

LA SIERRA DE LOBAK



Esta aventura es la segunda parte de "Los Tres días de Sindash", y ha sido pensada para que la jueguen un grupo de 4 ó 5 aventureros de 3º ó 4º nivel, con las reglas de D&D Básico y Expert.

Introducción

Después de las Fiestas de Sindash la vida ha recuperado su ritmo normal en Trid. Aparte de algún fuerte dolor de cabeza (provocado por alabar demasiado al joven dios), todos los ciudadanos han retomado sus labores cotidianas con el entusiasmo mercantil que les caracteriza. Ha pasado un mes desde las fiestas y, para variar, los PJ's se encuentran sin trabajo y con una bolsa cada vez más ligera. Una de las noticias más comentadas últimamente en la ciudad es la extraña desaparición de la viuda del mercader Oimar Donke, y el hecho de que su mansión haya sido ocupada recientemente por unos encapuchados de los que nadie sabe nada, pero sobre los que circulan los más diversos rumores: que si son miembros de una nueva religión, o tal vez Asesinos del Círculo Negro, etc...

La entrevista

En este punto el DM debe hacer alarde de su inventiva para conseguir que los PJ's acudan a dicha mansión, con motivo de una oferta de trabajo que los pregoneros de Trid han difundido esta misma mañana. Mientras los aventureros se acercan a la mansión verán que la oferta no ha tenido mucho éxito, puesto que no hay nadie esperando ante la puerta.

Una vez ante la casa, les recibirá una figura encapuchada que les conducirá a un pequeño salón. Por el camino los PJ's se cruzarán con más figuras encapuchadas que realizan diversas tareas domésticas. Si un personaje supera una tirada contra Inteligencia, advertirá que las figuras son jóvenes muchachas, bastante altas y muy bellas. Una vez en el salón, los aventureros se encontrarán frente a tres mujeres cubiertas con las mismas capas que las que han visto hasta ahora, pero con la cabeza descubierta. La mujer del centro parece bastante anciana, y, las que están a su lado, aparentan unos 40 ó 50 años. Son bastante altas y aún se puede apreciar en su rostro una parte de la gran belleza que debieron poseer en su juventud.

Información para el DM

Evidentemente, después de la huida de Manguela, la Cofradía de brujas averiguó la auténtica identidad de la viuda del mercader Oimar Donke, y envió una delegación a Trid para convertir la mansión en una especie de refugio de la Cofradía en dicha ciudad. Las tres mujeres que se entrevistan con los PJ's son: Mada e Iona, Brujas de 8º nivel y Zelda, Bruja de 11º nivel, que es quien hablará a los personajes.

Lo que propondrá Zelda a los PJ's es realizar una misión de escolta de una de sus jóvenes Aprendizajas hasta la Sierra de Lobak, situada a tres días a caballo de Trid. Una vez allí, ayudarla en la ejecución de cierta misión, de cuyos detalles serán informados por la muchacha en su momento. La Cofradía no es rica, por lo que el pago de los servicios de los aventureros se realizará en una serie de material que les pueda

ayudar en la realización de su misión. Además, la Cofradía de Brujas les deberá un favor a los PJ's.

Si los aventureros aceptan, Zelda les citará al amanecer del día siguiente en la puerta de la mansión, momento en el cual recibirán el equipo prometido, así como un caballo de silla completamente equipado para cada uno de ellos, que forma parte también del pago de los servicios de los aventureros.

Esa misma noche

Desde el instante en que abandonan la mansión hasta la mañana siguiente, a uno de los PJ's le sucederá un extraño episodio.

El primero de ellos que se separe por cualquier razón del grupo deberá realizar, por detrás de las tablas del DM, un Tiro de Salvación contra Conjuros. Cualquiera que sea el resultado del dado, el DM anunciará en privado al jugador que su personaje acaba de ser hechizado. Y que, a partir de ahora, deberá obedecer las órdenes de cierto individuo que, evidentemente, se encontraba cerca del PJ en el momento de sufrir el encantamiento. Se trata de Yúyez, mago de 10º nivel, que se ha enterado del sitio exacto a donde los aventureros deben ir: el castillo de Alomal.

Yúyez sabe que, en algún lugar de dicho castillo, se encuentra escondida la célebre Espada de Bunugga, perdida hace muchos años. Informado del destino de los PJ's ha decidido utilizar a uno de ellos como agente para encontrar la Espada, ya que él es viejo y ya no está para muchos trotes. El mago lanzará con éxito un conjuro de Encantamiento de Personas

sobre uno de los aventureros, le informará del destino de su viaje, y le pedirá que busque para él una espada que se encuentra escondida en algún lugar del castillo. Yúyez no sabe el lugar exacto donde se oculta la espada, sólo ha conseguido averiguar al cabo de muchos años que está muy cerca del lugar donde se encuentre grabado este signo:



Para facilitar la tarea de su "amigo", le hará entrega de un Anillo de Invisibilidad. Asimismo le advertirá de que, si encuentra la espada, nunca la tome por el mango, lo cual podría tener consecuencias funestas. El mago aconsejará al PJ que trate de realizar su tarea sin que sus compañeros sospechen nada. En pago de sus servicios podrá quedarse con todos los tesoros que se encuentren en el lugar donde se halle la espada, y el Anillo de Invisibilidad. Yúyez se despedirá del aventurero, prometiéndole ponerse en contacto con él cuando vuelva a Trid. Si es preguntado por la razón de querer la espada, responderá que para estudiar las propiedades del metal de la misma.

