidentemente, quien sea socio puede utilizar toda la instalacion, pero en cambio, los que no son socios solo pueden utilizar los estantes libres.

Ahora sigue una relacion de los temas libres y los reservados:

Tabla A-2

<u>Libres</u>	<u>Reservados</u>
Geografia	Ciencia
Cuentos y novelas	Decretos reales
Publicaciones locales	Tomos magicos

Libros de texto no científicos	Religion
Folklore	Filosofia
Mitologia	Defunciones
	Nacimientos
	Censos

La Biblioteca tiene un sofisticado sistema de comunicaciones formado por conductos a presión por donde circulan los mensajes por la biblioteca, y de alarma, formado por una serie de hilos conectados al cuartel de la milicia. Cuando uno de los hilos se estira, suena una campana en el cuartel. Hay 2D6 hilos repartidos por toda la biblioteca.

Si los jugadores intentan robar en la biblioteca, hay un 30% de posibilidades de que sean descubiertos y se llame al cuartel (aparecerán 2D6 soldados en 1D4 turnos), pero esto es lo menos que puede pasar, ya que nadie puede salir de la biblioteca sin ser registrado por los guardias. La única manera de sacar un libro de la biblioteca es alquilarlo en el mostrador pagando (5 MO si es libre o 25 MO si es restringido) o gratis si se es socio. Pero de todas maneras habrá que dejar una paga y señal (normalmente las armas de los jugadores).

Dependientes: CA 10; MV 12; F0; pg 5; AL NN; GACO 20; PX: 5

Posada MARES DE CERVEZA

Como toda ciudad, hay al menos una posada. En Mares de cerveza comienza la campaña, en la reunión con Ruybell. Esta confortable posada tiene habitaciones privadas por 5 MO/noche. Las bebidas vales 1MP y las comidas 5 MP. La sala común es el lugar de reunión preferido por el pueblo, y cada uno de los PNJ del pueblo y parte de la guarnición pasarán como mínimo parte de su tarde en ella. El posadero, el viejo Poot, suele invitar a todo aquel que tenga una historia por contar. Normalmente en la posada se puede encontrar a varios aventureros, de entre ellos Yavanna, Angagrim seregcám y a Tallin angacám.

Yavanna (Sacerdotisa Humana): CA 9; MV 12; C2; pg 7; AL NB; Frz 8, Des 6, Con 10, Int 10, Sab 18, car 6; GACO 20;

Pericias en no armas: herbalismo 16, curación 16, pociones 17;

Pericias en armas: Maza de infante, bastón

Equipo y tesoro: Maza de infante, bastón de roble, manto de protección, crucifijo, 20 piedras, 100 MO

Conjuros: Curar heridas ligeras, piedra mágica, vara de roble, bendecir, detectar magia, luz.

Angagrim seregcám (G enano): CA 5; MV 12; F2; pg 12; AL CB; Frz 18/35, Des 12, Con 17, Int 8, Sab 7, Car 7; GACO 19;

Pericias en armas: Martillo de guerra, hacha de mano

Pericias en no armas: Herrería 18, minería 4, luchar a ciegas

Equipo y tesoro: Martillo de guerra, hacha de mano, cota de malla, muñequeras, casco metálico, 125 MO

Thorgrim angacám (ladron enano): CA 7; MV 12; L2; pg 9; AL CB; Frz 16, Des 18, Con 16, Int 9, Sab 6, Car 5; GACO 20

Pericias en armas: Hacha de combate

Equipo y tesoro: Hacha de combate, armadura de cuero, 1 Gema (100 MO).

