

# RuneQuest



## Ladrones de Elamle

Módulo para RQ por Luís Serrano Cogollar.

# Ladrones de Elamle.

Esta aventura es una adaptación propia de una aventura de autor desconocido, utilizada en el I Torneo de RuneQuest celebrado en Jersey en 1.988 y posteriormente traducida al castellano por Luis Serrano Cogollar para la revista Lider y publicada en el nº8, aunque desconozco la fecha de la publicación.



He cambiado algunos conceptos de la historia que resultarían ridículos, como por ejemplo la existencia de un pato llamado Lucas y se ha fluidificado la historia para hacerla más digerible, eliminando parte del trasfondo inútil y adaptando parte del relato, fichas de Pnj's, y esas cosas. El mapeado de la Mansión lo he dejado tal cual aparece en la revista Lider. No es un trabajo muy bueno, pero admito que me daba pereza redibujarlo desde cero.

Notarás también que la estructura del relato difiere a la del resto de los aquí publicados. No obstante he preferido mantener dicho formatos para no tener que hacer cambios tan drásticos en la narración del módulo.

Como esta aventura fue diseñada antes de la publicación de libros oficiales con documentación exacta a cerca de la geografía Gloranthana, se puede adaptar a cualquier mundo y lugar.

Otro factor desproporcionado de la aventura es la recompensa que ofrece, ya que esta asciende a más de 50.000 peniques entre efectivo, objetos de valor y espadas de acero rúnico ¡una burrada!. No es que yo sea un Master Rata, pero si los jugadores se pueden comprar un palacio después de una aventura tan simple como esta pues no creo que tengan mucho aliciente por seguir jugando.

# El Lugar y los Protagonistas

La historia se desarrolla en Phanal, la principal ciudad costera de la península de Elamle, en Pamaltela (Glorantha). Todo el relieve costero de dicha península se halla repleto de puertos y de ciudades costeras cuya población es eminentemente humana a pesar de que el resto de Elamle se halla habitado principalmente por elfos amarillos, y forma parte, junto con las selvas de Onlaks, Mirelos y Dinal, del Nuevo Imperio Élfico Unificado de Errinoru. A pesar de que en todas estas ciudades costeras se reconoce de manera oficial la soberanía élfica y se pagan consecuentemente los tributos al gobierno central del Emperador Arvejar, sus habitantes conservan una autonomía limitada. Las relaciones con los elfos son más que amistosas, y casi todas las razas conviven en paz, como corresponde a los grandes puertos comerciales del mundo conocido.

Phanal es la más populosa y cosmopolita de las ciudades de Elamle. Se encuentra situada en la zona Noroeste de la península, y está bañada por el Mar de Marinito. En su puerto pueden verse todo tipo de naves: desde las extravagantes galeras élficas, cuyo palo mayor es un enorme árbol vivo, a los funcionales barcos mercantes de Fornit, e incluso pueden llegarse a ver los inmensos castillos flotantes de los enanos. A veces, en Phanal se descargan mercancías procedentes de la lejana Genertela, y en sus muelles atracan estilizados barcos que portan estandartes en los que puede verse una luna de color rojo sangre, las galeras del Imperio Lunar.

En las calles de Phanal uno puede encontrar las maravillas de allende el mar. Pero, como es lógico, en un lugar en el que confluyen tantas razas, tantos intereses comerciales, uno siempre puede encontrar focos de corrupción. Y en Phanal, el principal foco de corrupción está representado por los Lamsabi, la hermandad local de ladrones. Los Lamsabi se caracterizan por varios hechos. Sus fechorías son incruentas en la mayor parte de los casos; casi nunca hieren a nadie (y mucho menos le ocasionan la muerte) en el curso de las mismas; ello no se debe a un exceso de escrúpulos por su parte, sino a la firme creencia que tienen estos malhechores de que obrando así se evitan problemas. Las autoridades no persiguen con la misma saña a un ladrón que a un asesino. Prueba de que no tienen escrúpulo alguno a la hora de matar es que no les importa hacerlo cuando la víctima es uno de ellos: Su código de conducta es muy estricto, y el menor desliz por parte de uno de sus miembros suele significar la muerte del infractor. Adoran a un dios cuyo nombre solamente conocen los propios iniciados y todo su código tiene una palabra clave: secreto. Todos los iniciados Lamsabi deben someterse a un extraño ritual rúnico antes de entrar en la hermandad, un ritual que asegura que si alguna vez el ladrón es interrogado por alguien, morirá antes de revelar cualquier secreto concerniente a la hermandad Lamsabi o a sus actividades. Ello ha hecho que las distintas autoridades que luchan contra la hermandad hayan abandonado por completo los interrogatorios, las torturas, y los conjuros de "verdad" al tratar con la misma.

Pero dentro de las filas de los Lamsabi se hallan enrolados toda clase de pillos, y ni siquiera Histomil, el actual jefe de la Hermandad puede controlar las actividades de todos ellos. Dos de ellos son especialmente astutos. Se trata de Ember, y de su secuaz Gorman. Ember es una ogro, no especialmente fuerte, ni diestro con las armas, ni conoce demasiados conjuros, pero es más liso de lo que parece, y sus planes suelen ser ingeniosos brillantes. Gorman es la parte física del dúo, un hombre alto y corpulento (1'90 de altura y unos 120 Kgs. De puro músculo), de mediana edad, de voz tranquila y acento culto aunque no demasiado original en sus métodos. Ambos forman un extraño equipo dentro de la comunidad Lamsabi, pero que a veces trabaja un poco al

margen de la misma, lo cual les acarrería multitud de dificultades caso de que Histomil llegara a enterarse de “trabajitos” no declarados que los dos han llevado a cabo al margen de la Hermandad.

En esta aventura se necesitan unos personajes que no conozcan a fondo la ciudad de Phanal, ni a sus principales habitantes. Podrían ser personajes del interior de Pamaltela que llegan al gran puerto en busca de grandes emociones o, quizá de su pasaje a otras tierras al norte de Elamle.