La partida

A la mañana siguiente, y a la hora fijada, estarán frente a las puertas de la mansión las monturas y el equipo para la expedición. Habrá un caballo de silla completamente equipado para cada aventurero, y dos caballos más: uno para llevar los víveres y otro que monta Faura.

Faura es una joven y bonita Bruja de 2º nivel a la cual los aventureros deberán escoltar hasta la Sierra de Lobak. hará entrega a los PJ's del siguiente material: viajeros descansen en ella. El DM puede, según los progresos de los aventureros, hacer que sufran un pequeño enfrentamiento con salteadores de caminos o un ataque de una manada de lobos hambrientos, para justificar así su labor de escolta.

En todo caso, si no se retrasan demasiado, llegarán a Arum a última hora de la tarde del tercer día de viaje.

Arum

Pequeño poblado de labradores que se encuentra en la falda de la Sierra de Lobak. La llegada de los PJ's despertará una gran curiosidad entre los aldeanos, poco acostumbrados a la presencia de aventureros. En el poblado no hay posada ni taberna, pero uno de los campesinos ofrecerá su establo para que puedan dormir y guardar en él sus monturas. Faura interrogará a algunos de los aldeanos sobre los últimos acontecimientos ocurridos en los alrededores, los aldeanos la informarán de lo siguiente:

- Ysan, más conocida como la anciana de la Montaña, vive en una cueva al sur de la Sierra.
- Desde hace una semana no ha vuelto ninguno de los aldeanos que se ha adentrado en los bosques.
- Se han visto figuras en la cima del Monte Kau, desde el que se domina prácticamente todos los accesos de la vertiente oeste de la Sierra de Lobak.

- El sendero que parte de Arum a la Sierra situado más al sur es el único que no puede ser visto desde el Monte Kau. Es el que conduce a la cueva de la Anciana de la Montaña.

- Se ha visto salir humo del castillo de Alomal, aunque nadie del pueblo ha ido a ver qué lo producía.

A la mañana siguiente los PJ's partirán hacia la cueva de la Anciana de la Montaña.

Ysan

Después de un corto trayecto a caballo, los aventureros llegarán al mediodía a las cercanías de la cueva de Ysan. La anciana se presentará ante los PJ's con Dru, su Lobo Gigante amaestrado. Ysan y Faura se identificarán mutuamente con los signos secretos de la Cofradía y, una vez hechas las presentaciones, la bruja guiará al grupo hasta su cueva, instalando las monturas de los aventureros en su cueva estable.

Una vez hecho esto, Ysan informará a la joven bruja de todo lo que sabe. Si ésta pide ayuda de tipo "activo" a la anciana, le dirá que no puede debido a su edad. Pero le ofrecerá su cueva como "base de operaciones" en la lucha contra Manguela. Si el DM ve que el grupo se encuentra muy desproporcionado en la lucha contra Manguela, Ysan puede "dejarse convencer", y prestar a Dru a los aventureros para que les ayude en su lucha contra los bandidos.

La misión

Una vez terminada su entrevista con la anciana, Faura reunirá a los aventureros y les expondrá el objetivo de su misión, así como la información que Ysan le acaba de revelar. Para acabar con Manguela sólo es necesario acercarse a ella a distancia de tiro de arco, y alcanzarle con al menos una de las tres flechas que Faura lleva consigo, y que mostrará en ese momento a los PJ's. La joven bruja explicará a *Guerreros, Ladrones, Enanos, Hobbits y Elfos*.

- Espada normal +1 a cada uno (espada corta +1 si hay algún hobbit)
- Arco corto +1 a cada uno
- Carcaj con 20 flechas +1 a cada uno
- Magos y Clérigos
- Anillo de protección +1 a cada uno
- Bastón de curación, sólo a un clérigo, si hay dos ó más clérigos hará entrega a los otros de un arma mágica +1 que puedan usar
- Varita de Paralización, sólo a un mago, si hay dos ó más magos hará entrega a los otros de un par de dagas +1 a cada uno

Brujas

El personaje de Faura puede ser interpretado por un jugador, en este caso el DM hará una pequeña introducción al PJ, según la cual ha llegado recientemente del Norte de las *Darlands* como acompañante de una de las tres brujas de alto nivel de la mansión. La joven Aprendiz ha sido elegida para llevar a cabo una importante misión: acabar de una vez por todas con Manguela.

La Cofradía ha recibido un mensaje de una de sus miembros que vive en la Sierra de Lobak. Dicho mensaje indica la presencia en el anteriormente abandonado castillo de Alomal de un grupo de bandidos, dirigidos por una mujer cuya descripción coincide con Manguela. La tarea de Faura consistirá en guiar a un grupo de aventur-

teros hasta la aldea de Arum. Una vez allí localizar a Ysan (nombre de la bruja que ha informado a la Cofradía) y, con la ayuda de los PJ's, acabar con Manguela.

Como recompensa a su labor, y para mejor realizar su misión, su maestra hará entrega a la joven bruja de los siguientes objetos: un Anillo de Control de Animales, un Anillo de Resistencia al Fuego, un Anillo de Protección +1 y 200 MO para que se haga cargo de todos los gastos que surjan durante el viaje. Todo ello además del equipo básico entregado a cada aventurero, y tres flechas cuyo uso y características se explican más adelante.