Los jugadores pueden contratar a cualquiera a un precio de 20 MO/día y una parte de los tesoros encontrados. Si los personajes deciden no contratarlos, pueden ser útiles de otra manera:

Yavanna: Curadora por 10 MO

Angagrim: Guardaespaldas por 25 MO

Tallin: Ladron a sueldo por 20 MO

3.- En busca del Simbolo sagrado de sacerdote de piedra

Ruybell les cuenta que el primer objeto esta en las catacumbas del templo de Ansuray, un dios maligno que antaño andó por la tierra, pero que fue vencido por un grupo de magos, bajo la proteccion del dios de la luz de los elfos, el dios Ansuray. El templo esta guardado por sacerdotes.

Si los personajes no han conseguido el mapa de manos del sabio, tendran que ir a la biblioteca a conseguirlo.

Si los personajes tienen el mapa y superan un control de inteligencia lee lo que sigue:

El templo de Ansuray se encuentra al sur de la ciudad de Rytheimm. Hay dos maneras de llegar: una es directamente por el camino del sur, que va directamente hacia el templo, pero se tiene que pasar por el bosque de Lughbor, un bosque sombrío lleno de orcos. Otro camino les lleva hacia el este hasta una cordillera, donde se tiene que atravesar un paso controlado por un grupo pequeño de trolls, una vez pasado gira al sur, hasta llegar al templo de Ansuray.

Ahora los personajes deben escoger el camino a seguir.

3.1- El bosque de Lughbor

El camino del sur es una ruta de comerciantes muy concurrida, hasta llegar a los lindes del bosque de Lughbor, donde ningun comerciante quiere entrar. La travesia desde Rytheimm hasta el bosque dura tres días, durante los cuales cada día se debe hacer un control al 10% de posibilidades de encontrarse con un comerciante. Si la tirada ha tenido éxito tira en la tabla 3.

Tabla A-3

Tirada	Efecto
01-10	Timador*
11-40	Vendedor ambulante de utensilios de cocina
41-60	Vendedor de telas
61-70	Vendedor de comida
71-80	Vendedor de hierbas curativas
81-90	Vendedor de armas y armaduras
91-00	Vendedor de objetos magicos

* Intentara vender un objeto como si fuera magico

Cuando los personajes puedan divisar el bosque a lo lejos escucharan el grito de una mujer pidiendo auxilio si hay un ladron que tenga éxito en una tirada de detectar ruidos o si en el grupo hay un elfo. Si deciden ir a investigar verán una patrulla orca que han atacado a un grupo de colonos.

Un carromato de colonos esta siendo atacado por una patrulla de orcos. Los orcos han matado al que parece ser el marido de la mujer que grita y un joven de unos 15 años se encuentra luchando a solas contra los orcos. Los orcos consiguen desarmar al joven y los encadenan. De pronto, los orcos se dan cuenta de que son espiados y vienen hacia vosotros

Tanto si los jugadores decidieron ayudar como si no los orcos cargan contra ellos.

Orco debil (5): CA 8; MV 12; L1; pg 5; GACO 19; #AT 1; Dñ por arma; AL CM; ML 10, PX 15
Equipo: chaleco de cuero, cimitarra.

Una vez la patrulla es destruida o es desbandada, la mujer os da las gracias y os premia con una daga de aspecto muy valioso, con la empuñadura de oro y gemas y la hoja con unas inscripciones (el nombre del herrero). la daga no tiene ningun poder especial, solo es valiosa por sus gemas, con un valor aproximado de unas 250 MO. La mujer les invita a cenar con ellos y les prepara comida para una semana, para todos los integrantes del grupo de jugadores. El niño

intentar unirse al grupo como aprendiz del mago (si es que lo hay).

El bosque de Lugbhor aparece majestuoso ante vuestros ojos. Este bosque, de unos miles de acres parece estar maldito, se escuchan lamentos y se pueden ver ojos rojos en las sombras que os vigilan. Los árboles, oscuros y tenebrosos, os parecen que sonríen en la oscuridad. El aire del bosque es pesado en los lugares en que la niebla abre su velo.