## El Plan de Ember

El objetivo de Ember y Gorman es robar la Llama Verde, una colosal esmeralda oblonga de unos 10 cm. De longitud por 3 cm de anchura engarzada en una cadena de oro macizo, y que, además de su intrínseco valor monetario, se dice que tiene extraños poderes mágicos, de tal manera que le da a su poseedor una suerte fuera de lo común. El poseedor de la piedra actualmente es Vrokas, uno de los mercaderes más prósperos de la ciudad, dueño de una gran flota de mercantes que recorren los principales puertos del mundo en busca de riquezas y de artículos que, vendidos en otros lugares distantes, otorguen pingües beneficios. Uno de sus barcos mercantes le trajo la joya hace algún tiempo, y se sabe que la guarda en algún lugar de su gran mansión en las afueras de la ciudad. Ember está decidida a robar la Llama Verde, pero la mansión de Vrokas está vigilada día y noche por sus hombres, rudos marineros entrenados para el combate, y además Ember sospecha que puede haber ciertas trampas mágicas diseminadas por la casa. Evidentemente, será muy difícil obtener la joya sin recurrir a la violencia física, lo cual es un problema para un Lamsabi como Ember; claro que si el robo lo llevasen a cabo unos extranjeros, alguien ajeno a la Hermandad, eso no sería problema alguno, y además, Ember podría quedarse con la joya mientras sus camaradas de profesión intentaban vengar tan craso ejemplo de intrusismo profesional. Si a todo ello unimos que la ayuda de un grupo de hombres así facilitaría sensiblemente el asalto a la mansión de Vrokas, es fácil comprender por qué la mente de Ember comenzó a trabajar en tan sentido sin mucha dilación.

Para llevar a cabo su plan, Ember necesita unos incautos a los que engañar, forasteros en la ciudad que ignoren la mayor parte de los lugares en los que vive la gente importante, y que desconozcan el funcionamiento de los bajos fondos de Phanal. Además de lista, Ember es una fantástica actriz y, la verdad es que puede darle el pego a cualquiera que no esté muy en guardia.

¿Y cómo va a conseguir Ember que unos desconocidos le ayuden en algo tan sucio? Desde luego no puede buscar para el trabajo a malhechores profesionales, ya que éstos, o bien son ya Lamsabi y le denunciarían, o bien tienen intención de serlo y por ello se han desplazado a Phanal, y por lo que no es lógico que quisieran empezar sus actividades metiéndose en el terreno de los poderosos Lamsabi. Así que tendría que reclutar aventureros sedientos de acción a los que pueda engañar con un plan maestro. Ember va a fingir (con la ayuda de Gorman) que es víctima de un robo mientras llevaba a tasar una joya por cuenta de su jefe, Histomil. Contará también que existe actualmente en la ciudad un pulso de poder entre dos facciones distintas de los Lamsabi, una dirigida por Histomil, y otra que intenta hacerse con el monopolio del latrocinio en Phanal, encabezada por un hombre terrible y cruel, un tal Olimos. Naturalmente todo ello es falso, pero Ember ha usado el nombre de un terrible asesino que atemorizó a la ciudad hace algunos meses y al que hasta el momento los lanceros de Yelmalio, guardianes de la ley en la ciudad, no han logrado detener. Ello hará que si los aventureros intentan hacer averiguaciones sobre Olimos se

encuentren ante el silencio de la mayor parte de los ciudadanos de bien de la ciudad, o ante un relato de la terrible crueldad de tal personaje. Ember hará creer a los aventureros que ha sido asaltada por uno de los lugartenientes de Olimos, un tipo alto y fuerte, que tras golpearle le ha arrebatado el gran rubí que Histomil le confió. Totalmente desolada, les confiará también a los incautos que cuando Histomil descubra lo que ha ocurrido la torturará hasta la muerte (lo cual, si hubiera sido verdad su historia desde el principio, encajaría perfectamente en la personalidad de su irascible jefe). A no ser, naturalmente, que alguien le ayude a recuperarla...

## La Taberna.

En Phanal hay multitud de tabernas, muchas de ellas en lugares más escondidos y de peor reputación que “El Farol Rojo”, por lo que los aventureros, tras unos días de duro viaje por las selvas de Elamle, agradecen el ambiente alegre y bullicioso que se respira en la misma. Han llegado a la ciudad hace tan solo unas horas, y están comiendo algo antes de retirarse a sus habitaciones situadas en la casa de enfrente, también propiedad del rollizo tabernero que lleva “El Farol Rojo”. Este ha escuchado tranquilamente a los aventureros cuando éstos le han pedido alojamiento, ha oído sonar sus ruedas de oro, y no ha necesitado más datos. Al fin y al cabo, por aquí viene todo tipo de gente rara.

Tampoco los parroquianos están demasiado interesados en los aventureros. Aquí la gente va bastante a lo suyo. Todos, a excepción de la mujer que se desliza junto a la barra y que, subrepticamente, no ha quitado ojo a los aventureros desde que aparecieron. Parecen gente competente, dura y, sobre todo, forasteros, eso se puede ver en cada uno de sus gestos. Tras sacudir unas monedas al orondo posadero para que este le de más información acerca de los recién llegados, Ember, vivamente impresionada por su suerte, decide poner en marcha su plan e ir en busca de Gorman.

## Una Chica en Apuros.

Los aventureros salen a la calle desde la taberna para obtener su bien merecido descanso. Se trata de una callejuela vacía y relativamente oscura. Los aventureros están siendo vigilados aunque ellos no pueden saberlo. No obstante si alguno de ellos realiza una tirada crítica de Otear, podrá darse cuenta con el rabillo del ojo de que, de vez en cuando, cuando se abre la puerta del establecimiento, una figura alta y corpulenta parece fisgar hacia el interior.

Una vez en la calle, de repente oyen un grito de auxilio, y el sonido de un cuerpo que cae. Al levantar la vista ven una figura alta y robusta vestida de oscuro que se aleja con rapidez y dobla la esquina de la calle. Los aventureros pueden perseguirla si reaccionan de inmediato. Vamos a medir la distancia inicial que separa a los aventureros de Gorman en segmentos, en tres segmentos concretamente, cada uno de los cuales puede equivaler a diez metros. Los Pjs han de tirar (FUE+DES/2)x3 en dicha persecución, mientras que Gorman multiplicará tal parámetro x6 debido a su mayor conocimiento de los callejones de la ciudad y a la ventaja que ya les lleva. Cada éxito simple hace que el personaje en cuestión avance un segmento, cada éxito especial dos, y cada crítico tres. Si alguna vez la distancia entre perseguido y perseguidores llega a cero, querrá decir que han alcanzado a Gorman. Si la distancia llega en algún momento a ser de cuatro segmentos, le habrán perdido (los callejones son estrechos, y continuamente se dividen en un patrón casi laberíntico; perder unos cuantos metros más es perder de

vista el perseguido). Si por casualidad los aventureros llegaran a alcanzar a Gorman, éste ofrecerá cierta resistencia, pero nunca exhibirá arma alguna, y si éstos muestran armas, se limitará a rendirse tras intentar atizarles algún puñetazo para ver si se vuelve a librar de ellos. Si es apresado y llevado a donde se halla Ember, esta no le reconocerá como su asaltante, haciéndoles creer que han cogido al hombre equivocado, y que posiblemente, éste huía asustado ante la furia de su persecución tomándoles por ladrones o algo así. Naturalmente, Gorman no lleva encima joya alguna. Realmente lo único que puede cambiar si los aventureros lo atrapan es que este no se podrá hacer pasar por Roderick al día siguiente.