Equipo entregado a cada aventurero

- Capa élfica
- Botas élficas
- Caballo de silla con correa completo, valorado en 300 MO

El viaje

De Trid hasta Arum, poblado situado en las primeras estribaciones de la Sierra de Lobak, hay tres días a caballo. El primer día los PJ's saldrán de Trid por la ruta principal hacia Holgart y, al anochecer, pernoctarán en una de las posadas que hay en el camino. A la mañana siguiente, poco después de abandonar la posada, Faura indicará que deben desviarse de la ruta principal y tomar un camino en dirección Este, más pequeño y menos frecuentado, que lleva hasta Arum.

Poco antes del anochecer, los PJ's divisarán a un lado del camino una cabaña con un pequeño establo: se trata de un refugio para que los viajeros que realizan el trayecto de Arum a la ruta principal puedan pernoctar a cubierto. La cabaña está vacía, así como el establo, y fuera de la casa hay un poco de leña cortada para que los estos que han sido impregnados con un poderoso veneno cuyos efectos mortales se harán sentir en cuanto una flecha se clave en su objetivo, y contra el cual no hay antídoto (no permite Tiro de Salvación).

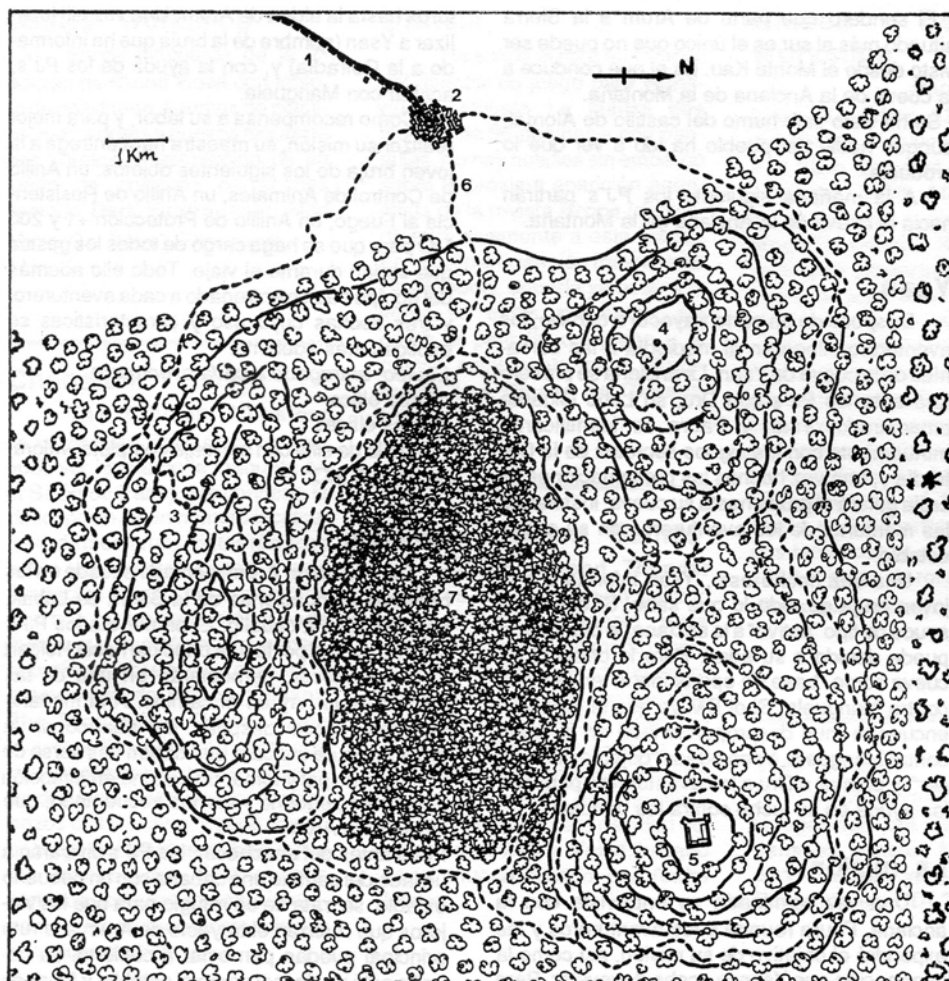
Faura hará entrega de las flechas a los miembros del grupo que ella considere son los mejores arqueros, pudiendo repartirlas como desee. Los arqueros a los cuales la bruja haya entregado dichas flechas podrán observar que éstas son de muy buena calidad (Flechas +1). La información que Ysan ha podido reunir sobre Manguela es la siguiente:

Al parecer ha arreglado el abandonado castillo de Alomal y se ha instalado allí con una numerosa tropa de bandidos, cuyo jefe es un tal Brako. Si es preguntada por el diseño interior del castillo contestará no recordarlo, pues hace años que no lo visita. En cuanto al número de bandidos que en él se encuentran, no lo sabe a ciencia cierta, pero calcula que sobre el medio centenar. La anciana también ha observado que, al amanecer, parte un grupo de bandidos del castillo a la cima del Monte Kau, volviendo al castillo poco después.

Una vez expuesto esto a los PJ's, Faura les pedirá su opinión sobre lo que debe hacer. A partir de este punto los PJ's toman la "dirección" de la aventura, actuando el DM en consecuencia a sus acciones.