Cuando los jugadores entren en el bosque de Lugbhor, deben pasar una tirada de resistencia contra paralización o verse paralizados por el miedo. Cuando los jugadores hayan penetrado en el bosque lo suficiente, anochece. Hay un 45% de posibilidades de que tengan un encuentro en el campamento, de 1D4 orcos. Los orcos, si son capturados no daran ningun tipo de informacion. Los jugadores tardaran 4 dias en atravesar el bosque. En el tercer dia, lee lo que sigue:

Mientras cabalgais por el bosque, escuchais un sonido sordo a vuestra derecha, como un soplido. A los 2 minutos, varios de vosotros notais un picor en el cuello y aparece en el camino un hombre, que por la apariencia diriais que es un granjero. que sonrie entre dientes. Veis en su mano una cerbatana.

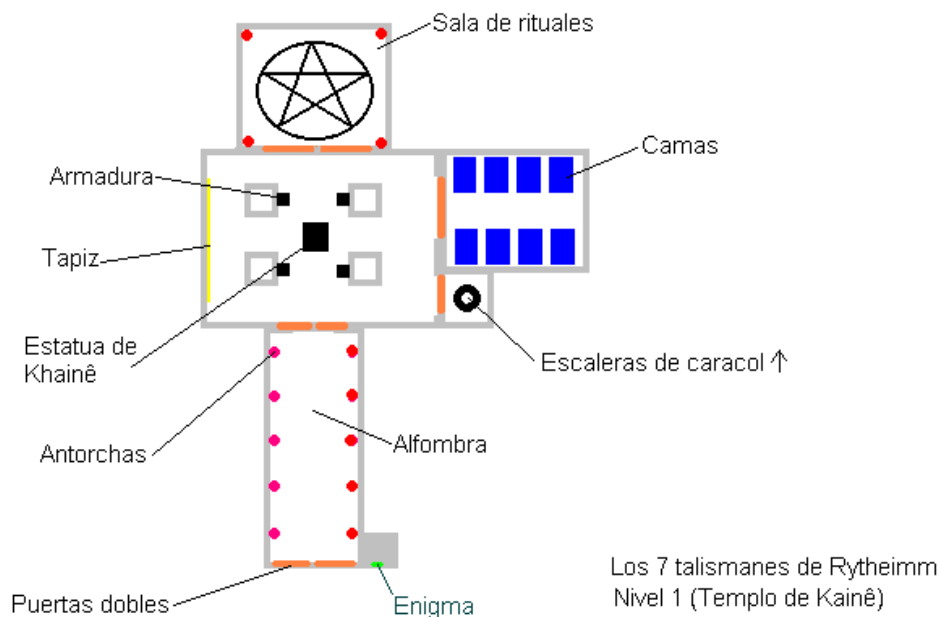
Este curioso hombre se llama Angus, y ha disparado puas con veneno a los jugadores. Quien falle una tirada de resistencia contra venenos, sera envenenado con un veneno que mata en 2 semanas. Antes de que los jugadores de venguen, éste dice que el unico que conoce el antidoto de ese veneno es él, y os lo suministrara si le ayudais. Esta es una ayuda forzosa para salvar a su hija, una virgen que ha sido secuestrada por unos sacerdotes malvados, para un ritual. Ella sera sacrificada para dar vida a un demonio. Angus los lleva al templo de los sacerdotes. Lee lo que sigue:

El templo no tiene ningun nombre de deidad en la puerta, pero igualmente podeis deducir que el dios no es ningun dios conocido. Escuchais voces de rituales en su interior: La fachada del templo tiene dos grandes columnas de marmol negro y grabados de demonios y matanzas. Al lado de la puerta encontrais una placa.

