

LA CONDENA DEL CLAN ALEIRR



ESPADA NEGRA
JUEGO DE ROL

CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanadad de
la Espada Negra

ASESORÍA EDITORIAL

HT Publishers

MAQUETA

Francisco Solier

PORTADA

Ana Rodríguez

ILUSTRAN

Andrés Egea
Ruth López
Jorge Martínez
Ana Rodríguez
Eduardo Rodríguez
(Ozakuya)
Beatriz Romero

EDITORIAL

En la Hermandad estamos encantados de poder presentar este módulo que lleva por título “La condena del clan Aleirr”. Las líneas que componen esta peligrosa aventura nos hacen sentir muy orgullosos, pues creemos que lo que encierran estas páginas será muy del agrado de toda persona que se atreva a disfrutar de ella, tanto jugándola como dirigiéndola, e incluso como lectura útil para conocer más de la historia del mundo de Espada Negra.

La aventura queda enmarcada dentro de las producciones generadas gracias a la plataforma de creación colaborativa llamada *Juégame* (<http://juegame.ocin.es/>), en la que se crea contenido para los juegos de rol que se unan a ella a cambio de jugar partidas. De esta forma los jugadores de Espada Negra pueden subir sus partidas y desbloquear recompensas al llegar a determinado número de reportes. Nos gustaría mostrar nuestro más sincero y efusivo agradecimiento a los jugadores que subís vuestras partidas, y os aseguramos que estamos encantados ante la perspectiva de tener que seguir creando muchísimo más material como este, pues eso demuestra que el juego está vivo, y sin duda es algo que nos hace inmensamente felices.

De esta forma, en el mes de marzo del decimosexto año del tercer milenio se ofreció como recompensa la creación de esta aventura. En dicho mes se alcanzaron cuarenta y una partidas, lo que no solo permitió que se escribiera y publicara en físico, sino que además se desbloquearon algunos personajes listos para jugar inmediatamente y un oscuro relato de ambientación que permite ahondar en los hechos que llevaron a la ruina a este clan, y finalmente a su extinción.

“La condena del clan Aleirr” se ha creado minuciosamente para lograr una experiencia de juego rica y profunda. El testeo interno nos permite afirmar que se trata de una aventura con un alto contenido de peligro y en la que se presentan constantes retos a superar. Sobrevivir a ella es toda una hazaña, máxime si no se afronta con la debida cautela y buen hacer. Este es un módulo *hardcore*, uno de los rasgos distintivos de la forma de jugar que defiende la Hermandad de la Espada Negra.

Por último, nos gustaría invitaros a visitar *nuestra web* (<http://espadanegra.net/>), donde encontrareis esta aventura así como todo el material que creamos, de manera totalmente libre.

Sin más dilación, os dejamos con “La condena del clan Aleirr”, esperando que disfrutéis en sus frías estancias y afrontando sus numerosas amenazas, tanto como nosotros hemos disfrutado durante su creación. ¡Vigilad los peligros que alberga el interior de las montañas, pues quizá la muerte no sea lo peor a lo que os enfrentéis!

Y recordad: el conflicto llama al acero, el acero llama a la sangre... los dioses aguardan.

Que las runas os sean propicias.

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

ÍNDICE

LA CONDENA DEL CLAN ALEIRR	4
PREÁMBULO	4
ASCENDER A LA MONTAÑA EISAFUJ	5
LA CIUDAD DEL CLAN	6
LA CRIPTA	9
LAS PROFUNDIDADES	13
GRAN DESCENSO	18
OBJETOS EN LA REGIÓN DEL CLAN	22
BESTIARIO	24
PERSONAJES PREGENERADOS	27
EL RELATO	46
MENTALIDAD CREATIVE COMMONS	SI



LA CONDENA DEL CLAN ALEIRR

Una aventura en territorio gunear que implica a un lugar perdido siglos atrás y que vuelve a ser momentáneamente accesible. Los personajes se verán implicados en la exploración de unas ruinas con un carácter que seguramente no estarán preparados para afrontar.

Durante el Dabria Tulka es prácticamente inaccesible, pero en los meses más calientes del año se deshiela y es un buen territorio para la recolección y la caza. En estos momentos, pues, Sigfr, el viejo propietario del lugar aloja a algunas personas por unas cuantas monedas de acero en esta solitaria plaza.

La exploración del territorio del clan Aleirr es en sí misma una aventura que puede tener terribles consecuencias para los personajes que aparecen como los exploradores locales. La aventura presupone que los personajes son estos y que las cosas ocurren “como están”, pero puedes jugarla con otros personajes, lo que dará posibilidades diferentes.

En una de estas primaveras el explorador Pormunjorn desciende apresurado la montaña Eisafuj: ha descubierto un paso que ha quedado descongelado y que hace accesible la cima de la montaña. Ahí señala que ha visto las ruinas de una ciudad y una estatua casi intacta como de un gorrión. En ese momento el viejo Sigfr abrirá la boca.

En la hermandad la probamos con un equipo bastante más preparado, pues los jugadores se hicieron personajes a mala leche para la ocasión, y uno de ellos era un veterano de “La espada de Soid” con rango luchador y... la mismísima sexta asesina de dragones. Lograron afrontar la aventura con éxito, si a “salir del lugar con unas cuantas maldiciones y ningún premio” se le puede considerar éxito.

Se trata de la ciudad del clan Aleirr. ¿No habéis oído hablar del gorrión? No os riáis pensando que no hubiera buenos guerreros, aunque en verdad destacaban por sus artistas, sí. Según mi abuelo, su abuelo decía que trabajaban la madera y la piedra como nadie en las montañas.

Esta aventura tiene mucho combate. Quizá demasiado combate. Algunos combates pueden tomar una sesión de juego completa. No es la mejor aventura para todos los grupos de juego.

Pero una maldición cayó sobre ellos. El jefe del clan, Eisajorn Aleirr se volvió ambicioso y se obsesionó con reunir los tesoros de los clanes. Se volvieron locos, y los dioses los castigaron congelando esa montaña para siempre. Por eso nunca se deshiela, o eso dicen los sacerdotes.

Pero ese paso que dices... mi abuelo conoció a unos que lo recorrieron, y nunca volvieron de las ruinas. Es traicionero, se congela muy rápidamente, sí: solo una jornada es lo que dura descongelado, cuando se haga la noche... no digo que no subáis, claro, sois jóvenes valerosos. Hay mucha gloria ahí arriba, pero también muerte...

PREÁMBULO

El pueblo de Eisanulf pertenece al territorio del clan Ígvínror. Se trata de poco menos que un pequeño puesto avanzado en el que cazadores y viajeros se refugian o esconden en su paso hacia ninguna parte.

En este momento los jugadores deben elegir cada uno un personaje de los que aparecen en el listado al final de la partida. La idea es que esos son los que se animan a subir por el paso descongelado, y que el resto se quedan en el lugar. Así que si son más jugadores... pues más posibilidades tendrán de tener éxito en esta misión.

ASCENDER A LA MONTAÑA EISAFUJ

Parte del problema es llegar al lugar. Los personajes cuentan, según la leyenda, con cinco horas exactas para completar su objetivo. Puedes hasta incluir un cronómetro en la partida para asegurar el paso del tiempo que cuentan para afrontar estas dos primeras partes (el ascenso y la ciudad).

Los personajes pueden comerciar con el viejo Sigfr, quien cuenta con una ingente cantidad de útiles de nivel uno. Pueden comprar cualquier arma, armadura o herramientas útiles para habilidades, y probablemente les haga falta, pero siempre de nivel uno.

También cuenta con un mapa de nivel dos (250 aceros), útiles de supervivencia de nivel dos (100 aceros) y útiles médicos de nivel dos (200 aceros). No está dispuesto a ceder ninguno por si no vuelven con vida.

En cualquier caso nadie conoce demasiado el terreno, por lo que la dificultad del chequeo de orientación exigida es 3, aunque se deben aplicar los penalizadores en función del mapa a utilizar. Por cada punto perdido se pierde una hora a descontar del total disponible.

El paso, en cualquier caso, no es del todo sencillo. Alguien tiene que superar un chequeo de escalada de dificultad tres. El resto deben superar chequeos de escalada de dificultad uno, por lo que quizá alguno no pueda ir con geniales armaduras metálicas. En este sentido no sirven triquiñuelas como colgarla de cuerdas o similares: no cuentan con cuerdas suficientemente largas.

Un chequeo de escalada de dificultad 1 no es gran cosa, pero puede ser un reto para alguien que no sepa escalar y lleve armadura metálica. Recuerda que los personajes que no cuenten con 5 kilos libres tienen un penalizador de 2 puntos a sus chequeos de habilidades dinámicas y mecánicas relacionadas con la agilidad.