En cualquier caso es muy improbable que lo alcancen. Gorman es hábil y conoce los pasajes de la ciudad vieja como si fueran la palma de su mano y lo normal es que haga valer tal conocimiento.

Por su parte la ogro parece hallarse muy alterada; se lleva la mano a la cabeza y parece que mana sangre de entre sus dedos (es sangre de pollo, especialmente preparada para la farsa). No deja que los aventureros se acerquen a verle la herida. Lanza unas palabras mágicas y la herida parece dejar de sangrar. El conjuro que ha lanzado Ember de tratamiento de heridas es auténtico, aunque inútil, ya que no tiene herida alguna. Una vez solucionado el problema de la supuesta herida, Ember empieza a actuar. Los aventureros sin duda pedirán que cuente lo ocurrido y al principio se mostrará reacia a hacerlo, ya que sus propios motivos no parecen ser muy limpios. Pero al final, la desesperación parece invadirle y lo cuenta todo entre lágrimas. Desde luego, sería ideal que alguno de los aventureros conmovido por el triste destino de nuestra ladrona se ofreciera a ayudarle a recuperar la piedra roja arrebatada por el terrible Olimos. Pero en esta vida es raro que nadie de nada por nada, así que lo más probable es que Ember tenga que pedir personalmente la ayuda de nuestros valientes ¿a cambio de que? Bueno, el tal Olimos (en realidad Vrokas, el mercader) tiene su casa repleta de riquezas que ellos podrían saquear, todas ellas conseguidas por medio del robo (con lo que quizá podría acallarse alguna conciencia demasiado escrupulosa; además, lo que no sabe Ember es que su aseveración es en gran medida cierta: ver mas adelante). Los aventureros pueden incluso devolver las riquezas encontradas en la mansión de Olimos a los Lanceros de Yelmalio para que éstos se las reintegren a sus dueños legítimos (lo cual ya sería incluso un acto de justicia). A Ember solo le interesa recuperar la gran piedra roja para que su jefe Histomil no le rebane el cuello centímetro a centímetro. Si los aventureros acceden a ayudarle, Ember se mostrará tremendamente esperanzada. Se lo agradecerá a los aventureros y les dirá que esta noche ya nada se puede hacer y que ella se esconderá en algún rincón oscuro durante el día siguiente. Quedará con ellos aquí mismo mañana, cuando caiga la noche, para conducirlos hasta la mansión de Olimos la cual deberán asaltar APRA recuperar la gran piedra roja.

## Roderick

A la mañana siguiente, muy temprano aún, antes de que los aventureros hayan tenido ocasión de abandonar sus aposentos y de vestirse convenientemente, oyen unos golpes en la puerta de una de las habitaciones que ocupan (si ocupan mas de una). Se trata de Gorman, que ha estado vigilándoles casi toda la noche. Gorman está disfrazado. Viste una cota de anillos bastante gastada, sobre la cual lleva una coraza de cuirboulli pintada de color blanco y que muestra las runas doradas del dios Yelmalio. Su aspecto es curioso ya que la armadura parece no estar completa: Lleva las piernas al descubierto (uno de los sacrificios que Yelmalio le ha impuesto al verdadero Roderick por otorgarle sus poderes). Es un

hombre alto y corpulento y muestra una poblada barba rubia bien recortada. Se presenta como Roderick, Hijo de la Luz (Título otorgado por el templo de Yelmalio a los iniciados especialmente capacitados) de Yelmalio y jefe de los Lanceros de la ciudad. Va armado de una lanza corta que parece más ceremonial que hostil. Pide hablar con los aventureros con voz tranquila. Cuando están reunidos les desvela que ha llegado ésta mañana a sus oídos que a los aventureros se les ha visto conversando con un determinado proscrito: una ladrona llamada Ember, la noche anterior.

El falso Roderick les advierte de la guerra de facciones que asola a los Lamsabi de la ciudad, de la enemistad entre Histomil y Olimos, y advierte que no a tolerar ningún derramamiento de sangre en las calles de la ciudad que tiene que proteger. Intenta que los aventureros se sinceren con él y le cuenten todo lo que saben.

Si los Pjs así lo hacen, Roderick lanza un suspiro, se queda pensativo unos minutos, y luego les dice cual es su plan: Les da el visto bueno para intentar ayudar a la ladrona a conseguir el saqueo de la mansión del siniestro Olimos con la condición de que recuperen parte de los tesoros que allí se encierran. La mayor parte de ellos son posiblemente robados –remarca Roderick- y podrían restaurarse a sus legítimos dueños, pero además ayudarían a demostrar la culpabilidad de Olimos, con lo cual los Lanceros podrían actuar contra él, eliminar su banda y poner fin a la guerra de los Lamsabi que tantas víctimas ha provocado ya. Puestos a elegir, Roderick prefiere a Histomil, ya que Olimos es un aseino sin escrúpulos. Con la promesa por parte de los aventureros de que al día siguiente restaurarán en el templo de Yelmalio los bienes capturados en la guarida de Olimos, se despide de ellos. Como de pasada menciona la localización de la guarida de Olimos, una villa solitaria y alejada de la parte principal de la ciudad hacia el Sur (naturalmente ésa es la casa de Vrokas).

Si por el contrario ocultan a Roderick sus planes, éste se limitará a prevenirles de que se vería con muy malos ojos que unos extranjeros se metieran en la ciudad y protagonizaran disturbios y latrocinios, y no sólo por parte de los Lanceros...

Es posible que los aventureros no le cuenten todo lo que saben pero si algunos retazos. Su comportamiento entonces dependerá de lo que revelen.

Esta farsa está hecha con el fin de darle a todo el asunto una aureola de verosimilitud. Los aventureros no pueden dudar de la palabra del líder de los Lanceros de Yelmalio. Además, tiene el fin de averiguar si los nobles pensamientos de los aventureros van a hacer que éstos tengan la idea de traicionar a Ember o de entregarla a las autoridades. Ella quiere tener las espaldas totalmente cubiertas y no ha dejado nada al azar.