La Sierra de Lobak

Debido a que está situada algo lejos de las principales rutas, la Sierra de Lobak no ha sufrido grandes cambios en su fauna y bos-



ques. La atraviesan media docena de senderos, utilizados por los aldeanos de Arum en su búsqueda de hierbas curativas y otros productos del bosque. La fauna está compuesta principalmente por animales no más grandes que un jabalí. Aunque, en lo más profundo del bosque, se pueden encontrar osos y hasta lobos.

La población más cercana a la Sierra es Arum, poblado de labradores compuesto por unas veinte familias. Fundado en los tiempos de Haroldo, ha pasado por diversos altibajos en su historia, pero el número de habitantes siempre se ha mantenido sobre esa cifra. El único lugar de interés de la Sierra de Lobak es el castillo.

El castillo de Alomal

Toma su nombre del monte en que está situado. Construido hace unos doscientos años por Harzaq el Barbudo, un guerrero nacido en Arum que, después de muchas aventuras, volvió a su pueblo natal para establecerse en él. Harzaq vivió muchos años en el castillo, siendo muy querido por el pueblo de Arum (que aún lo recuerda en una de las expresiones locales: "¡Por las barbas de Harzaq!"). Cuando el guerrero murió sin dejar herederos, sus hombres abandonaron el castillo para ir a otros lugares y éste se fue degradando poco a poco.

En su huida de Trid, Manguela se encontró con un viejo amigo: Brako. Este había logrado reunir una tropa de casi un centenar de bandidos. La bruja propuso al jefe de bandidos una alianza, hablándole del castillo de Alomal, que la bruja conocía de una anterior visita. Brako aceptó, y ambos se instalaron en el mismo junto

con el resto de bandidos, con el propósito de organizar expediciones de saqueo que tuvieran el castillo como base.

La destrucción de Arum

Entre los diversos planes de Manguela y Brako figura la destrucción de Arum: la proximidad del poblado podría dificultar en el futuro los planes de ambos. El asalto al poblado se producirá durante la noche del día siguiente de la llegada de los aventureros a Arum. El ataque estará dirigido por la bruja y el jefe de los bandidos, que se llevarán consigo a unos cincuenta bandidos, dejando un retén en el Monte Kau y en el castillo. El asalto se efectuará a menos que los PJ's no hayan acabado antes con Manguela y Brako. Si esa noche aún queda con vida alguno de los dos, ordenará igualmente que se realice la destrucción de la aldea y luego, enviará diversos grupos de bandidos para que acaben con los aventureros.

Manguela desconoce la presencia de Ysan en la Sierra. De enterarse, intentará acabar con la anciana.

La cueva de Ysan

1- Cueva grande. La gran entrada de la misma ha sido tapiada en parte dejando una puerta y una ventana, por la que sale el humo del fogón. Equipada con un catre y unos toscos muebles de madera donde la anciana guarda sus pertenencias. También hay un fogón de piedra y algo de paja en un rincón para las visitas. Dru duerme a los pies del catre de la bruja.

2- Cueva pequeña. Igual que la otra cueva de la entrada ha sido tapiada en parte, dejando un hueco para colocar una gran puerta doble. Hay un comedero y una abrevadero, puesto que la bruja utiliza esta cueva como establo para sus cabras. Guardará aquí las monturas de los aventureros.

3- Fuente. De aquí se provee Ysan del agua necesaria.

El monte Kau

En la pequeña planicie que hay en la cima del monte los bandidos han construido una cabaña de una sola habitación para protegerse de las inclemencias del tiempo. La cabaña no se puede ver más que cuando casi se ha alcanzado la cima del monte.

La Sierra de Lobak

1- Camino de Arum hasta la ruta principal de Holgart-Trid

2- Arum

3- Cueva de Ysan

4- Puesto de observación del Monte Kau

5- Castillo de Alomal

6- Senderos

7- Bosque profundo, probabilidad de encontrar osos y lobos.

Zona oscura. Bosque espeso

Para llegar hasta la cueva de Ysan es necesario atravesar una zona de bosque espeso. Los senderos son difícilmente transitables para caballos, y más aún si son en pendiente.

El castillo

1- Puerta principal. Se puede pasar por encima de ella caminando sobre la muralla.

2- Escaleras. De piedra y sin barandilla, conducen a la muralla.

3- Herrería. Equipada con útiles de forja. Aquí reparan y fabrican sus armas los bandidos.

4- Pozo. Abastece de agua al castillo.

5- Patio cercado. Con algunos animales domésticos (cerdos, gallinas, etc...) que proporcionan carne fresca a los ocupantes del castillo.

6- Establos. En ellos hay siete mulas que se utilizan en subir cargas pesadas al castillo, y un caballo de guerra perteneciente a Brako.

7- Dormitorio principal. En él hay 21 literas con capacidad para 42 bandidos, los cuales, de noche, dejan sus armas junto a ellas.

8- Cocina. Hay en ella una gigantesca chimenea donde se cocina la comida de todos los ocupantes del castillo y armarios donde se guardan los alimentos y trastos de cocina.

9- Salón. Actualmente comedor para la tropa de bandidos. Tiene una chimenea en un rincón pero más pequeña que la de la cocina. Dos grandes mesas, con sus respectivos bancos, lo ocupan casi en su totalidad.

10- Antiguas dependencias de los criados. Utilizadas como ampliación del dormitorio principal. Hay nueve literas que dan cabida a 18 bandidos más. Duermen con sus armas al lado de la litera.