Si alguien toma la decisión de hacer un chequeo de rastreo (por su cuenta) y supera más de tres, percibirá unas huellas animales. Seguir las dará lugar a encontrarse con media docena de lobos que se están comiendo un cadáver derretido. Un chequeo de detección en el lugar permitirá encontrar tantos cadáveres adicionales de la expedición anterior como el resultado (se aplica el más alto), hasta un máximo de cinco. Cuentan con las siguientes posesiones:

1. Se trata del guerrero descongelado, de cerca de dos metros de altura. Cuenta con un hacha de guerra de buena calidad (nivel 2), un escudo redondo de buena calidad (nivel 2), una armadura Ollvaror y una reliquia de resistencia elemental. Además se puede encontrar en sus posesiones una cuerda, veinte velas y dos antorchas, yesca y pedernal y un cuerno de guerra bellamente decorado.
2. Un explorador con lanza de guerra, armadura de cuero de excelente calidad (nivel 3), y una reliquia longeva. Cuenta además con raciones de comida para veinte días (una persona), útiles de supervivencia de buena calidad (nivel 2), una pastilla de jabón, una carta personal. Y un mapa de las ruinas pintado en un plato de cerámica.
3. Una guerrera con dos espadas cortas de buena calidad (nivel 2), una armadura de cuero de buena calidad y una reliquia rápida. Cuenta además con cuatro velas, un extraño collar y útiles de pesca.
4. Un peculiar hombre de aspecto extranjero con capucha oscura, armadura de cuero de buena calidad (nivel 2), mangual de excelente calidad (nivel 3), escudo redondo de buena calidad (nivel 2) y reliquias longeva y de resistencia a la oscuridad. Además cuenta con diez velas, gonzúas de buena calidad (nivel 2), un hacha de mano, papel y tinta.





5. Una mujer menuda con protección de cuero ligero de excelente calidad (nivel 3), alabarda ligera de excelente calidad (nivel 3) y reliquias de resistencia a la oscuridad, resistencia al caos y resistente. Además lleva un equipo de medicina de buena calidad (nivel 2) y una capa bellamente decorada.

Un personaje que observe el plato de cerámica podrá realizar un chequeo de historia para intentar descifrar la lógica y los textos que contiene. Este chequeo tiene dificultad 3 y permite saber la funcionalidad de cada edificio de la ciudad.

LA CIUDAD DEL CLAN

Los personajes podrán acercarse a la ciudad, o marcharse si los lobos les han dado demasiada guerra, lo cual es un pobre final que podría ser bastante sensato. Seguir, en cualquier caso, implica adentrarse dentro de las murallas de la ciudad.

Los muertos del lugar están en un estado permanente de guardia semicongelada, lo que hace que sigan en servicio. A priori no atacarán a los personajes de los jugadores, y puedes facilitarles esta

descripción. No obstante si se acercan lo suficiente, los muertos se despertarán y atacarán a mala leche.

Un personaje puede explorar cada región mediante el uso de sigilo para observar el número de enemigos que hay en cada grupo. La dificultad de este chequeo es tan solo dos. Los personajes que quieran emboscar a estas criaturas (cogerlas por sorpresa) verán la dificultad incrementada a cuatro.

Ten en cuenta que aquellos personajes que no estén aligerados tienen un penalizador de dos puntos a todas las habilidades mecánicas y dinámicas relacionadas con agilidad, y el sigilo es una de ellas.

ESTANCIAS

I. ARMERÍA

En este lugar aguardan tres zombis robustos gunearos y un guardián de tumbas gunear. En el lugar hay nada más y nada menos que cinco armaduras de tipo Ollvaror, cinco lanzas de guerra, dos hachas de mano, dos de guerra y dos gunearos, dos mazas ligeras, una pesada, una almádena, tres espadas cortas, tres largas, un mandoble, una rodela, cuatro escudos redondos y tres ligeros. Todo este equipo es de nivel dos y cuenta con inscripciones



diferentes. Un personaje que realice un chequeo de historia de dificultad tres averiguará que juntos componen un ingenioso mensaje que señala que hay una puerta secreta bajo la armería.

En este lugar se encuentran tres caballeros de la muerte guneares protegiendo la armadura del jefe del clan: una impresionante armadura artesanal gunear de excelente calidad (nivel 3).

II. ESTABLOS

Ocho zombis vulgares aguardan en este lugar.

III. SILO

En este lugar se almacenaba el grano, si bien en la actualidad no hay nada más que tres zombis robustos guneares. Matarlos solo permitirá acceder a su armamento, aunque un personaje que realice por iniciativa propia un chequeo de detección de dificultad 3 se hará consciente de que hay un sótano con más criaturas. En este caso los jugadores pueden descender y pelear con otros cinco zombis robustos guneares y encontrar raciones congeladas para unos diez días (una persona).

V. CASA DEL JEFE

Tres caballeros de la muerte están en este lugar. Tras derrotarlos se podrá comprobar que el hogar del jefe del clan está lleno de historia, aunque todo está deteriorado. Destacan cincuenta antiquísimas monedas de plata de gran valor (cuentan como monedas de plata guneares, es el equivalente a 10.000

monedas de acero, unos 500 kilos de acero, o el sueldo de un hombre durante más de tres años).

Un chequeo de detección de dificultad tres permitirá hacerse con una reliquia de cada tipo.

Un chequeo de historia de dificultad tres permitirá saber que este es un lugar consagrado al dios Sylviz en el que se debían guardar las reliquias. Hasta seis veces a lo largo de la historia Sylviz depositaría su bendición a los asistentes, curando sus heridas y equipando sus reliquias u objetos de los dioses de forma inmediata al decir unas palabras sagradas (Sylviz koomag alialrg keliaat). Cada personaje curará en este caso cinco puntos de daño, pero en la casa solamente quedan tres cargas (las otras tres fueron gastadas).

IV. TEMPLO

Una ingente cantidad de cadáveres congelados están apilados en una montaña en cuya parte superior se puede intuir incorrupto un impresionante objeto de los dioses. Por los laterales del templo se pueden ver inscripciones describiendo que se trata de Keliag, la segunda asesina de dragones de los tiempos ancestrales.

Un personaje que realice un chequeo de trepar de dificultad 2 podrá llegar cerca de la espada, pero en este caso los muertos vivientes se levantarán y atacarán, impidiendo que lo consiga. Si el chequeo supera 5 puntos sí se hará con ella inmediatamente.

En cualquier caso todos los muertos vivientes que queden en el lugar atacarán por oleadas, incluyen-



ESPADA NEGRA

do los de las galerías secretas. Se trata de un combate horriblemente prolongado que seguramente acabe con los personajes, y que en cualquier caso se puede llevar unas cuantas horas de juego. ¡Ten en cuenta que si tu mesa no disfruta de los combates tácticos esto puede ser muy aburrido!

Este combate es uno, no varios. Es decir, si los personajes acaban con sus enemigos tendrán los turnos que tengan para descansar, y no recuperarán todo el aguante propio de haber acabado un combate, sino el adecuado para el número de turnos.

Turno 1: Seis zombis aparecen del montón de cadáveres.

Turno 2: Se hace evidente que tres zombis fuertes van a aparecer del montón de cadáveres.

Turno 3: Tres zombis fuertes aparecen del montón de cadáveres.

Turno 4: La masa de muertos tiembla levemente de forma continuada.

Turno 5: Se hace evidente que se acerca un número importante de zombis desde el norte.

Turno 6: Aparecen los zombis del acceso a la cripta: dos zombis robustos y seis normales.

Turno 7: La masa de muertos emite preocupantes temblores.

Turno 9: Se ve llegar a poderosos muertos con armaduras desde el oeste.

Turno 10: Aparecen los tres caballeros de la muerte de la casa del jefe.

Turno 11: Aparece la masa de la muerte del montón de cadáveres.

Turno 12: Se ve llegar a zombis desde el oeste.

Turno 13: Llegan los ocho zombis normales de los establos.

Turno 15: Se ve llegar desde el oeste a un pequeño grupo de zombis.

Turno 16: Llegan los tres zombis robustos de los silos.

Turno 19: Se ve llegar desde el oeste un grupo respetable de muertos.

Turno 20: Llegan los tres zombis robustos y el guardián de tumbas de la armería.

Hay que tener en cuenta que los personajes pueden haber acabado con algunas de estas criaturas, con lo cual no aparecerán y tendrán unos cuantos turnos más tranquilos.



VI. CEMENTERIO

Dos zombis robustos guneares y seis zombis vulgares merodean por estas ruinas. Un chequeo de detección de dificultad tres permitirá apercebirse de que guardan unas criptas antiguas. ¡Se trata del acceso a la segunda parte de la mazmorra!

LA CRIPTA

Hay varias posibilidades que pueden llevar a un grupo de personajes a explorar la cripta, pero en cualquier caso es una experiencia que no va a ser agradable. La realidad es que tras las cinco horas (una sesión de juego larga) no va a ser posible recorrer el paso de nuevo así que los personajes pueden explorar la cripta con la esperanza de encontrar otra salida, o simplemente morir entre sorprendentes tesoros sobrenaturales.

En este caso hay que tener en cuenta algunos aspectos importantes.