Es posible que los jugadores piensen que el templo ante el cual estan es el templo se Ansuray, pero no es asi. Si alguien supera un chequeo de Religiones sabra que el dios en cuestion es Khainê, un dios pagano. La citada placa en realidad es la cerradura de la puerta, que dice:

"Ella es nuestro fin, ella es la purificacion, ella es el nacer de nuestro señor de la maldad que conquistara el mundo con la sangre de los inocentes. Di el fin y se abriran las puertas del infierno, para que tu alma sea suya"

Mapa 1.1



La cerradura requiere que se diga en voz alta la solución, que es la muerte. Una vez dentro mira el mapa 1.1 y lee lo que sigue:

Delante de vosotros se abre un pasillo adornado con tapices y antorchas. Escuchais un leve sonido de voces en la lejanía, unas voces de rituales. Al final de los 15 metros de pasillo veis una puerta que os cierra el camino. Al acercaros notais un olor a incienso podrido en el ambiente enrarecido.

Una vez los jugadores han pasado el pasillo y se encuentran delante de las puertas ven que no están cerradas, sino que hay una leve línea de luz entre ellas, no están selladas. Al abrirlas ven una habitación majestuosa, con columnas de mármol negro y armaduras relucientes ante ellas que parecen vigilar la estancia. A mano derecha pueden observar dos puertas. Una da al dormitorio de los sacerdotes y otra a una escalera de caracol que lleva al nivel 2.

En el dormitorio de los sacerdotes hay 1D4 sacerdotes.

Sacerdote maligno (1D4): CA 8; MV 12; C1; pg 7; GACO 20; #AT 1; Dñ por arma; AL CM; ML 12.

Equipo: chaleco de cuero, mayal, 2D6 piedras, símbolo

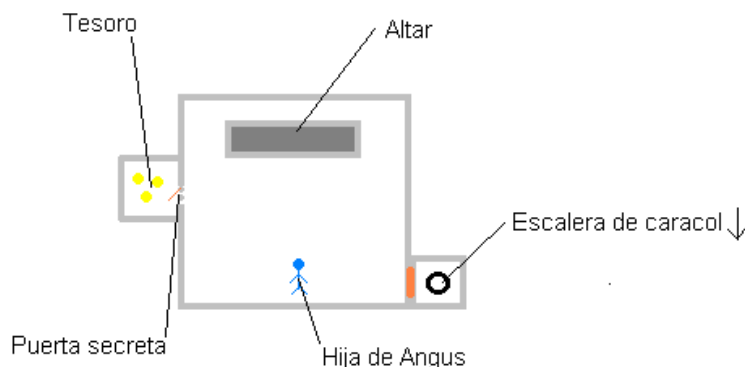
Conjuros: Piedra mágica

PX: 50

En los camastros hay 1D4 dagas y 2D4 MC

Nirar mapa 1.2. El nivel dos consta de una sala donde se encuentra el altar y la hija de Angus anclada a la pared. En cuanto la intenten desatar, una nube de humo aparece tras el altar, y al cabo de unos segundos se puede vislumbrar una silueta. El el sumo sacerdote del templo, Kryga. Kryga intentará por todos los medios que no rescaten a la chica.

Mapa 1.2



Los 7 talismanes de Rytheimm
Nivel 2 (Templo de Kainê)

Kryga: CA 7; MV 12; C4; pg 27; GACO 18; #AT 1; Dñ por arma; AL CM; ML 15. PX 650
Equipo: cuero tachonado, mayal, simbolo, 2D6 piedras, daga de obsidiana
Conjuros: Maldicion, Piedra magica, Causar heridas ligeras, Hechizar persona, Demonio del polvo

Si encuentran la sala secreta, en ella se encuentran 200 MC

Una vez que se devuelva la chica a su padre, éste suministra el antidoto para el veneno. y se ofrece voluntario para llevar a los personajes hasta la salida del bosque, de donde se divisa el templo de Ansuray.

3.2: El paso de los Trolls

Yendo hacia el este por el camino del pueblo se llega, al cabo de 4 días, a un poblado halfling llamado Gujan. Gujan es un poblado de unos 125 halflings que viven de la agricultura.