## Durante el Día.

Durante todo el día, los aventureros serán observados a distancia y con toda discreción por Ember y Gorman. El fin de tal vigilancia es garantizar que no van a hacer averiguaciones peligrosas para el plan de los dos pillos.

Si por casualidad, los aventureros se acercan al templo de Yelmalio, para intentar volver a ver a Roderick, Gorman estará al tanto y procurará encontrárselos casualmente pro las cercanías disfrazado del líder Lancero. El disfraz de Gorman es lo bastante bueno como para encajar de manera general con la descripción del jefe de los Hijos de la Luz. Cualquiera al que le consulten les podrá decir que

Roderick es un tipo alto y corpulento, y que no lleva armadura en las piernas y que tiene una cuidada barba rubia.

Sobre los Lamsabi y sus métodos es fácil que la gente hable, pero ya no es tan fácil que se den detalles concretos, primero porque solamente determinadas personas muy bien informadas los conocen, y segundo, porque es peligroso tener la lengua muy afilada con respecto a ciertas cosas. En cuanto al tema de la división de los Lamsabi y de Olimos, los desinformados sencillamente pondrán cara de perplejidad y de espanto, y los pocos que sepan que eso es una mentira se limitarán a ponerse en contacto con los Lamsabi lo antes posible para revelarles que alguien está haciendo correr extraños rumores, pero pasarán fácilmente dos o tres días antes de que Histomil comience a interesarse por tales bulos. Desde luego, Olimos es un conocido asesino que aún está libre, y en cualquiera que haya oído hablar de él se apreciará un nerviosismo y un horror ante el nombre, que convencerá a los aventureros de que el tipo no es muy recomendable. Incluso es bueno que obtengan habladurías acerca de algunos de sus crímenes.

Intentar ponerse en contacto con los Lamsabi es posible si uno hace indagaciones, pero la cosa lleva bastante más de un día, por lo que por ese lado Ember está tranquila: nadie revelará bajo amenazas el paradero de Histomil o de otros Lamsabi por el conjuro que cierra los labios de todos los miembros de la Hermandad.

Otra posibilidad es que paseando por la ciudad lleguen a los alrededores de la mansión de Vrokas y descubran accidentalmente quién es su dueño. Es algo francamente improbable a menos que vayan a las afueras de la ciudad en dirección Sur, vean una casa y pregunten. En ese caso también aparecerá por allí de forma "casual" el falso Roderick, el cual podrá como excusa que sus hombres y él están vigilando la casa por si ocurriera algo fuera de lo normal.

## Cae La Noche.

Ember no se retrasa a su cita con los aventureros y llega poco antes de medianoche a la taberna de "El Farol Rojo". Mira nerviosa a todos lados y parece haber comido muy poco y descansado menos, finge estar nerviosa y sobresaltarse ante el más mínimo de los ruidos. Propone a los aventureros comenzar su excursión nocturna sin más dilación.

Siguen por las desiertas calles de Phanal en dirección Sur, y tras media hora de caminata, alcanzan una pequeña explanada, más allá de la cual comienzan a verse algunos de los bosques élficos que rodean a la ciudad costera. En medio de la explanada y rodeada de excelente construcción. Evidentemente su dueño es un tipo con dinero. Tiene dos pisos, y la parte superior es una gran terraza plana. Todo en ella rezuma riqueza, y también un aire de seguridad que puede ponerle los pelos de punta al aventurero más avezado.

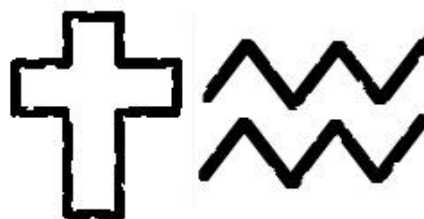
## La Verdad Sobre Vrokas

La verdad es que Vrokas no es el honrado comerciante que todo el mundo piensa que es. Tras la fachada de su flota mercante, se esconde una de las mayores flotas de barcos piratas de la porción meridional de Glorantha. La mayor parte de sus riquezas proceden de los saqueos realizados por sus barcos piratas. Tras la fachada amable y tranquila de iniciado de Yelm (el dios del sol, patrón de los nobles y la gente acomodada), se esconde un hombre cruel que adora en secreto a Tsankth, el dios de la rapacidad y la piratería de la lejana isla septentrional de Vormain, de donde

Vrokas es natal. Por tanto, la idea de "robar a un ladrón" que mantienen los aventureros no es tan falsa como en un principio pudiera parecer.

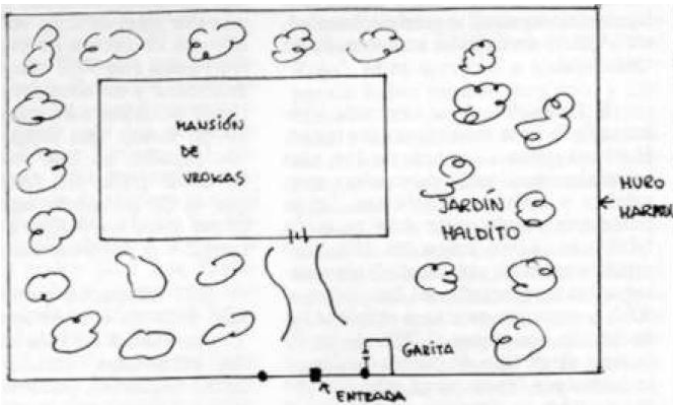
## El Muro y el Jardín

El muro está construido de bloques de mármol encajados entre sí. Ello unido a las puntas de lanza que coronan su parte superior, hace que su escalada tenga sus dificultades: un 40% a todo intento de Trepar. Detrás de la doble puerta de madera, se halla una especie de garita donde monta guardia uno de los hombres de Vrokas de manera permanente, con la orden de no admitir a nadie que no tenga una cita concertada de antemano, aunque si llaman a la puerta abrirá para ver de quien se trata. El jardín no parece estar muy bien cuidado. Una espesura de árboles y matorrales lo ahoga todo, menos el camino que lleva hasta la casa. No hay vigilantes en el jardín a excepción del guardia de la pequeña garita junto a la puerta. Lo que más les puede llamar la atención a los aventureros al ver a éste o a otros guardias de Vrokas, es un extraño medallón que todos llevan alrededor del cuello en el que se ve una calavera esculpida y dos extrañas runas, símbolos del dios Tsankth. Son medallones dudoso gusto y que no valen más de 20 peniques. Su verdadera utilidad reside en proteger a su usuario de los fantasmas que vagan por todo el perímetro del jardín. Por una gran suma de dinero, uno de los shamanes piratas de Vrokas procede a encantar los cráneos de los enemigos vencidos con los fantasmas de los espíritus que lo habitaron en vida. Hay unos 25 cráneos escondidos entre el ramaje a lo largo y ancho de todo el jardín. Todos ellos tienen la condición y las órdenes de atacar a cualquiera que no lleve un amuleto como los arriba descritos, ni a Vrokas. Intentarán poseer a los extraños que atraviesen el jardín, y una vez conseguido esto, intentarán subir a lo alto del muro para arrojarlos sobre las puntas de lanza que lo coronan (tras quitarse la armadura) hasta matar al cuerpo poseído.