1. La comida no va a durar para siempre. Los personajes contarán con las raciones que hayan llevado (si no han dicho nada, para un par de días por persona), y las que hayan encontrado “congeladas” (hay raciones para unos treinta días por persona en total). Los lobos del comienzo están escuálidos y de ellos se puede sacar un par de raciones reseca por lobo (total de doce raciones). Los personajes deben tenerlo en cuenta a la hora de administrar los descansos para recuperar vida y aguante.

2. La luz tampoco va a durar para siempre, pero tampoco conviene llevar solamente una vela encendida para no gastar de más. Si los personajes se quedan en oscuridad absoluta, requerirán un chequeo de supervivencia de dificultad 2 para reencenderla. Si no tienen forma de encenderla, hace falta un chequeo de orientación de dificultad 4 para salir. Y fallarlo ya es morir.

3. No hay una herrería en el lugar, así que la posibilidad de reparar las armaduras se reduce a cambiarlas por otras que hay en la región. Por fortuna hay unas cuantas, pero también son bienes a administrar con cuidado.

4. Los personajes han atacado, pese a todo, un lugar en el que los espíritus descansan. Cada noche que pasan debes arrojar tres runas. Si se obtienen 0 éxitos, recibirán un ataque de los tres espectros de la mazmorra. Probablemente los personajes no puedan eliminarlos, pero pueden intentar huir. En cualquier caso sufrirán algo de daño y no podrán dormir esa noche. Los espectros se retiran antes del amanecer.

GENERALIDADES

PUNTO DE PARADA

Se recomienda recoger y hacer una pausa. En este punto los personajes pueden recibir motivación de los combates y de los anhelos, si son procedentes. Si les quedan horas disponibles de la primera parte, puede investigar algo previamente y tomar la decisión de quedarse o marcharse, pero hasta que no lo hagan no podrán invertir la motivación.

PASILLOS Y DERRUMBES

Aunque las habitaciones se mantienen en buen estado, no ocurre así con los pasillos más allá de la habitación VIII, que tienen un constante riesgo de caída. Antes de presentar la aventura tira tres runas por cada pasillo. Con un resultado de 0 aciertos, el pasillo está derrumbado, y es necesario realizar un chequeo de minería de dificultad 1 para abrirlo en 24 horas. Cada acierto por encima (en el chequeo de minería) reduce el tiempo en cuatro horas. Esto será importante no solo por el tiempo disponible, sino también porque se pueden exponer a ataques.

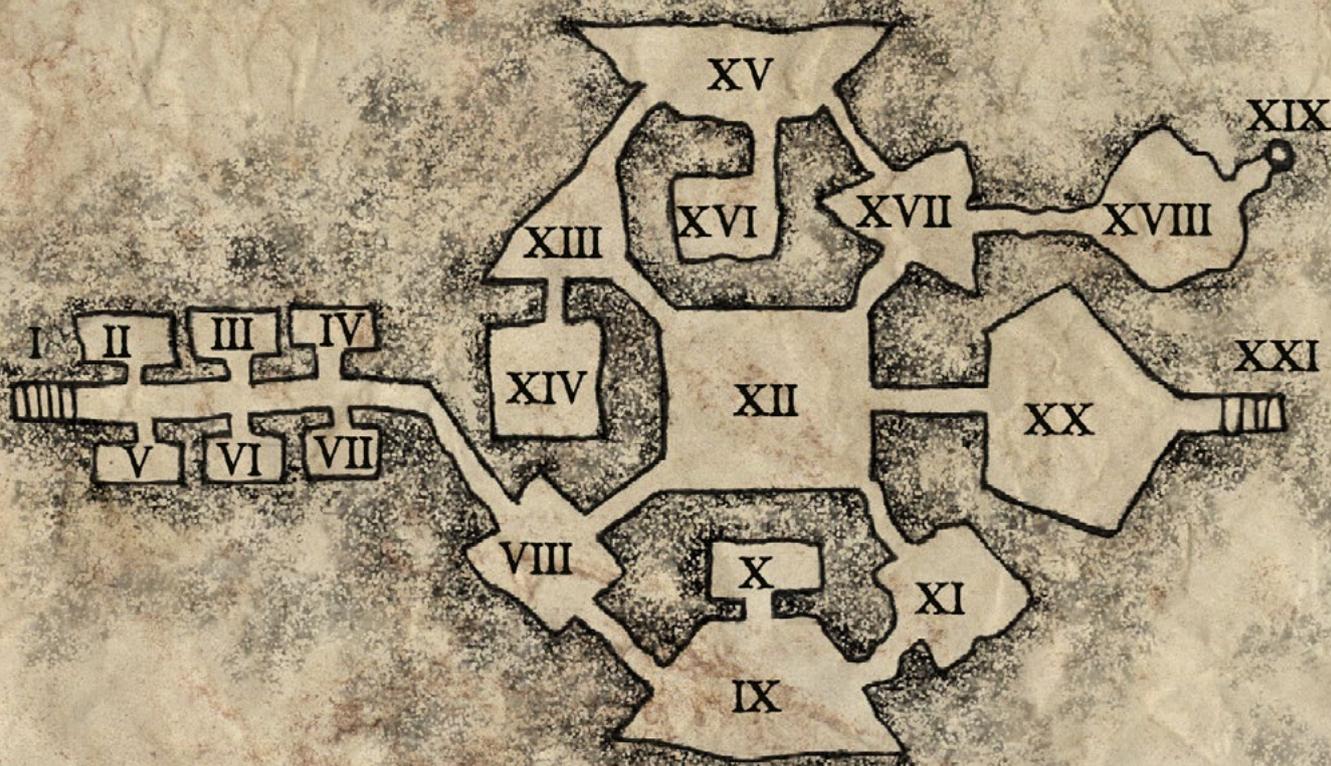
Apunta también los pasillos en los que obtuviste exactamente 1 acierto. Estos pasillos tienen su estructura totalmente comprometida, y simplemente pasar por ellos supone un peligro importante. Los personajes con capacidad de detección (habilidad detección más inteligencia) 4 serán conscientes de este peligro y se lo podrán decir a sus compañeros (se puede utilizar la habilidad de minería para detectar este peligro, la capacidad será minería + inteligencia).

Para tener en cuenta el resultado cuando un personaje pasa, suma su agilidad y su inteligencia, y resta dos si no está aligerado. Resta otro si no son conscientes del peligro concreto.

Se deben aplicar las reglas de heridas graves, debido a lo cual es posible que un personaje que haya sufrido uno de los efectos más dañinos muera sin remedio.

Un jugador especialmente sesudo puede pensar que bloquear ciertos pasillos puede ser interesante para afrontar las dificultades. Derrumbar un pasillo (comprometido o no) implica un chequeo de minería de dificultad 4. Si se fracasa se debe consultar la tabla anterior para el personaje minero, pero con una penalización igual a los puntos por los que se ha fracasado. En cualquier caso el pasillo queda bloqueado.





AGILIDAD + INTELIGENCIA - MODF.

Resultado	Consecuencias
1	El pasillo se hunde y atrapa al personaje que sufre 13 puntos de daño contundente con impacto 8. El personaje puede tirar sus atributos de agilidad y fuerza, pero sin cansarse.
2	El pasillo se hunde y causa al personaje 10 puntos de daño contundente con impacto 6. El personaje puede tirar sus atributos de agilidad y fuerza, pero sin cansarse. Si el personaje sufre una herida grave, queda atrapado.
3	El pasillo se hunde y causa al personaje 8 puntos de daño contundente con impacto 4. El personaje puede tirar sus atributos de agilidad y fuerza, pero sin cansarse. Si el personaje sufre una herida grave, queda atrapado.
4	El pasillo cruje: resta uno en todos los intentos de pasar posteriores.
5 o mayor	El pasillo aguanta sin mayores problemas.

SOBRE EL SIGILO

Los muertos vivientes están medio congelados, y por lo general no atacarán si uno no entra en la sala. Es posible realizar un chequeo de sigilo de dificultad dos para saber el contenido de cada sala (excepto de IX y XV, que se generan cuando se está dentro). Se pueden realizar emboscadas (coger por sorpresa) con dificultad cuatro.

MOVIMIENTOS ENTRE SALAS

Los muertos vivientes pueden llegar a desplazarse entre salas. En principio no lo hacen, pero cuando se haya despertado la atención de Eifagr, la aullante en la sala XII, todos tenderán a ese lugar. Las primeras salas (II, III, IV, V, VI y VII) cuentan una gran reserva de muertos, mientras que la IX y XV son prácticamente inagotables.

En una primera visita el paso es relativamente tranquilo (ver más adelante), pero una vez se haya llamado la atención de la aullante (no antes) el comportamiento cambiará.

Si Eifagr está viva:

Siempre habrá un total de seis zombis provenientes de II, III, IV, V, VI y VII en la sala XII.

De las salas IX y XV se desplazarán tantos muertos vivientes a XII como el resultado de arrojar 5 runas.