Llegais a un pequeño pueblo halfling despues de 4 duros dias de viaje. Los halflings, al veros entrar en su pueblo se comportan de varias maneras: algunos huyen despavoridos, otros cuchichean a escondidas de vosotros y otros os rodean preguntandoos si soys aventureros y si les vais a ayudar.

Halfling medio: CA 10; MV 6; pg 4; GACO 20; #AT 1; Dñ por arma; AL NN; ML 10; PX 7
Equipo: daga, 1D4 MC

Durante años han sido atacados por una banda de kobolds saqueadores, que se llevaban la mitad de la cosecha y todos los objetos de valor que pudiesen llevar. Los halflings, al ver que un grupo de valientes aventureros entran en su pueblo, rodean a los jugadores para suplicarles que les ayuden. Si los jugadores acceden a ayudar a los desamparados halflings, el patriarca del pueblo les invita a su casa a pasar la noche, y les promete una recompensa.

Al día siguiente, un cazador (Ladron), halfling les guiara hasta la zona donde se supone que acampan los kobolds durante el cerco del pueblo si es que han accedido a ayudar, o hasta el paso de los trolls.

Campamento Kobold

El campamento de los kobolds se encuentra en un claro del bosque que se encuentra a las afueras del pueblo halfling. En el centro del campamento veis una gran fogata rodeada de varias pequeñas figuras y de una en particular más grande. Parecen estar tramando algo para mañana, cuando la mas grande de ellas se acerca a la fogata y podeis reconocer su cara: es un orco. Al fondo podeis divisar un carro con la cosecha del pueblo.

Hay kobolds 3D6 kobolds preparandose para un ataque al amanecer, gobernados por un orco. Hay un 10% de posibilidades de que el orco huela el grupo que le acecha, y 5% para los kobolds. Si cualquiera de los dos se da cuenta de los visitantes, atacaran inmediatamente.

Kobold (3D6): CA 7; MV 6; pg 3; GACO 20; #AT 1; Dñ 1-4 o 1-6 (por arma); AL LM; ML 9; PX 7
Equipo: armadura de cuero, escudo, espada corta

Orco (guardia): CA 6; MV 12; pg 6; GACO 19; #AT 1; Dñ 1-8 (por arma); AL LM; ML 11; PX 35
Equipo: armadura de cuero tachonado, escudo, hacha de batalla.

Una vez aniquilado el grupo y devuelto el carro al pueblo, el patriarca les obsequia con una daga de aspecto muy valioso, con la empuñadura de oro y gemas y la hoja con unas inscripciones (el nombre del herrero). la daga no tiene ningun poder especial, solo es valiosa por sus gemas, con un valor aproximado de unas 250 MO. A la mañana siguiente el cazador halfling guia a los jugadores hasta el paso de los trolls.

El camino al paso de los trolls es un rio seco que circula por enmedio de dos montañas. Antaño este rio seco debio ser muy caudaloso, segun la profundidad del lecho. Va anocheciendo a medida que os adentrais en el...

Si los jugadores superan un chequeo de inteligencia, ven a unos 50 metros el resplandor de una hoguera. Al acercarse furtivamente ven una figura grandiosa frente al fuego, comiendo un animal muerto. Hay un 75% de posibilidades de que el troll se de cuenta de que hay alguien espiendole, si eso ocurre el troll tratara de proteger su cena con la vida.

Troll pellejudo de agua dulce: CA 3; MV 3, nad 15; pg 23; GACO 15; #AT 3; Dñ 2-5/2-5/3-12; AL CM; ML 14; De regeneran 3 pg/asalto despues del 3 asalto; Nota 20 SM secciona un miembro AL troll; PX 650
Equipo: daga de obsidiana

Siguiendo el lecho del rio seco, llegan al paso de los trolls

Al final del lecho encontrais lo que parece ser una presa que sobresale 4 metros de alto del nivel del suelo, soldada de una manera antinatural con las laderas de las dos montañas. En ese tramo el lecho tiene una profundidad de 4 metros con los bordes lisos como si hubiera sido mantequilla cortada por un cuchillo caliente. En la presa se halla una puerta, de dos metros de alta, construída en madera. Sentado al lado de la puerta hay un mendigo que os mira...