11- Viviendas de los familiares e invitados. Cada habitación está ocupada por dos oficiales de la tropa de bandidos de Brako. Para variar, duermen con sus armas al lado de la cama.

12- Patio central hecho de tierra apisonada, de noche lo iluminan un par de antorchas.

13- Torreón, planta baja. Igual que la planta baja. Tiene una aspillera en cada una de sus

paredes. Hay una escalera de mano (a) que conduce al tejado.

15- Torreón, tejado. Desde aquí se observa de día una vista panorámica de toda la vertiente este de la Sierra de Lobak. Hay un pequeño armario de madera donde se guardan el espejo, las antorchas y el yesquero que sirven para comunicarse con el puesto de observación del Monte Kau, donde tienen un equipo similar para informarse mutuamente y con rapidez de cualquier novedad.

16- Dormitorio. Ocupado por Brako. En un rincón hay un cofre cerrado con llave. Si se abre la tapa de éste sin la llave (que tiene Brako), saldrá disparado un dardo envenenado: El DM deberá efectuar un tiro de golpe contra la CA del personaje que abra el cofre y, en caso de que el dardo alcance su objetivo, el PJ deberá hacer un tiro de salvación contra veneno que, de fallar le producirá la muerte rápidamente. Dentro del cofre se encuentra el resultado de los últimos pillajes de Brako: 5 gemas de 800 mo cada una, 1000 monedas de platino y un yelmo de oro valorado en 1500 mo. Se trata de un yelmo de cambio de alineamiento, por lo que, al ponerse lo un PJ, sufrirá sus consecuencias.

17- Dormitorio. Ocupado por Manguela. En un armario Manguela guarda una poción de amor, una de odio y una venenosa. Así como un alfombra que utiliza para realizar el conjuro de vuelo.

18- Chimenea de la cocina. En el borde de la misma hay grabado el signo que Yúyez ha mostrado a uno de los PJ's. Si éste presiona hacia adentro el rombo que forma el dibujo se abrirá una pequeña puerta en la pared de la chimenea que da a la muralla.

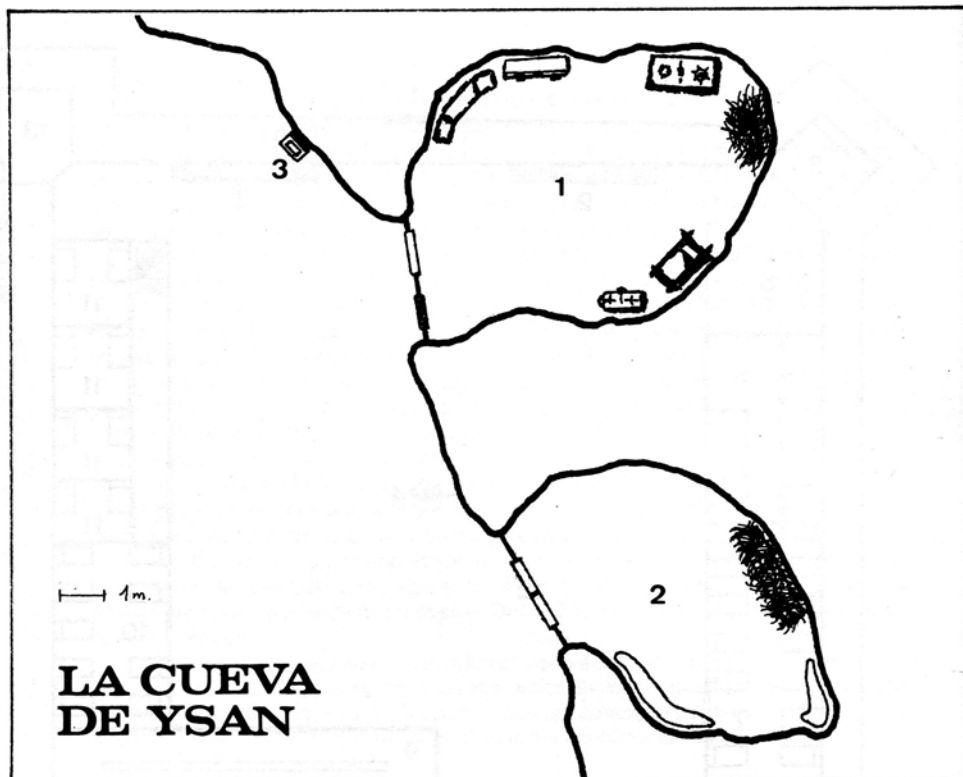
19- Pasillo subterráneo. Una corta pero empinada escalera desciende por debajo del nivel del suelo y sigue en un breve pasillo hasta acabar ante una puerta de piedra. En ésta hay un grabado en el cual se ve cómo un guerrero (Harzaq) empuña una espada (la espada de Bunugga) y vence él sólo a una docena de orcos. La puerta no está cerrada y se abrirá empujándola con cierto esfuerzo.

20- Cámara de la espada. Sentado en un trono de piedra hay un esqueleto vestido con una coraza, un escudo y un yelmo. Las piezas de la armadura están ennegrecidas por el tiempo pero perfectamente utilizables. Se trata de una coraza +2 y escudo +2, y en el yelmo hay incrustada una gema que vale 1500 mo. El esqueleto no se activará, se trata de los restos mortales de Harzaq. Encima de las rodillas del antiguo guerrero reposa una espada dentro de su vaina: es la espada que Yúyez ha encargado encontrar a uno de los PJ's. Para conocer las propiedades de la espada ver más adelante "la espada de Bunugga".