Si Eifagr está destruida:

Siempre habrá un total de seis zombis provenientes de II, III, IV, V, VI y VII en el pasillo anterior a VIII (sin riesgo de derrumbe).

De las salas IX y XV desplazarán tantos muertos vivientes a VIII, XI, XIII y XVII en tanto que el pasillo directo de acceso siga abierto como resultado de arrojar tres runas.

ESTANCIAS

I. ACCESO

Esta entrada proviene de la cripta del clan Aleirr, y no reviste un peligro particular. No obstante el techo está a muy poca distancia, por lo que otra fuente de luz mayor que las velas hará que resulte imposible el avance por la humareda. Todos los pasillos tienen esta cualidad.

II, III, IV, V, VI Y VII. CRIPTAS

Cada una de estas cámaras sirve de descanso a una veintena de zombis en variado estado de congelación, que se ven desde el pasillo. Estos no atacan a los personajes a no ser que entren.

VIII. SALA DEL RECUERDO

Esta cámara tiene cierto tamaño, y aunque no hay por el momento ninguna criatura, en sus paredes sí se pueden observar interesantes grabados. Un chequeo de historia de dificultad 2 permitirá determinar que estas criptas no tenían un objetivo únicamente funerario, sino que además eran el depósito de los tesoros que el clan había obtenido de su larga experiencia.

Un personaje que realice un chequeo de detección de dificultad 3 será consciente de que la desgastada pared del norte da lugar a una habitación cercana. Un personaje con minería podría alcanzar la sala XIV con una acción similar a la de desbloquear un pasillo.

En verdad hay más cosas que se pueden hacer con esta sala... cavando hacia abajo. Pero esto está relacionado con el siguiente nivel.

IX. GRAN CRIPTA I

En este lugar hay un inmensa pila de cadáveres congelados en la que puede haber del orden de unos pocos centenares. Estos se están descongelando y soltando, y proceden a atacar a quien entre en la sala. Se debe tirar 5 runas para determinar cuantas criaturas atacan.

5 RUNAS

Resultado	Criaturas atacando
0	Ninguna
1	1 zombi robusto, 3 zombis normales.
2	2 zombis robustos, 4 zombis normales.
3	1 guardián de tumbas, 2 zombis robustos, 4 zombis normales.
4	1 guardián de tumbas, 3 zombis robustos, 6 zombis normales.
5	1 masa de muerte, 1 guardián de tumbas, 3 zombis robustos, 6 zombis normales.

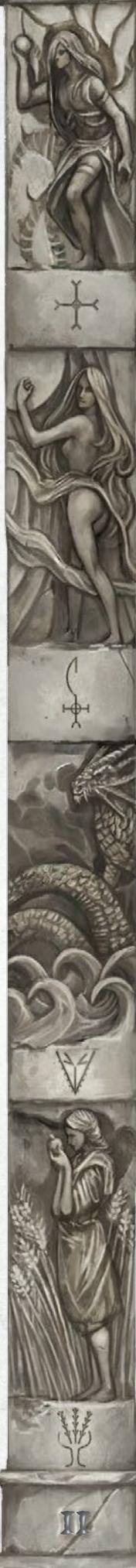
Si los personajes que pasan realizan un chequeo de sigilo, reduce el número de runas que se arrojan para el encuentro en el menor entre los resultados de sigilo. No obstante hay que tener en cuenta que este encuentro procede cuando los personajes se dirigen a otra sala. Si permanecen sale otro encuentro después del primero, y así indefinidamente. Arroja una runa más por cada encuentro adicional.

Es posible revisar los grabados de la sala (aunque seguramente haga falta un sigilo considerable para conseguirlo). En este caso se puede realizar un chequeo de historia de dificultad 3 para determinar que este ala del lugar está consagrada a Virgudn el campeón, un poderoso guerrero que en realidad no tenía una actitud de favor hacia el lugar, pues de hecho su origen era esclavo, y siempre soñó con la libertad.

X. LA TUMBA DE VIRGUDN

En esta sale yace Virgudn, un zombi de considerable poder acompañado por una nada despreciable guardia de cinco zombis robustos. Virgudn está equipado además con un objeto de los dioses de considerable poder: Menok, la séptima asesina de dragones.

Aunque Virgudn es un muerto viviente completo, queda algo de conciencia en su podrido ser. Una persona que le mencione que no debería estar ahí



sino alcanzar el completo descanso, lo convencerá si tiene liderazgo dos, y se rendirá y afrontará su muerte. Si además tiene liderazgo tres o mayor, Virgudn seguirá al personaje como colaborador en esta aventura y peleará de forma automática atacando al personaje que este ataque.

XI. SALA DE MAPAS

En esta sala hay una serie de mapas de diversas partes del mundo. Un chequeo de historia de dificultad 2 permitirá identificar el de la cripta, y los personajes podrán utilizarlo a partir de ese momento.

Realizar un chequeo de historia con dificultad 4 permitirá conocer la ubicación de diversos lugares en los que el clan Aleirr pensaba intervenir, como por ejemplo el macizo de Casfania. Realizar cada uno de estos chequeos lleva seis horas, aunque se puede invertir cansancio y repetirlos. Hay un total de media docena de lugares con objetos de los dioses o al menos grandes tesoros.

XII. LA SALA DE TORTURA DE EIFAGR ALEIRR

En esta sala hay encadenada una Aullante junto con sus guardianes, cuatro caballeros de la muerte y seis zombis normales. Si los jugadores combaten contra ella, un "spawn" completo de IX y XV se generará y viajará desde sus respectivos lugares. Cada turno arroja tantas runas como turnos, e incorpora al combate tantas criaturas de ambos spawns como aciertos.

Un chequeo de historia de dificultad 2 permitirá identificar en las paredes que Eifagr fue la destacada líder del clan que organizó la construcción de estas cavernas, pero que cayó en la desgracia debido a su ambición. Esta información se puede obtener en combate, pero hay que renunciar a atacar para hacer el chequeo.

XIII. LA TUMBA DE GUNAG ALEIRR

Se trata de la tumba del jefe del clan que estuvo casado con Eifagr. Un chequeo de historia de dificultad 2 permitirá identificar que Gunag era un hombre de poco carácter y gran debilidad física. Fue enterrado con una ingente cantidad de sus cosas. Mientras se le saquea, Gunag se levantará y atacará, diciendo con un hilo de voz que lo dejen en paz. Es un zombi vulgar. Si se le entrega su copa, se unirá al personaje que lo haga como seguidor perpetuo.

En la sala se pueden encontrar los siguientes objetos. Todos ellos se consideran de nivel 2.

- ◆ 30 velas
- ◆ 4 cuernos (de beber)
- ◆ Camiseta de mallas
- ◆ Espada corta
- ◆ Rodela
- ◆ Útiles médicos
- ◆ Un mapa regional
- ◆ Útiles de supervivencia
- ◆ Gran juego de cubiertos
- ◆ Tres dados
- ◆ Una cuerda (6 metros)
- ◆ Una silla de montar ornamentada

En el lugar debía haber muchos más útiles, pero han quedado destruidos por el paso del tiempo.

XIV. TESORERÍA

Un chequeo de historia de dificultad 2 permite conocer que esta es la cámara secundaria de los tesoros preferidos de Gunag (ver XIII). Si te tiene éxito además con dificultad 4 se identificará el objeto favorito de Gunag, una copa de plata.



Diversos objetos de plata están en este lugar. Es necesario un chequeo de finanzas para reconocerlos. Por cada éxito se puede tomar dos kilos en plata.

XV. GRAN CRIPTA II

Esta sala es idéntica a la IX, solo que las inscripciones obviamente no hacen referencia a Virgudn el campeón, sino a Miskganr, el sabio, que buscó siempre el conocimiento.

XVI. LA TUMBA DE MISKGANR EL SABIO

Se trata de un corruptor, y probablemente el único ser del lugar que tenga conciencia de sí mismo. Cuando no es llevado por otros muertos vivientes, es depositado en una silla en la que lee libros que le dejan al alcance bajo sus órdenes. Su primer instinto es combatir junto con su guardia de ocho zombis robustos, pero si se le pregunta por la sabiduría, detendrá a sus criaturas, y preguntará una serie de cuestiones.

¿Qué habéis hecho con Virgudn?

¿Qué ha sido de Gunag?

¿Cual debe ser el destino final de Eifagr?

Las respuestas correctas son algo así como “salvarlos” en los dos primeros (igual están acompañando a los jugadores) y destruirla en el caso de la tercera. Cualquier otra combinación da lugar al reinicio de las hostilidades con una risa siniestra del más allá. Es posible usar engaños, pero Miskganr es difícil de engañar: la dificultad para esto es seis.

En caso de que se amiguen con el sabio, recibirán un libro con el relato de lo ocurrido en el clan, escrito por sí mismo. Se le podrán consultar tres cuestiones adicionales antes de que, agotado, se siente a descansar durante unos cuantos años.