La puerta esta cerrada magicamente. El mendigo, como es natural, pide limosna. Pide algo valioso a los viajeros. Argumenta que siendo unos aventureros tan valientes, de poco sirve un objeto valioso si pueden ancontrar muchas riquezas, en cambio a él le puede salvar la vida. En realidad, el mendigo es una prueba, y si se le da algun objeto valioso o al menos 50 MO, se levantara y en-señara su verdadera apariencia, la de un elfo sacerdote (AL LB) que abra la puerta. Si se le niega la limosna desaparecera en una nube de polvo que dejara a 1 pg a los jugadores, y apare-cera de nuevo, pidiendo limosna al dia siguiente. No hay otra manera de abrir la puerta que dando limosna.

Una vez salgan del paso, divisan el templo de Ansuray.

3.3 El templo de Ansuray

El templo de Ansuray es un majestuoso edificio construido completamente en marmol. Calculais que debe medir unos 100 metros de alto, con columnas que recuerdan arboles gigantes. La puerta del templo esta construida tambien en marmol, con varias runas y extraños dibujos marcados en relieves de gran belleza. Al lado de la puerta hay una hendidura hecha en una piedra de color oscuro.

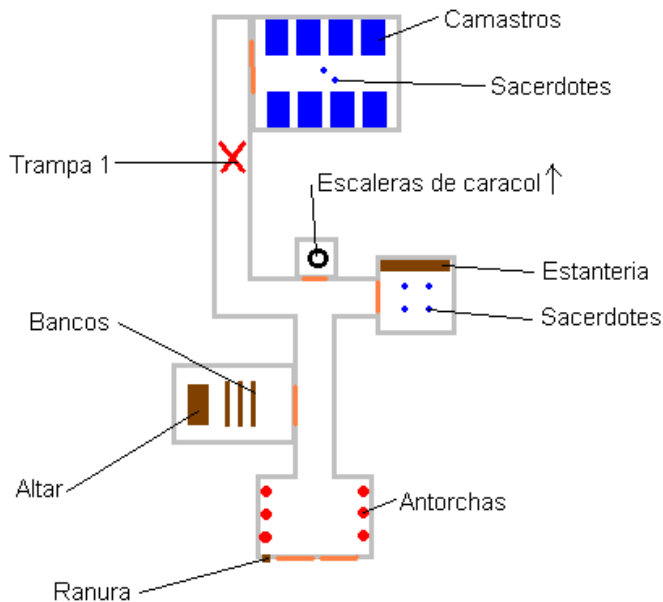
La puerta solo se puede abrir encajando la daga de obsidiana en ha ranura. cualquier otro intento de abrir la puerta accionará las runas de la puerta, que constan de:

Runa de fuego (6+ en 1D10): Manos ardientes (Niv4) daño 1D3+8. TR conjuro para 1/2 daño

Runa de sueño (2+ en 1D10): Dormir (Niv5) duerme a 2D4 DG durante 1D4 minutos

Mirar mapa 1.3

Mapa 1.3



Los 7 talismanes de Rytheimm
Nivel 1 (Templo de Ansuray)

Una vez dentro hay un 30% de posibilidades de toparse con un grupo de sacerdotes malignos

Sacerdote maligno (1D4): CA 8; MV 12; C1; pg 7; GACO 20; #AT 1; Dñ por arma; AL CM; ML 12.

Equipo: chaleco de cuero, mayal, 2D6 piedras, simbolo

Conjuros: Piedra magica

PX: 50

Os encontrais en el vestibulo del templo de Ansuray. Delante de vosotros teneis un pasillo de unos 30 metros, que tiene una puerta de madera a medio camino, a la izquierda, y otra al fondo del pasillo. Escuchais voces humanas cantando.