Los aventureros no pueden esperar derrotar en combate espiritual a todos estos fantasmas (si se dirigen directamente a la puerta solamente tendrían que vérselas con uno o dos cada uno). Así que, lo normal es que se den cuenta de la función de los amuletos. En la garita del guardia de la puerta hay una pequeña mesita con un cajón. Dentro del cajón hay un manojó de unos ocho medallones para uso de cualquier persona que quiera entrar en el jardín, además de las llaves de la puerta principal de la casa. Si los aventureros son especialmente duros de mollera, Ember puede darse cuenta de lo que ocurre y avisarles, pero lo mejor es que se les ocurra a ellos solitos o, por lo menos, que sufran un poco hasta que llegue la ayudita salvadora. Otra manera de derrotar a los fantasmas, naturalmente, consiste en destruir los cráneos a los que están ligados, pero para eso habría que descubrir una por una las localizaciones de los mismos en el jardín, tarea algo laboriosa y que lleva algún tiempo, por que algunos se hallan verdaderamente bien escondidos

## La Mansión:



hay dos cómodas sillas usadas por los dos guardias que siempre vigilan, día y noche, la puerta de entrada.

Dicha puerta se halla cerrada. Los personajes han de llamar para que los guardias les abran, o han de usar las llaves arrebatadas al guardia de la entrada. Los guardias están relativamente dormidos, por lo que tiradas exitosas de Deslizarse en silencio y Esconderse podrán cogerles desprevenidos. En caso de que se produzca aquí un combate largo y ruidoso, el Master deberá considerar la posibilidad de que se alerten el resto de los guardias de la casa, y vayan acudiendo en ayuda de los atacados.

**2.- Dormitorio de los Criados:** Aquí duermen los criados que cuidan la casa. Entre sus posesiones no hay nada que pueda interesar a los aventureros. No lucharán. Y Ember tampoco va a tener mucho interés en interrogarlos, ni en que hablen demasiado de quien es su amo.

**3.- Dormitorio de los Guardias:** En esta habitación hay camas-literas para acomodar a diez guardias, y en éstos momentos estarán en ella seis. Caso de ser atacados intentarán defenderse, pero necesitarán algún tiempo para coger sus armas y hacerse cargo de la situación.

**4.- Comedor:** Otra gran sala alfombrada y decorada con excelentes pinturas y bajorrelieves con temas marineros. Se halla dominada por una robusta mesa de madera. En la esquina noroeste de la estancia, unas escaleras de madera bajan hasta el sótano.

**5.- Cocina:** En esta habitación pueden verse dos mesas cubiertas de comida y de utensilios de cocina y un gran horno. A estas horas se halla vacía.

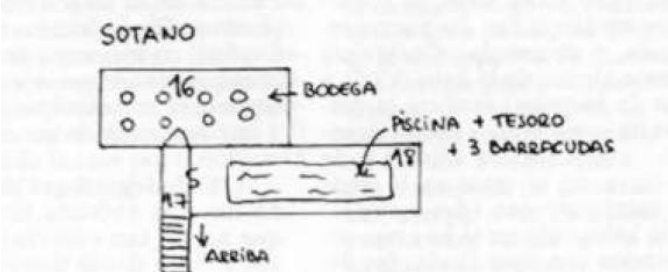
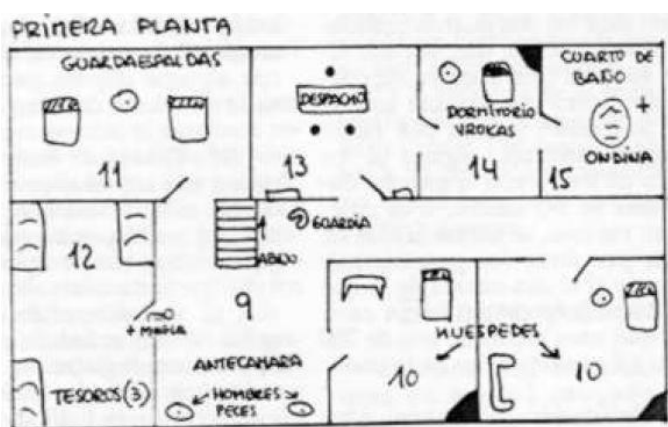
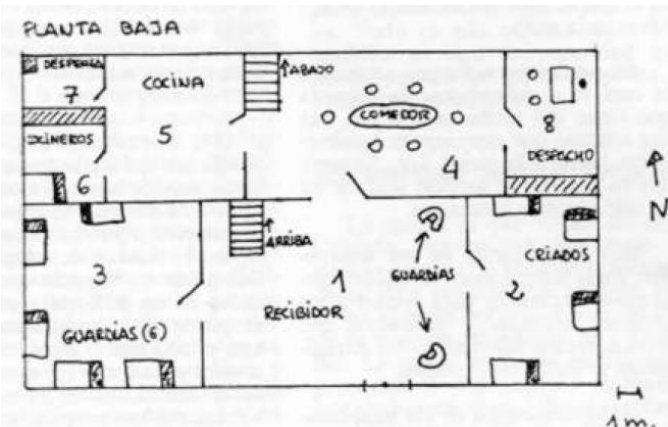
**6.- Dormitorio de los cocineros:** Aquí duermen los dos cocineros que Vrokas tiene a su servicio. Ninguno de los dos luchará ni ayudará de ninguna manera a los Pjs.

**7.- Despensa:** En esta estrecha estancia se guardan las viandas que se van a consumir en la casa en los días siguientes: carnes, vegetales, bacalao, etc. Aparte de comida, no hay nada de valor aquí.

**8.- Despacho:** Aquí es donde Vrokas sella la gran mayoría de sus tratos. Hay una gran alfombra de las islas orientales, una mesa de madera muy robusta y cómodas tumbonas. En la pared sur puede verse una pequeña biblioteca. Si se busca en ella uno puede encontrar un tratado sobre navegación que enseña tal habilidad al 50%, y otro que enseña a emplear las hachas de dos manos al 60%. Si los pjs buscan algún tipo de puerta oculta en la biblioteca, encuentran que uno de los paneles se desplaza para dejar al descubierto un pequeño receptáculo en el que se guardan 600 peniques.