21- Murallas. De un espesor de dos metros. Tienen un reborde de un metro de ancho por su parte interior que permite circular libremente a los bandidos. Se asciende a ellas por las escaleras nº 2 o por medio del torreón.

Aclaraciones

El PJ que haya sufrido los efectos del conjuro de encantamiento de personas de Yúyez, tendrá derecho a un tiro de salvación contra conjuros cada mañana a partir del segundo día de viaje. En caso de que se le pasen los efectos del conjuro y decida apoderarse de la espada y huir, el DM deberá considerar el hecho de que eso no agrada en lo más mínimo a Yúyez de lo cual se pueden derivarse molestas conse-



cuencias para la integridad física del personaje. De igual forma, el DM puede decidir qué tipo de agradecimiento mostrará Yúyez si el aventurero le entrega la espada: algunas monedas de oro, un palmadita en la espalda o una puñaladita en la idem.

Las últimas desapariciones de aldeanos de Arum que han tenido lugar en la Sierra de Lobak son debidas a los bandidos. Estos "silencian" a todo aquel que se acerca demasiado a su guarida.

En el puesto de vigilancia del monte Kau, hay un grupo de 12 bandidos dirigidos por uno de los oficiales de Brako. No abandonarán su puesto de vigilancia, y si tienen problemas se comunicarán por señales con el castillo pidiendo ayuda.

Al amanecer se efectúa el cambio de la guardia del castillo, así como la partida del grupo que ha de relevar a los bandidos del Monte Kau. La guardia del castillo está compuesta por doce bandidos y un oficial repartidos de la manera siguiente: un hombre en el tejado del torreón, cuatro en las murallas (uno en cada una) y dos paseando por el patio central. Los otros seis bandidos se encuentran en la planta baja del torreón, junto con el oficial. Hacia la mitad de la noche se efectuará el relevo de los puestos. De día el número de guardia es el mismo, sólo que el relevo se efectúa a mediodía.

Teniendo en cuenta el modo como los aventureros ascienden a la sierra, el DM deberá efectuar, cada media hora de camino, una o dos tiradas para ver si son descubiertos por algún centinela, dependiendo de si la ruta que siguen puede ser vista desde el Monte Kau o el castillo o ambos a la vez. Las probabilidades de ser vistos son las siguientes:

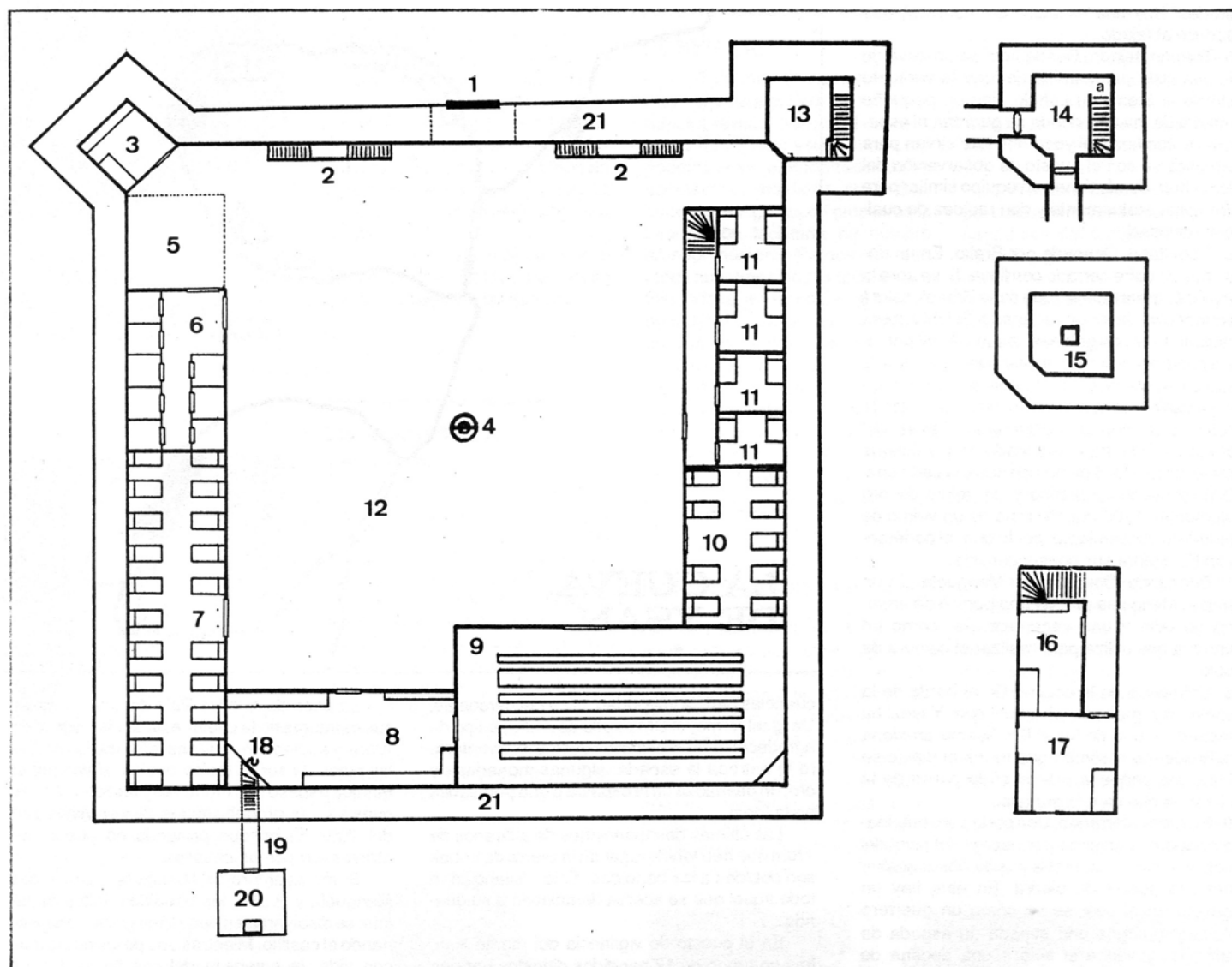
- A través del bosque y con las ropas élficas puestas: no son vistos.
- Por un sendero y con las ropas élficas puestas: 20%
- Por un sendero y sin las ropas élficas: 80%
- A través del bosque y sin las ropas élficas: 40%