Una de las posibles cuestiones puede ser cómo derrotar a las dos montañas de cadáveres de IX y XV. Miskganr reirá ante la perspectiva y estará dispuesto a pedir a Taharda que se produzca el reto de los dioses con esos dos increíbles monstruos. Si los personajes acceden, no corre pregunta y los encuentros de esas salas quedan remplazados por ingentes masas de muerte. Si se ejecuta a las dos, Miskganr entregará su objeto de los dioses (el orbe infinito de Taridor) y la ubicación de otro del siguiente nivel, así como hará el esfuerzo de aguantar para responder a dos preguntas adicionales.

Las preguntas que Miskganr puede responder pueden ser muy interesantes, hay que tener en cuenta que conoce toda la historia, incluido el siguiente nivel.

Una petición muy razonable a hacerle es, de hecho, el plano del siguiente nivel.

XVII. SALA DE LOS RECUERDOS

Miskganr guarda en esta sala una buena cantidad de recuerdos que sin duda tienen un impresionante valor artístico, con unas grandes cualidades expresivas. Hay tapices, pinturas en platos, y otras obras que han sobrevivido al paso del tiempo.

XVIII. SALA DE DESPERDICIOS

En este lugar hay tres zombis robustos gunearos y tres zombis normales.

XIX. POZO

Es un acceso secundario al segundo nivel de la cripta. Es necesario un chequeo de escalada de dificultad 3 para bajar. Si se dispone de una cuerda lo bastante larga el chequeo es de dificultad 1.

Da con la habitación IV de las profundidades.

XX. LA SALA DEL BRONCE

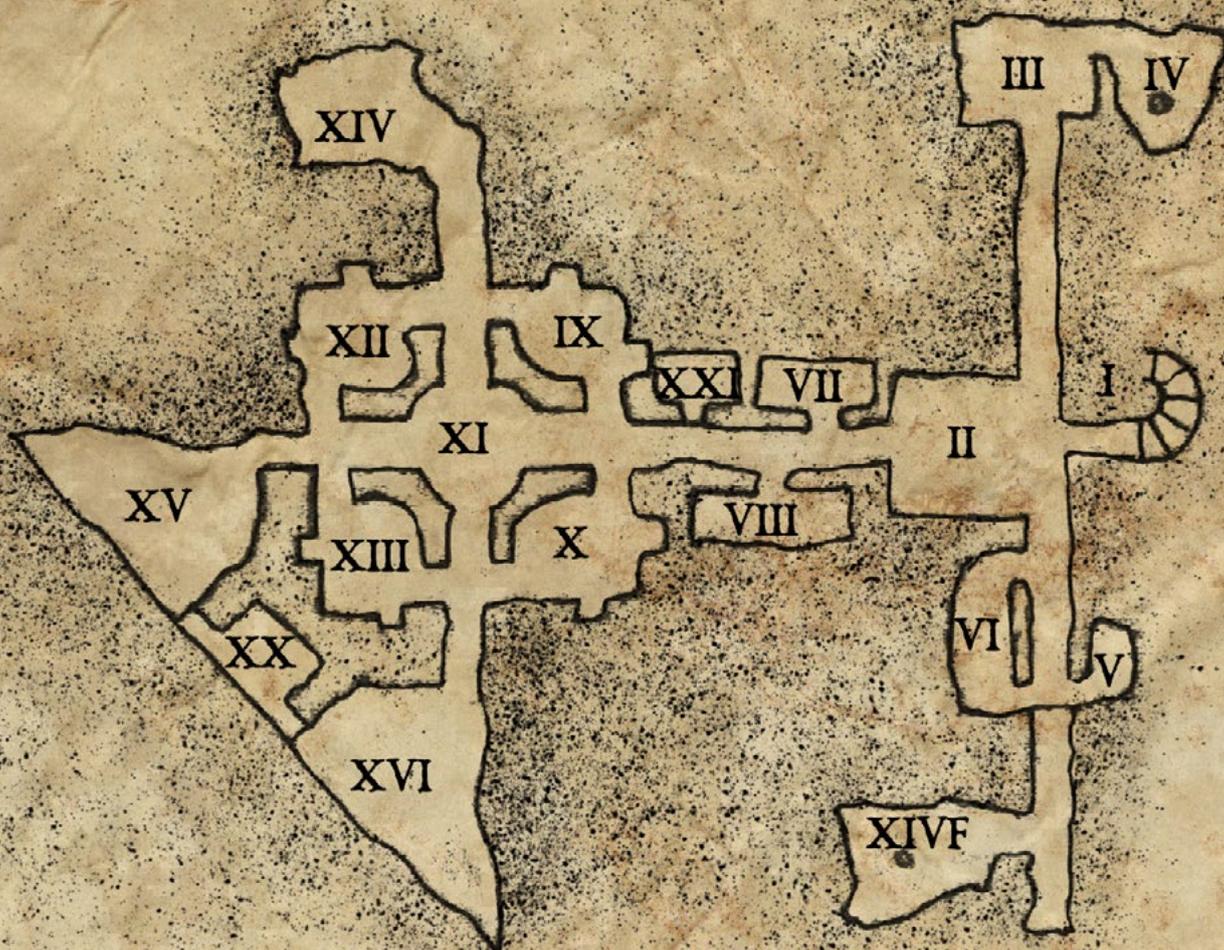
Se trata de un horrible lugar pentagonal en el que las paredes han sido recubiertas de bronce que en su tiempo debieron estar bruñidas. Un personaje que realice un chequeo de detección de dificultad 3 será consciente de que una de ellas tiene algo detrás. Se trata simplemente de un escondrijo en el que se está a salvo y se puede descansar si se tiene estómago: los personajes con voluntad 2 ó menor recibirán un penalizador de -1.

XXI. ACCESO AL SIGUIENTE NIVEL

La bajada más normal.

LAS PROFUNDIDADES

Si los personajes afrontan este nivel, probablemente hayan gastado bastantes de sus recursos. Incluso aunque hayan logrado descansar y recuperarse, la comida empezará a escasear, y sentirán cierto agobio. Todo lo mencionado en la cripta se aplica a las profundidades, y además es posible que no hayan encontrado un lugar en el que descansar debidamente, y esto es un problema: cada vez que se sale al exterior y se vuelve a entrar hay que afrontar nuevos encuentros que pueden ser problemáticos. No es el único motivo para salir: se



Ten en cuenta que en este mapa se ven las secciones secretas XIVF, XX y XXI. No le entregues a los jugadores esta versión del mapa. La gracia en parte es dibujarlo uno mismo, aunque también puedes ir dibujándoselo tú si cuentan con suficiente luz y superan algunos chequeos...

puede utilizar la casa del jefe santificada a Sylviz para equipar reliquias y objetos de los dioses, y por supuesto recuperar vida, sin gastar tiempo.

GENERALIDADES

PUNTO DE PARADA

Se recomienda recoger y hacer una pausa. En este punto los personajes pueden recibir motivación de los combates y de los anhelos, si son procedentes.

ENTRADAS NO HOMOLOGADAS

En verdad las profundidades están no muy lejos de la cripta, lo que significa que se puede acceder haciendo un agujero, pero esta vía está muy des-

recomendada porque se puede llevar muchísimo tiempo y despertar muertos congelados. La piedra es extremadamente dura y se puede encontrar mucho peligro en ello, pero prácticamente cualquier punto es un acceso potencial.

La cantidad de piedra que hay que cavar es de unos ocho metros en los lugares en los que no se da con una sala de techo alto, y unos cuatro o cinco en las que sí. Un día entero de cavar permite invertir hasta tantos puntos de aguante como minería del personaje para descender tantos metros. No es una gran idea, pero en el caso del mecanismo la distancia es de menos de dos metros (ver descripción de XI).

OSCURIDAD ABSOLUTA

En este lugar hay unos cuantos seres que están compuestos de la oscuridad de Taharda y que no solo perciben perfectamente en este medio, sino que además odian la luz. Los personajes no van a poder hacer ni un solo chequeo de sigilo efectivo, y probablemente se enfrenten a oponentes a los que no pueden hacer daño. Es posible que los chequeos de huida se vuelvan una opción desesperada, o que simplemente no puedan hacer nada.

Conviene recordar que los regalos de los dioses como Keliag existen de alguna forma en ambos mundos, y por lo tanto pueden herir a los espectros. Otras opciones para enfrentarse a estas criaturas es utilizar poderes sobrenaturales, si se cuenta con ellos.

También debe tenerse en cuenta que los seres que se benefician de estar a la sombra (como las nocturnas) contarán como “estar a la sombra” aunque se lleven velas.

DERRUMBES Y ESTRUCTURA

Esta zona es bastante segura. Las zonas que se han derrumbado lo hicieron hace años y se ven en el mapa. Los personajes en principio no cuentan con mapa alguno, a no ser que se lo pidan a Miskganr el sabio o lo descubran en la sala XIVF. Es posible darse cuenta de la existencia de esta sala (y de XX) porque el alzado tiene cierta forma similar al símbolo de Taharda. Contar con el mapa permitirá a su vez minar la entrada a XXI.