**9.- Antecámara:** Es una estancia a la cual va a desembocar la escalera que viene del recibidor. En ella hay dos estatuas que representan hombres-peces junto a la pared Sur. Siempre hay un guardia de servicio sentado en un sillón junto a la escalera.

**10.- Dormitorios de los huéspedes:** Estas habitaciones se hallan lujosamente decoradas para recibir a los posibles invitados (e invitadas) que Vrokas recibe habitualmente. Actualmente se hallan deshabitados.



**1.- Recibidor:** En esta amplia estancia alfombrada se puede adivinar todo el poder económico del dueño de la casa. Las paredes están decoradas con maravillosos frescos y excelentes bajorrelieves. También pueden verse algunas armaduras típicas de culturas extrañas y exóticas, como del Imperio Lunar y de Sartar. No hay arma alguna. En el rincón noroeste hay unas escaleras que ascienden al primer piso construidas de mármol oscuro. En el lado Este de la estancia



**11.- Dormitorios de los guardaespaldas:** Aquí, en un dormitorio algo mas espartano que el resto de la mansión, duermen los dos guardaespaldas personales de Vrokas, que además dirigen la guardia. Son hombres de confianza que llevan con Brokas mucho tiempo: auténticos piratas por tanto. Si en algún momento, alguno de los combates de los pjs con la guardia dura algo más de 2 ó 3 asaltos, ó es especialmente ruidoso, se harán tiradas de escuchar por éstos dos guardaespaldas para ver si se han dado cuenta de lo que ocurre. Estos hombres no llevan encima gran cosa y entre sus posesiones se pueden encontrar un montante de 300 peniques.

**12.- Habitación del tesoro:** Aquí guarda Vrokas parte de su fortuna personal, pero sobre todo, la conseguida por medios lícitos. La puerta está cerrada y encantada. Cualquiera que intente abrirla sin la llave (-30% a la tirada de inventar) recibirá la descarga de un conjuro de Veneno intensidad 15 que ataca con PER 16. La llave de la estancia la tiene Vrokas entre sus ropas. (dos cargas).

En la habitación en sí hay tres cofres cerrados con llave (Todas las llaves las tiene Vrokas junto con la de la entrada). Para forzarlos se necesita una tirada de inventar con una penalización de -20%. En uno de ellos hay una colección de sedas orientales con un valor de unos 1.000 peniques. En otro, hay una colección de espadas de plata y oro: Dos espadas bastardas, dos espadas anchas y una de doble puño. En el tercer coge hay bolsas con dinero, un total de 2000 peniques.

**13.- Despacho personal de Vrokas:** Esta es una estancia en la que Brokas realiza las mas importantes de sus entrevistas, estudia sus planes y cuenta su dinero. Actualmente solo posee una gran mesa de roble, unos frescos en la pared Sur y nada mas de interés. Si los aventureros hacen mas ruido del debido aquí, para cuando quieran entrar en su dormitorio encontrarán al mercader esperándoles y listo para el combate.

**14.- Dormitorio de Vrokas:** Dependiendo del sigilo con que los pjs se hayan movido hasta el momento, Brokas estará durmiendo plácidamente o les estará esperando. Si está durmiendo, los aventureros habrán de hacer tiradas de Deslizarse en Silencio con un bonificador de un 30% para evitar que se despierte. Si lo hace, Ember intentará usar el conjuro Estupefacción a su alcance para que Vrokas no hable mas de la cuenta. Si los aventureros se libran de él por sus propios medios no será necesario esto último, pero Ember se mantendrá Ceremoniando y atento a tal posibilidad. En la estancia hay un armario con ropas , una mesilla con algunos objetos personales, pero nada de valor o de interés.

**15.- Cuarto de Baño:** La característica mas sobresaliente de esta habitación es la de una enorme bañera de mármol rosado, que a pesar de que no parece disponer de agua corriente, se halla perfectamente limpia. Junto a ella en una silla están las ropas que vestía Vrokas antes de irse a la cama. Si estas son registradas, los aventureros encontrarán las llaves que abren los cofres de la habitación 12, así como las llaves de la propia habitación. Pero las cosas no son tan fáciles como parecen. En la bañera hay una gran Ondina, con la consigna de atacar a cualquiera que entre en la estancia y no sea Vrokas ni vaya acompañado de él.

**ONDINA**

FUE 30 TAM 4m3 (cúbicos)  
 PER 14 PG: 40  
 Mov: 2

**Forma de ataque:** Una Ondina ataca en tierra cubriendo a sus adversarios, e introduciéndose en sus vías respiratorias. Es necesario usar las reglas de asfixia habituales, pero la víctima comienza las tiradas en CONx3. Los Pjs que fallen la tirada, reciben 1D8 PD. Una ondina puede envolver a 10 pto. De TAM de adversario por cada m3.

**16.- Bodega:** Aquí es donde almacena los mas exóticos licores (y otros que no lo son tantos) que sus barcos le traen desde tierras lejanas. Hay muchos barriles y algunos de gran valor. También se apilan aquí algunos sacos de viandas que por su tamaño no han podido acomodarse en la despensa de arriba.

**17.- Pasillo:** Este es un estrecho pasillo escasamente iluminado cuya única característica digna de mención es que una sección de la pared Este se desplaza completamente dejando ver una entrada secreta a la habitación que hay mas allá. El trozo de pared, debido al uso tiene un color diferente al resto. Una tirada de Otear con -20% le revelará esto a cualquier aventurero que pase pro allí. Luego, una tirada de buscar realizada por quien rebusque en el extraño panel revelará la puerta secreta.

**18.- La piscina:** El tesoro: Está es una gran estancia con soportes para antorchas en las paredes, pero que cuando los personajes entren estará completamente a oscuras. Su única característica es la presencia de una gran piscina en la parte central. Si los aventureros tienen luz suficiente, pueden ver que bajo el agua hay vegetación acuática abundante, y si hacen una tirada de Otear, descubren las tres barracudas, bastante grandecitas, por cierto, que se pasean por la superficie.