En caso de que los PJ's decidan no dejar sus monturas en la cueva-establo de Ysan, o en Arum, y asciendan con ellas la Sierra, las probabilidades de ser vistos se doblan. Si van por el bosque espeso con monturas y las ropas élficas puestas, las probabilidades de ser vistos son del 20%. El bosque profundo no puede ser atravesado por los caballos.

Si los aventureros consiguen acabar con Manguela y Brako, los bandidos, faltos de un jefe, se disolverán en pequeños grupos abandonando el castillo. Mientras uno de los dos quede con vida, la amenaza del castillo de Alomal persistirá. Tanto Brako como Manguela combatirán hasta la muerte, esta última harta de huir siempre de la Cofradía.

La espada de Bunugga

La espada fue forjada hace cientos de años con el metal resultante de la fundición de una estatuilla del demonio Bunugga. El hecho de que fuera forjada con dicho metal da unas ventajas e inconvenientes, que sólo actúan cuando un personaje se convierte en el Portador de la Espada. Para ello sólo hay que ser el primero, después de la muerte del anterior Portador, en tomar la empuñadura de la Espada. Una vez hecho esto, y de forma automática, el nuevo Portador conocerá las propiedades mágicas de la misma. Cuando esto suceda, el jugador cuyo personaje se haya convertido en el Portador, deberá lanzar un D100: el número resultante indica la cantidad de seres, de un mínimo de un Dado de Golpe, que el personaje deberá matar para verse libre de la maligna influencia de la espada. Una vez muertos todos los seres, la Espada perderá para siempre todas sus propiedades mágicas especiales, convirtiéndose en una espada mágica +3. Harzaq murió sin haber conseguido completar la cifra de seres que debía matar para verse libre del influjo de la Espada... por lo que ésta se encuentra esperando su próximo Portador.



Ventajas de la Espada de Bunugga

- La espada es indestructible, no se romperá nunca en combate, ni tampoco podrá ser fundida por ningún fuego normal o mágico.
 - La espada da un bono de +4 a todos los Tiros de Salvación a su Portador cuando éste la empuña.
 - El hecho de que el metal sea extremadamente ligero y de que la hoja esté perfectamente equilibrada le da un bono de +6 a los Tiros de Golpe.
 - Asimismo, las propiedades mágicas de la Espada hacen que, pese a ser comparables sus medidas a las de una espada normal, sus Tiros de Daño sean de 2D4+2, aparte de bonus o malus de fuerza, dobándose el daño en el caso de criaturas mágicas.
 - La espada es insubmersible. Si cae al agua no se hunde, sino que permanece en el mismo sitio donde cayó, "clavada" en el agua y con la empuñadura hacia arriba.
 - Si alguien que no sea el Portador intenta empuñar la Espada mientras éste está aún con vida, deberá efectuar un Tiro de Salvación contra Rayo Mortal. En caso de no pasarlo morirá instantáneamente, y si lo pasa dejará caer la espada perdiendo 1D10 PV.
- Desventajas de la Espada de Bunugga.
- Si, por cualquier circunstancia, el Portador de

la Espada se separa más de 20 m. de la misma, empezará a perder 1 PV por cada turno que dure dicha separación. La pérdida de PV cesará cuando la distancia entre el Portador y la Espada sea menor de 20 m. Los PV perdidos por este sistema sólo pueden ser recuperados cuando el Portador recupera la Espada, y a la velocidad de 1 PV cada tres turnos.

- Si una criatura o persona golpea, aunque sea amistosamente, al Portador de la Espada, éste la atacará automáticamente sin importarle quien le haya golpeado, hasta matarlo. Si, por cualquier razón, el Portador no quisiera acabar con la vida de dicho agresor, puede hacer un esfuerzo de voluntad e intentar cesar en su ataque. Para ello deberá, con un D100, obtener una puntuación que sea igual o menor que la cantidad resultante de la suma de su Inteligencia y Sabiduría. Podrá realizar un intento antes de empezar cada asalto que dure el enfrentamiento.

- Si por casualidad el personaje que se convierte en Portador pertenece a una clase que le impida manejar una espada normal (clérigo, mago, hobbito, bruja), podrá hacerlo en este caso. Pero con la particularidad de que no podrá lanzar ningún hechizo ni hacer uso de ninguna de sus habilidades especiales mientras dure la influencia de la Espada.