Minar las partes bloqueadas o escondidas tiene la misma dificultad que los chequeos del piso superior, es decir dificultad 1 para abrirlo en 24 horas. Cada acierto por encima (en el chequeo de minería) reduce el tiempo en cuatro horas.

ESTANCIAS

I. ACCESO

Se trata de la forma natural de llegar a través de la sección XXI de la cripta.

II. RECIBIDOR

Seis sombras aguardan en este lugar. Si los personajes van sin luz, cosa poco probable, estarán tranquilas y no atacarán.

Normalmente tras el combate podrán realizar un chequeo de historia de dificultad 2 para hacerse conscientes de un mismo texto que se ha grabado encima de la puerta que parte hacia el oeste. En este pone “no traigas la luz”. Esto representa un problema porque no es nada fácil avanzar en la ab-

soluta oscuridad... es posible que la única opción sea usar “percepción sobrenatural” para percatarse de la gran cantidad de seres de la noche con los que en otras circunstancias combatirían para alcanzar la estancia XV. Pero eso es solo una hipótesis que no tiene por qué ocurrir.

III. RECUERDO DE LOS TRES HIJOS

Un total de cuatro espectros aguardan en el lugar. Es posible que los jugadores no puedan afrontarlos, así que quizá quieran... huir.

Si se realiza un chequeo de historia de dificultad 2 se podrá reconocer que el lugar es el recuerdo de los acontecimientos en vida de los tres hijos de Eifagr y Gunag. Sus nombres eran Likreg, Edrev y Gavreg.

IV. ACCESO POR EL POZO

Es la forma de entrar desde la habitación XIX de la cripta. Aunque en principio la habitación está completamente vacía, si alguien se esfuerza en registrarla y supera un chequeo de detección de dificultad 2 encontrará que alguien escribió en una pared “ni se te ocurra entrar, te atacará la noche”.

V. DESPENSA

En contra de lo que se pueda pensar, alguien consideró adecuado dejar una gran cantidad de comida para los muertos, pero la mayor parte de ella son ya cenizas. Alguien que invierta una buena cantidad de horas seleccionando el material y realice un chequeo de herbolaria determinará una serie de raciones de frutos secos suficientes para alimentar a una persona durante tantos días como tres veces el valor del resultado.

VI. COMEDOR Y SALA DE ARMAS

Diez espectros y diez sombras están confundidos en este lugar. No atacarán hasta que se les ataque. Curiosamente un personaje que les ofrezca frutos secos de la sala V los confundirá el tiempo bastante como para hacerse con alguno de los notables tesoros del lugar, que incluyen:

- ◆ Diez armaduras Ollvaror de nivel 2.
- ◆ Siete escudos redondos de nivel 2.
- ◆ Dos espadas cortas de nivel 2.
- ◆ Una espada larga de nivel 2.
- ◆ Un mandoble de nivel 2.
- ◆ Un hacha de guerra de nivel 2.
- ◆ Un hacha grande de nivel 2.
- ◆ Dos mazas ligeras de nivel 2.
- ◆ Una maza pesada de nivel 2.



VII. TUMBA DE LIKREG, EL PRIMER HIJO

Este importante ajuar mortuario es protegido por una noctumbra y dos espectros.

Es posible encontrar el siguiente tesoro, todo de nivel 2:

- ◆ Dos espadas cortas.
- ◆ Una armadura eridia.
- ◆ Una moneda de oro gunear.
- ◆ Una reliquia de resistencia a la luz.
- ◆ Una reliquia de resistencia a la oscuridad.

VIII. TUMBA DE EDREB, EL SEGUNDO HIJO

Este importante ajuar mortuario es protegido por una noctumbra y dos sombras.

Es posible encontrar el siguiente tesoro, todo de nivel 2:

- ◆ Dos espadas cortas.
- ◆ Una armadura eridia.
- ◆ Una moneda de oro gunear.
- ◆ Una reliquia longeva.
- ◆ Una reliquia de resistencia elemental.

IX. SALA DE CERRADURAS

Esta sala es protegida por una noctumbra. Si los jugadores van en oscuridad, no recibirán ataque, pero en caso contrario muy probablemente sí combatirán. En el segundo turno se unen las noctumbras de X y XII, y en el tercero la de XIII, hasta un total de cuatro. Ocurre una cosa similar si en su lugar van a X.

Si llegan a ver algo, serán conscientes de que esta sala es la primera que está del todo concluida, y su manufactura es excelsa, superior a todo el resto de la mazmorra, y probablemente superior a cuanto hayan visto en su vida. El techo tiene unos cuatro metros, y las paredes están perfectamente decoradas.

Al norte y al este hay dos cerraduras de nivel dos, para las que seguramente los jugadores no tengan llave. Este mecanismo bloqueaba la cadena de XI, pero ya simplemente no funciona. En realidad solo hace falta accionar tres cerraduras, la del norte de IX, la del sur de X y la del sur de XIII. Abrirlas no hará nada en sí, pero los espectros, sombras y noctumbras (todos menos Kalgren, en XV) se sentirán complacidos y no atacarán incluso aunque se usen velas.

X. SALA DE CERRADURAS

Ver IX.

Al sur y al este hay cerraduras. La del este está totalmente arruinada y es necesario efectuar un chequeo de ingeniería de dificultad 2 para repararla.

XI. SALA CENTRAL

Hace falta superar un chequeo de detección de dificultad 2 para hacerse consciente de que hay una argolla en el suelo, en el centro, y que de hecho toda la sala está constituida por metal. De hecho el centro es en sí un enorme tapón que, debido a su composición no se puede picar. Se trata de una pieza de tres toneladas de peso.

En el techo hay un agujero por el que debía salir una cadena, pero no hay cadena.

Si se consigue abrir (ver XVI) da acceso al gran descenso.



XII. SALA DE CERRADURAS

Ver IX.

Al norte y al oeste hay cerraduras. La del norte está totalmente arruinada y es necesario efectuar un chequeo de ingeniería de dificultad 2 para repararla.

XIII. SALA DE CERRADURAS

Ver IX.

Al sur y al oeste hay cerraduras. Las dos están totalmente arruinadas y es necesario efectuar un chequeo de ingeniería de dificultad 2 para repararla. En verdad esta del sur es la única que hay que reparar.

XIV. TESORERÍA

No es difícil encontrar un apreciable tesoro consistente en cien monedas de plata en este lugar. Además, un personaje que realice un chequeo de detección de dificultad 2 encontrará que hay un respiradero en la parte superior.

Acceder con ayuda será posible, pero escalarlo requerirá un chequeo de dificultad 3. En la parte superior hay una habitación secreta en la que se puede descansar y colgar una cuerda, y que tiene una puerta que da a la habitación XIII de la cripta.

Un chequeo de historia de dificultad 3 permitirá entender a partir de los objetos de las paredes que este dinero se guarda en respeto a Kalgren, Gronjard y Eifgeljorn, los tres guardianes a los que el clan recurrió. Si además se consiguió un resultado que supere dificultad 4 se podrá saber que en verdad estos dineros son propiedad de Kalgren, que pasó a formar parte del clan.

XV. SALA DEL GUARDIÁN

En esta sala está Kalgren, que es un oponente formidable. Se trata de una noctumbra realizada mediante ritos perfectos de “manifestación espiritual”, lo que significa que podrá utilizar sus puntos de aguante libremente. Dicho de otra forma, en los chequeos de fuerza y agilidad en los que no se cansa tirará seis runas, y en los que sí se cansa, doce, ¡glups!

Kalgren lleva tres siglos de guardia sin hablar con nadie, por lo que su conciencia está un tanto difuminada. Hablará con los personajes si estos llegan en la oscuridad, o si pronuncian su nombre.

El equipo e Kalgren es de nivel 3.

Hay que tener en cuenta que Kalgren siente que se han cometido graves errores, así que si se abre el tapón descenderá con todos los espectros, ¡para derribar los pilares y hundir la mazmorra entera!

Hay un acceso a XX (ver en su descripción).

XVI. SALA DEL MECANISMO

Un complejo (para los personajes) mecanismo permite que la fuerza humana acabe levantando el tapón, pero la cadena no está enganchada. ¡Mala suerte! En verdad la única forma de hacer esto es cavando desde VIII en el piso superior y soltando la cadena. No hace falta abrir las cerraduras correspondientes.

Hay un acceso a XX (ver su descripción).

XIVF. RESPIRADERO

Un personaje que realice un chequeo de detección en el pasillo que une V y VI explícitamente en la posición indicada de dificultad 2, o de 5 si se realiza en general, será consciente del acceso. Esto puede saberse por múltiples motivos, como la forma del mapa, o un plano.

Un personaje que realice un chequeo de historia de dificultad 2 será consciente de la presencia de un mapa de la mazmora.

Un personaje que realice un chequeo de detección de dificultad 2 será consciente de la presencia del respiradero.