**BARRACUDA**

FUE 16 Mov.10  
 CON 12 PG: 12  
 TAM 11 PF: 28  
 INT 2 PM: 9  
 PER 9 MR-DES: 3  
 DES 14 Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Cola	01-03	01-03	2	4
Porción Trasera	04-08	04-06	2	5
Porción Delantera	09-13	07-10	2	5
Aleta D	14	11-15	2	2
Aleta I	15	16-17	2	2
Cabeza	16-20	18-20	2	4

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Mordisco	9	70	1d8+1		3

Evidentemente, Vrokas no usa esto como simple acuario. El tesoro principal de sus sucias andanzas se halla en cofres a unos 6 metros de profundidad, en el fondo. Usa a las barracudas de guardianes infalibles, y también para librarse de algún tipo molesto. Cuando quiere meter o sacar algo, usa un conjuro de Ordenar a Barracuda, para controlar a los monstruos. Si los aventureros no se figuran que el tesoro está aquí, lo hará Ember (o no, tu decides).

En general, si se quiere combatir bajo el agua hay que tener en cuenta las siguientes 3 premisas:

- Las armas contundentes y cortantes son básicamente inútiles. Solo serán útiles las armas de acometida o empalantes, tales como cuchillos, arpones o lanzas.
- Se ha de restar 3 a todo el daño hecho por armas bajo el agua para simular la resistencia de la misma.
- Luchas bajo el agua cuesta el doble de fatiga y también debes tener en cuenta las reglas de asfixia.

Si los aventureros logran eliminar a las barracudas, Ember se ofrece a bajar y allí encuentra La Llama Verde (aunque puedes colocarla en otro lugar si lo prefieres), con la que se queda. A los aventureros les muestra un gran rubí falso que llevaba preparado diciendo que es el que buscaba. Si saben que los aventureros piensan traicionarle por la conversación con el falso Roderick, intentará desviar su atención y luego Deslizarse en Silencio y Escondarse para evitar que le cojan. Si a pesar de todo le capturan, en el exterior estará Groman disfrazado que "aceptará" el prisionero, pero no el resto de las riquezas: "No tengo donde llevar todo eso ahora. ¡Id mañana al templo y allí lo entregaréis!".

El tesoro consiste en 4000 peniques en joyas y piedras preciosas de todo tipo.

## Final de la aventura

Naturalmente, el final de la aventura puede ser grotesco. Si los personajes han sido honradísimos y planean devolver a la mañana siguiente el botín a los Lanceros, imaginaos la cara de Roderick (el verdadero) cuando vea como unos tipos le traen las joyas robadas anoche en casa del mercader Vrokas, y son presumiblemente los propios ladrones, que quizás hayan cometido también algún asesinato. Y la cara de los aventureros cuando vean que el auténtico Roderick no tiene nada que ver con esto.

Si los aventureros no son tan honrados (y apostarí a que no lo son) y no devuelven nada harían bien en salir de la ciudad cuanto antes. De otro modo a los Lanceros de Yelmalio no les será muy difícil encontrar a unos extranjeros con una descripción bastante detallada (supervivientes al asalto) que iban con un conocido criminal.

De todos modos, si consiguen escapar, deberían enterarse de que Ember les ha estafado, aunque ellos hayan sacado tajada. A los pocos días, alguien de la ciudad, en alguna posada perdida les hablará del robo de la Llama Verde, una piedra extraordinaria, en casa del honrado comerciante marino Vrokas, al sur de la ciudad. Naturalmente, si los aventureros escapan se convertirán en proscritos.

Lo que podría salvar a los aventureros de la debacle completa y de una húmeda prisión de dos por dos metros sería que Roderick (el auténtico) ya tiene sospechas de las ilícitas actividades de Vrokas, y alguna de las piezas ha sido identificada como pertenecientes a personas asaltadas por los piratas en su travesía por los mares meridionales. Eso permite apresar a Vrokas (si sigue vivo) y hace que por esta vez, después de una severa amonestación, y quizá a cambio de algún servicio especial (como otra aventura), Roderick muestre algo de clemencia con ellos y no se pudran en la cárcel.



### EMBER, OGRO LADRONA LAMSABI

FUE	21	Mov.3
CON	14	PG: 13
TAM	11	PF: 35
INT	15	PM: 16
PER	16	MR-DES: 2
DES	14	MR-TAM: 2
ASP	16	Mod Daño: +1d6

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	2	5
Pierna I	05-08	04-06	2	5
Abdomen	09-11	07-10	3	5
Pecho	12	11-15	3	6
Brazo D	13-15	16-17	2	4
Brazo I	16-18	18-19	2	4
Cabeza	19-20	20	2	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Espada corta	7	73	1d6+1	29	10
Daga	8	59	1d4+2	31	6
Daga Arrojadiza	2/7	32	1d4+1d2		6

Armadura y equipo: Armadura de cuero duro en extremidades y cuirboulli en el torso. Lleva una espada corta a la espalda, una daga al cinturón y dos pequeños cuchillos arrojados ocultos. Lleva anudado en su tobillo, bajo la ropa un cordón con un pequeño medallón matriz de 20 PM.

Habilidades: Trepar 70%; Esquivar 82%; Saltar 60%, Nadar 58%, Habla Fluida 68%, Oratoria 60%, Valoración de Objetos 65%; Ocultar 82%; Trucos de Manos 80%; Inventar 46%, Escuchar 65%; Buscar 55%; Otear 69%; Escondarse 71% Deslizarse en Silencio 78%

Magia: Ceremonia 43%  
Hechicería: (Int-libre 12). Intensidad 60%; Duración 48%; Estupefacción 60%; Veneno 54%; Tratamiento de Heridas 64%;







### GORMAN, LADRON LAMSABI

FUE	16	Mov.3
CON	15	PG: 16
TAM	16	PF: 31
INT	11	PM: 10
PER	10	MR-DES: 4
DES	8	MR-TAM: 1
ASP	12	Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	0	6
Pierna I	05-08	04-06	0	6
Abdomen	09-11	07-10	5	6
Pecho	12	11-15	8	8
Brazo D	13-15	16-17	5	5
Brazo I	16-18	18-19	5	5
Cabeza	19-20	20	5	6

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lanza Corta	7	60	1d8+1	58	10
Daga	8	85	1d4+2	55	6
Daga Arrojadiza	4	72	1d4+1d2		6

Habilidades: Tregar 83%; Esquivar 63%; Habla Fluida 35%, Oratoria 42%, Valoración de Objetos 58%; Ocultar 52%; Trucos de Manos 38%; Inventar 74%; Escuchar 70%; Buscar 65%; Otear 82%; Esconderse 60% Deslizarse en Silencio 53%

Magia: Ceremoniar 43%

Hechicería: (Int-libre 9). Intensidad 32%; Presentir Oro 25%; Resistencia al Daño 38%.