- Mientras se halla bajo el influjo de la Espada, el Portador no podrá utilizar ningún otro tipo de arma que no sea de lanzamiento. Si el Portador intenta luchar cuerpo a cuerpo con un arma que no sea la espada, llevando esta encima, dicha arma se le caerá y, al primer golpe del adversario, no podrá evitar empuñar la espada. Si el Portador está alejado a más de 20 m. de la Espada, entonces sí que puede combatir con otra arma.

El aspecto de la Espada de Bunugga es, por su tamaño, el de una espada normal con una horrible cabeza de demonio tallada en la empuñadura. Su hoja es de un negro intenso y, en la empuñadura, pueden leerse aún unas runas, desgastadas por el uso, que dicen: "Desgracia-do aquel que pose aquí su mano".

Jordi Cabau

MANGUELA

CA 5; DG 8; PV 34; MOV 36(12); ATAQUE hechizos; DAÑO hechizos; PROT Bruja 8º; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 2850
Hechizos: Lanzar mal de ojo, Hablar con los objetos, Detectar tesoro oculto, Fabricar poción de odio, Desvanecimiento de la agresividad, Adoptar la forma de otra persona, Autoconversión en agua, Lectura mental, Solidificación de

los líquidos, Maldición de armas, Transformación en rana y Vuelo

BRACO

CA 1; DG 6; PV 35; MOV 36(12); ATAQUE Esp. Corta o daga; DAÑO 1D6+2/1d4+1; PROT Guerrero 6º; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 275
Equipo: Espada corta +1, Cota de malla +2, Escudo +1 y daga +1

FAURA

CA 6; DG 2; PV 10; MOV 36(12); ATAQUE hechizos; DAÑO hechizos; PROT Bruja 2º; MORAL 11; ALIN Legal; PX 40

Hechizos: Lanzar mal de ojo, Hablar con los objetos y adoptar la forma de otra persona.

Equipo: Anillo de protección +1, anillo de control de animales y anillo de resistencia al fuego.

YSAN

CA 7; DG 5; PV 20; MOV 27(9); ATAQUE hechizos; DAÑO hechizos; PROT Bruja 5º; MORAL 11; ALIN Neutral; PX 675

Hechizos: Lanzar mal de ojo, Hablar con los objetos, Decir la buenaventura, Animación de un vegetal, Ilusión en piedra y Lectura mental

CABALLOS SILLA

CA 7; DG 2; PV 16; MOV 80(40); ATAQUE 2 coces; DAÑO 1D4/1D4; PROT Guerrero 1º; MORAL 7; ALIN Neutral; PX 20

BANDIDOS (84)

CA 7; DG 2; PV 12; MOV 27(9); ATAQUE Arco, esp. corta o daga; DAÑO 1D6/1D6/1D4; PROT Guerrero 2º; MORAL 8; ALIN Caótico o Neutral; PX 10

Equipo: armadura de cuero, arco corto, carcaj con 20 flechas, espada corta y una daga



OFICIAL BANDIDOS (8)

CA 5; DG 4; PV 25; MOV 36(12); ATAQUE Arco, esp. Normal o daga; DAÑO 1D6/1D8/1D4; PROT Guerrero 4º; MORAL 10; ALIN Caótico; PX 75

Equipo: Cota de malla, espada normal, arco corto, carcaj con 20 flechas y 2 dagas

DRU, LOBO GIGANTE

CA 6; DG 4+1; PV 29; MOV 45(15); ATAQUE una mordedura; DAÑO 2D4; PROT Guerrero 2º; MORAL 8; ALIN Neutral; PX 125

LOBO NORMAL

CA 7; DG 2+2; PV 15; MOV 54(18); ATAQUE una mordedura; DAÑO 1D6; PROT Guerrero 1º; MORAL 8 ó 6; ALIN Neutral; PX 25

OSO PARDO

CA 8; DG 5; PV 30; MOV 36(12); ATAQUE 2 zarpazos/1 mordedura; DAÑO 1D4/1D4/1D8; PROT Guerrero 3º; MORAL 10; ALIN Neutral; PX 300

MULAS (7)

CA 7; DG 2; PV 12; MOV 36(12); ATAQUE una coz, una mordedura; DAÑO 1D4/1D3; PROT Guerrero 1º; MORAL 8; ALIN Neutral; PX 20

CABALLO GUERRA DE BRACO

CA 7; DG 3; PV 20; MOV 40(20); ATAQUE 2 coces; DAÑO 1D6/1D6; PROT Guerrero 2º; MORAL 9; ALIN Neutral; PX 35

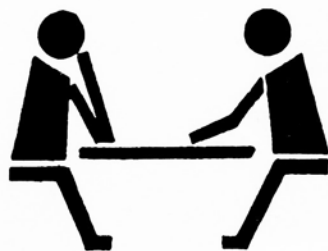
Los PNJ's de Mada, Iona, Zelda y Yúyez pueden ser creados por el DM si lo cree necesario. Aunque si un PJ se enfrenta a alguno de ellos, lo más probable es que para él sea el fin de su vida de aventurero.

BILLARES SOLER

Jocs i Coses



*Ahora!!
libro-juegos*



*Oferta para
septiembre*

*Diplomacy
3995*

GRAN VIA CORTS CATALANES, 519 . 08015 BARCELONA . Tel: 254.67.50