Este se puede escalar con un chequeo de dificultad 3, pero una vez se llegue a la parte superior se encontrará una robustísima tapa de metal. Hay una cerradura de nivel 3 totalmente estropeada que exige un chequeo de ingeniería de dificultad 3 y otro de abrir cerraduras. Si hay escaladores con ingeniería y abrir cerraduras... habrán encontrado una de las posibles salidas.

XX. ARMERÍA SECRETA.

Un personaje que realice un chequeo de detección en XV o XVI explícitamente en la posición indicada de dificultad 2, o de 5 si se realiza en general, será consciente del acceso. Esto puede saberse por múltiples motivos, como la forma del mapa, o un plano.

En este lugar se puede encontrar el siguiente tesoro:

- ◆ Una armadura artesanal gunear de nivel 4.
- ◆ La espada de la soledad.
- ◆ Un escudo grande de nivel 2.



XXI. TUMBA DE GAVREG, EL TERCER HIJO

Este importante ajuar mortuario es protegido por una noctumbra, dos sombras y dos espectros.

Es posible encontrar el siguiente tesoro, todo de nivel 2:

- ◆ Una espada corta.
- ◆ Una armadura eridia.
- ◆ Una moneda de oro gunear.
- ◆ Una reliquia longeva.
- ◆ Una reliquia de resistencia a la oscuridad.
- ◆ La espada del todo.

GRAN DESCENSO

Si los jugadores han ido siguiendo la historia, se imaginarán que aquí se escondía algo temible, así que ya pueden pensar en ir con cuidado, pero en cualquier caso la dinámica de actuación no tiene por qué ser libre. El lugar es un pozo que desciende centenares de metros hacia abajo, y no está exento de problemas! La única vía de descenso es una escalera que recorre el perímetro en forma circular durante vueltas y vueltas. Eso sí, hacia abajo se puede ver cierta luz que entra por algunos ventanucos.

GENERALIDADES

LA RUTA DE LOS ESPECTROS

Si Kalgren sigue vivo, descenderá con todos los espectros, sombras y noctumbras que queden a una enorme velocidad promovida por su rápida iniciativa. Los personajes pueden unirse a ellos, pero se irán dejando interesantes salas, aunque igual no están tampoco para muchos trotes. En cualquier caso hay secciones que están rotas y que ellos afrontarán de forma muy rápida y por donde les sacarán ventaja.

Cuando lleguen abajo empezarán a derribar el pilar central. Todo empezará a temblar y a los personajes más les vale encontrar una de las salidas rápidamente. En caso contrario empezarán a sufrir daño:

Durante los seis siguientes tramos de escalera los personajes sufrirán un golpe de daño contundente con impacto 7 runas y daño 10 runas.

Desde el sexto a décimo segundo tramo los personajes sufrirán un golpe de daño contundente con impacto 10 runas y daño 13 runas.

En los siguientes tramos el impacto será de 12 runas y el daño de 15 runas.

Los personajes pueden realizar chequeos para esquivar y reducir el daño, pero cuenta como peleas independientes a efectos de los puntos de aguante invertidos. Además, un personaje que quede aturdido deberá realizar un chequeo de escalada de tanta dificultad como daño sufrido, o caer en el precipicio.

No obstante si Kalgren no está vivo esta ruta no existirá. Los personajes tendrán más tiempo.

LA ESCALERA

La escalera que desciende no es muy ancha, y en algunos tramos está dañada y requerirá un chequeo de escalada. Si se fracasa, se cae un tramo y el personaje sufre un impacto de daño 5 contundente. Se puede utilizar la fuerza y cansarse para evitarlo, aunque no se aplican las armaduras. Si el personaje fracasa el chequeo de escalada por dos puntos o más, caerá en la horrible oscuridad del pozo.

La escalera no es muy ancha en ningún caso, y los personajes no podrán combatir con comodidad absoluta. Se debe establecer el frente de combate, en el que puede haber uno o dos personajes. Si hay más de uno, el que esté en el lado del precipicio caerá al vacío si queda aturdido, y deberá superar inmediatamente un chequeo de escalada de tanta dificultad como el daño sufrido para engancharse.

La distancia que hay que escalar es corta, así que no es necesario tener en cuenta la resistencia del personaje, solamente su fuerza y agilidad.

Ten en cuenta que en estos chequeos no se puede dar lugar a mochilas, puesto que estarían sobrecargados, así que muy probablemente tendrán que dejar buena parte del tesoro o pensar en algún sistema. Si esto se solapa con los daños de la ruta de los espectros, puedes aplicar múltiples impactos.

LA MUERTE DE GRONJARD Y EIFGELJORN

Unos jugadores especialmente motivados que se hayan hecho con la historia del clan y la hayan leído pueden solicitarte jugar una sesión o un fragmento de la misma con dichos personajes y sus allegados. En este caso puedes permitirles realizar algunos combates (si bien puedes extender la situación especialmente) que tienen la utilidad de que... no habrán de enfrentarse a ellos con los personajes. No centres en la exploración de la escalera, pero si lo haces no incluyas los desperfectos. Simplemente realiza los combates contra los defectos.

CLAN ALEIRR



ESTANCIAS

I. ACCESO SUPERIOR

Se llega a este punto desde el tapón de la sala XI de “las profundidades”, y es el punto inicial de descenso.

II. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 2.

III. ESTAFETA DE IMPUESTOS

Aunque esta cámara con bóveda sugiere que el lugar estaba listo para rezar, en verdad era una estafeta de impuestos en la que se grababan las operaciones mercantiles. En este momento hay cuatro masas de carne en el lugar.

Si los personajes realizan un chequeo de historia de dificultad 2 sabrán cuál era el propósito de este lugar.

IV. TESORERÍA DE LA ESTAFETA

Esta sala está protegida por una cerradura de nivel 3. En su interior hay una cantidad enorme de monedas de acero. La limitación en este momento es lo que los personajes puedan llevar en sus mochilas.

V. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 1.

VI. YACIMIENTO

Este lugar es un impresionante yacimiento de metal que lleva cierto tiempo explorar. Hay metal de nivel dos en él.

VII. RESIDENCIAS

En este lugar hay unas cuarenta habitaciones que debían ser el lugar de pernocta de los trabajadores de cierta categoría. En la actualidad para pasarlo hay que superar un combate contra tres falta de personalidad menor.

VIII. DAÑOS IMPORTANTES EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 4

IX. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 1

X. BARRACONES DE ESCLAVOS

Seis masas de carne permanecen en este lugar.

XI. DAÑOS MASIVOS EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 5

Es posible salir al exterior por aquí.

XII. YACIMIENTO PORTENTOSO

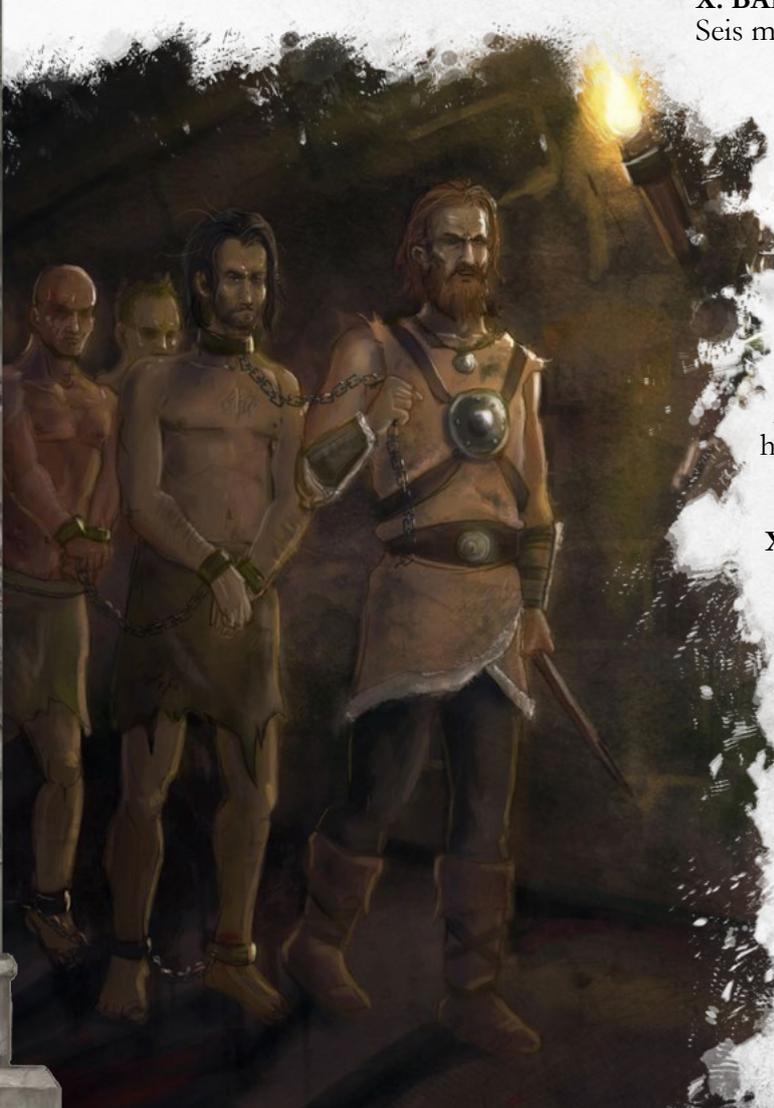
Un chequeo de detección de nivel 3 permite encontrar... veinte kilos de metal de nivel 4! No obstante para pasar por este lugar hay que pelear con tres anodinidad menor.