Notas: En este escenario va casi siempre con disfraz de Roderick: cota de anillos, en el pecho, abdomen y brazos; cuirboulli en pecho (debajo de la cota de anillos), casco de 5 ptos. Lleva una lanza corta robada al templo de Yelmalio tiempo ha. Usa mejor las dagas que lleva escondidas.

### GUARDIA DE VROKAS

FUE	13	Mov.3
CON	11	PG: 12
TAM	13	PF: 24
INT	10	PM: 9
PER	9	MR-DES: 3
DES	14	MR-TAM: 2
ASP	8	Mod Daño: +1d4

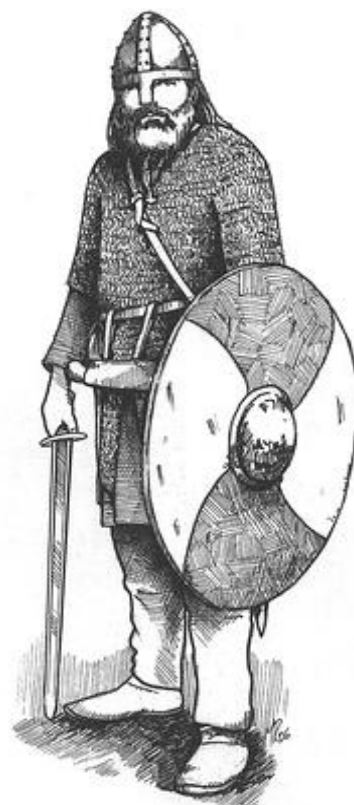
Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	2	4
Pierna I	05-08	04-06	2	4
Abdomen	09-11	07-10	4	4

Pecho	12	11-15	4	5	
Brazo D	13-15	16-17	2	3	
Brazo I	16-18	18-19	2	3	
Cabeza	19-20	20	2	4	
Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Espada Corta	7	52	1d6+1	37	10
Lanza 2M.	6	55	1d10+1	50	10

Habilidades: Esquivar 52%; Esconder 62%, Escuchar 50%; Buscar 45%; Otear 40%; Tregar 72% Esconderse 40%; Deslizarse en Silencio 35%

Magia: Espiritual 34%, Curación 1; Cuchilla Afilada 1.

Notas: Llevan Cuirboulli en pecho y abdomen, y cuero en el resto, con acolchamiento genera. Prefieren usar lanzas.



### GUARDAESPALDAS DE VROKAS

FUE	15	Mov.3
CON	13	PG: 13
TAM	13	PF: 28
INT	12	PM: 11
PER	11	MR-DES: 3
DES	14	MR-TAM: 2
ASP	9	Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	5	5
Pierna I	05-08	04-06	5	5
Abdomen	09-11	07-10	5	5
Pecho	12	11-15	5	6
Brazo D	13-15	16-17	5	4
Brazo I	16-18	18-19	5	4
Cabeza	19-20	20	5	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Cimitarra	7	70	1d6+2	30	10
Esc. Diana	8	35	1d6	68	12

Habilidades: Esquivar 65%; Escuchar 70%; Buscar 60%; Otear 55%; Escondarse 52%; Deslizarse en Silencio 42%.

Magia: Espiritual 40%, Confusión 2, Cuchilla Afilada 3, Curación 2.

Notas: Si tienen tiempo de colocársela, visten una armadura de cota de anillos con un casco de 5 ptos.

### VROKAS

FUE 12 Mov.3  
 CON 12 PG: 13  
 TAM 14 PF: 21  
 INT 17 PM: 11  
 PER 11 MR-DES: 3  
 DES 11 MR-TAM: 2  
 ASP 12 Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	0	5
Pierna I	05-08	04-06	0	5
Abdomen	09-11	07-10	1	5
Pecho	12	11-15	1	6
Brazo D	13-15	16-17	0	4
Brazo I	16-18	18-19	0	4
Cabeza	19-20	20	0	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Gran hacha	6	65	2d6+2	62	10

Habilidades: Esquivar 43%; Escuchar 62%; Otear 52%; Escondarse 32%; Deslizarse en Silencio 25%.

Magia: Espiritual 52%, Confusión 2; Cuchilla Afilada 5; Curación 3; Disrupción 1; Protección 4.

Notas: Vrokas lleva la armadura comentada siempre que tenga tiempo para colocarse el cuero en pecho y abdomen.

### RODERICK (Hijo de la Luz de Yelmalio)

FUE 15 Mov.3  
 CON 18 PG: 18  
 TAM 17 PF: 33  
 INT 16 PM: 18+25  
 PER 18 MR-DES: 3  
 DES 11 MR-TAM: 2  
 ASP 14 Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	0	6
Pierna I	05-08	04-06	0	6
Abdomen	09-11	07-10	8	6
Pecho	12	11-15	11	8
Brazo D	13-15	16-17	8	5
Brazo I	16-18	18-19	8	5
Cabeza	19-20	20	8	6

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lanza corta 2M	6	97	1d8+1	93	10

Habilidades: Esquivar 37%; Oratoria 42%; Escuchar 72%; Buscar 95%; Deslizarse en Silencio 105%.

Magia: Espiritual 37%, Dardo Veloz 1; Desmoralización 2; Cuchilla Afilada 6; Curación 2  
 Magia Divina 85% Curación del Cuerpo 2.

Notas: Lleva cota de anillos en pecho, abdomen y brazos, encantada para tener 3 PA más, y cuirbouilli en pecho.

Su amuleto de oro con las runas de Yelmalio, es una matriz de 25 PM.



### LANCEROS DE YELMALIO

FUE 11 Mov.3  
 CON 10 PG: 12  
 TAM 14 PF: 21  
 INT 13 PM: 18+25  
 PER 10 MR-DES: 3  
 DES 15 MR-TAM: 2  
 ASP 13 Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	3	4
Pierna I	05-08	04-06	3	4
Abdomen	09-11	07-10	5	4
Pecho	12	11-15	5	5
Brazo D	13-15	16-17	3	3
Brazo I	16-18	18-19	3	3
Cabeza	19-20	20	3	4

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lanza corta 2M	7	58	1d8+1	55	10
Arco Corto	3/9	67	1d6+1	15	5

Habilidades: Esquivar 45%; Escuchar 60%; Buscar 65%; Otear 60%; Tregar 70%.

Magia: Espiritual 40%, Dardo Veloz 1; Curación 1.

Notas: Llevan Cuirbouilli en miembros, cota de anillos en pecho y abdomen y casco de 5 ptos. Portan el emblema de Yelmalio en el pecho.