La puerta a medio pasillo es la sala donde los sacerdotes suelen rezar a su dios. No encontraran ningun tesoro en esta sala, pero si varias pinturas (sin valor) de un demonio comiendo a una joven. Al llegar al final del pasillo, éste se bifurca: hacia la derecha hay una puerta, hacia delante una puerta (escaleras hacia arriba) y a la izquierda el pasillo tuerce hacia el norte. En la habitacion de la derecha se hallan 4 sacerdotes de ansuray consultando libros de una estanteria (La sala es la biblioteca). La estanteria contiene varias docenas de libros de historia.

El pasillo sigue por la izquierda, con una trampa, hasta el dormitorio de los sacerdotes, donde hay 2 mas.

Trampa: Dardo envenenado que impacta con GACO 15. TR contra veneno o 1D4 pg

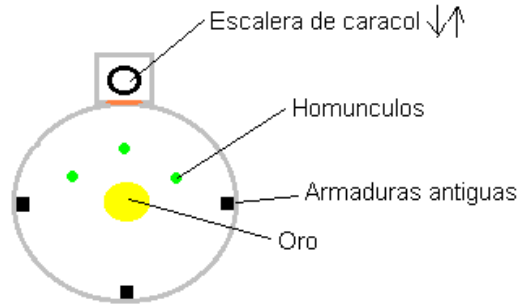
Si suben al nivel 2 lee lo que sigue:

Os encontrais en una sala semiesferica, adornada con varias (3) armaduras completas antiguas y una montaña de oro en el centro, custodiada por 1D6 homunculos. Al verlos los homunculos saltan al ataque...

Homunculo (1D6): CA 6; MV 6, vol 18; 9 pg; GACO 16; #AT 1; Dñ 1-3; Ae mordedura causa sueño; AL CM; ML 14; PX 420

Mirar mapa 1.4

Mapa 1.4



Los 7 talismanes de Rytheimm
Nivel 2 (Templo de Ansuray)

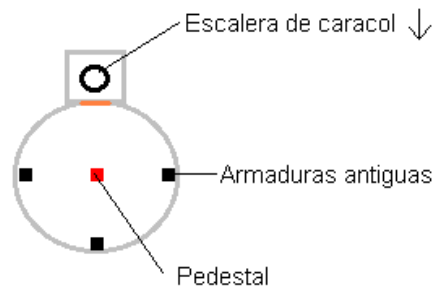
En el centro de la habitacion hay 19000 MO de las cuales 15000 son oro de los tontos, que a las 10 horas se convierte en barro.

Si suben al nivel 3 lee lo que sigue:

Os encontrais en una sala semiesferica, adornada con varias (3) armaduras completas antiguas y un pedestal en el centro. Veis que en el pedestal hay un simbolo sagrado construido en piedra. No veis ningun guardia ni sacerdote en el piso.

Mirar mapa 1.5

Mapa 1.5



Los 7 talismanes de Rytheimm
Nivel 3 (Templo de Ansuray)

Al tocar el pedestal o el simbolo sagrado, una de las armaduras empieza a moverse. en realidad la armadura es un guardia de condenacion.

Guardia de condenacion: CA 2; MV 9; 20 pg; GACO 15; #AT 1; Dñ 1-8 (por arma); De no AMV, hechizo, retener, sueño, causar heridas; frio y calor para 1/2 daño; AL NN; ML 20; PX 2000

Al caer el guardia de la condenacion, una trampilla se abre en el techo y caen varios objetos: una daga de plata, un pergamino con el conjuro de mago Cantrip y un anillo sin poder alguno.

Una vez el guardia de la condenacion es destruido, los personajes son libres de volver a Rytheimm a devolver el simbolo sagrado y recibir ordenes.

Utiliza la tabla A-3 por cada día de vuelta que son 8 si han ido por el bosque de Lughbor o 6 si han ido por el paso del Troll.