XIII. ENREJADO

Un enrejado de metal protege una ventana. Un buen rato picando, o cuatro personajes con fuerza tres o mayor en un momento de desesperación, pueden dar lugar a una apertura al exterior.

XIV. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 2



XV. MASAS DE CARNE

Cuatro masas de carne están en el este lugar, pero si han pasado los espectros, no estarán.

A la derecha de esta escalera hay una puerta secreta que da a una armería. Aunque seguramente nadie la busque. Es necesario un chequeo de detección de dificultad 3.

Contiene una impresionante armadura artesanal gunear de nivel 4.

XVI. HORRIBLE ESCALADA

Se trata de uno de los lugares más horribles de escalar. Dificultad 7.

XVII. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad 2. Se puede llegar al acceso a XIX

XVIII. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad 3.

XIX. ESTANCIAS PRINCIPALES.

Hay tres defectos en este lugar.

Belicosidad
Brusquedad
Indiferencia

XX. SALIDA

Mismas condiciones que XIII

XXI. DAÑOS EN LA ESCALERA

Dificultad 3.

XXII. ARMERÍA

En este increíble almacén hay un ejemplar de cada arma de nivel 3, y de cada armadura gunear.

XXIII. RELICARIO

Crueldad menor, portando el hacha de la ira cerenante
Individualismo menor
Ostentosis menor

XXIV. ESTANCIAS DE LOS LÍDERES

Anodinidad
Arrogancia
Blando

Conveniencia, portando la espada del dolor definitivo y la espada bendita

XXV. ENTRAMADO DE MINAS

Este lugar lleva su tiempo de explorar. Cada nivel abreviado por ellas implica un combate contra tres defectos, dado que comunica con XXVII.

Primer nivel

Blando menor
Crueldad menor
Desidia menor

Segundo nivel

Cobardía menor
Codicia menor
Desenfreno menor

Tercer nivel

Inconstancia menor
Indecisión menor
Insistencia menor

XXVI. DAÑOS MASIVOS EN LA ESCALERA

Dificultad de escalada: 5

XXVII. DAÑOS EN LA ESCALERA

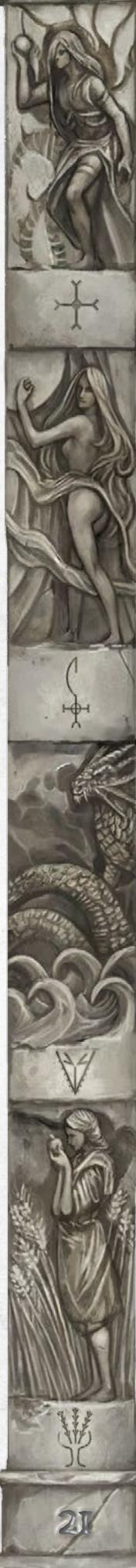
Dificultad de escalada: 3

XXVIII. LUGAR DEL COMBATE Y BASE DEL PILAR

Portal al más allá.

Normalmente los espectros habrán acabado con ello, pero si no, tendrán que hacerlo los personajes (o dejarlo ahí abierto). Hay seis defectos.

Belicosidad menor
Brusquedad menor
Convenciencia menor
Desenfreno menor
Inconsciencia menor
Temeridad menor





OBJETOS EN LA REGIÓN DEL CLAN

KELIAG, LA SEGUNDA ASESINA DE DRAGONES

Se trata de un mandoble de calidad maravillosa (nivel cuatro) imbuido con el poder de la muerte. Cuenta como una reliquia rápida. Todos los personajes heridos con este arma sufren un punto parcial de corrupción de Taharda en tanto que la potencia de su usuario sea mayor que la defensa del oponente.

Además, el personaje puede causar +1 a daño (lo decide en el momento de invertir aguante para el daño). En este caso reduce su escudo sobrenatural en un punto durante un periodo de tiempo que depende de su afinidad con muerte.

MENOK, LA SÉPTIMA ASESINA DE DRAGONES

Es una impresionante arma imbuida con el mismo poder de la ira. Cuenta como un mandoble de nivel 4 y una reliquia rápida.

REDUCCIÓN DE ESCUDO SOBRENATURAL

Afinidad	Duración
0	1 día
1	4 horas
2	1 hora
3	10 minutos
4	2 minutos
5	10 turnos
6	2 turnos
7	1 turno
8	nada

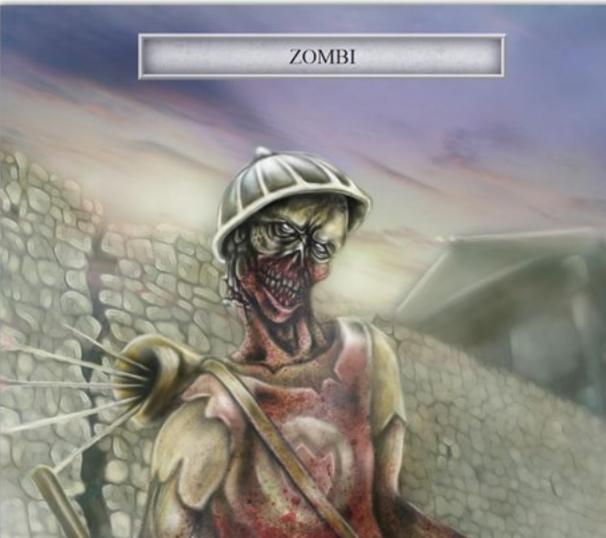
Si la potencia del personaje es 2 ó 3 añade un punto a la cantidad de daño que causa solo a efectos de aturdimiento. En caso de que sea 4 ó 5 añade otro punto más.

Cuando el personaje impacta puede elegir causarse a sí mismo un punto de daño (lo decide en el momento de invertir aguante para el daño) para aumentar el daño en un punto a efectos de calcular el aturdimiento. En caso de contar con afinidad con la esfera ira puede utilizar dicho valor en su lugar (en lugar de uno) si elige causarse un punto de daño.

BESTIARIO

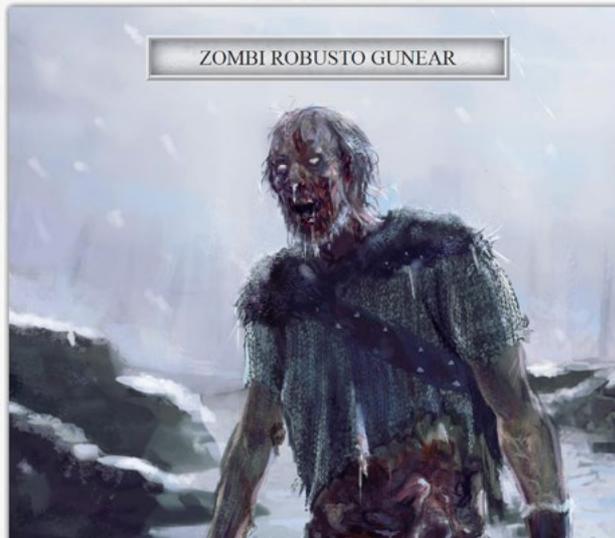
No se incluyen las fichas de los defectos. En el improbable caso de que los jugadores alcancen las profundidades del clan Aleirr estarán abandonados a su suerte, y el Creador a la suya.

ZOMBI



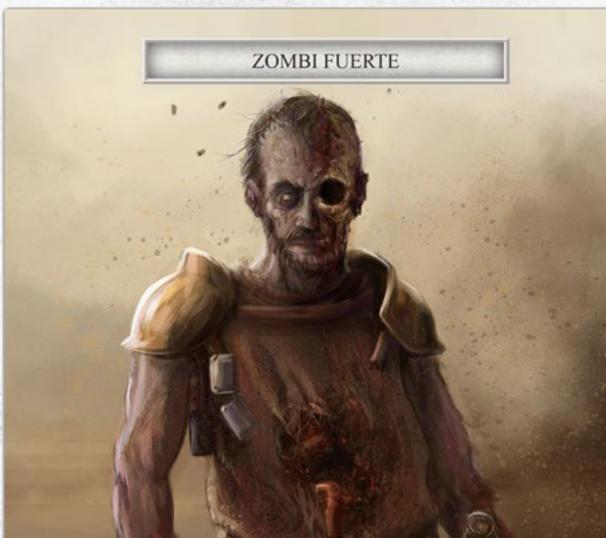
F	2	Con	0	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	1	0	4	3	Con
R	2	Per	0	Agu	0*				Nivel: 1
V	2	Luz	0	Rec	0*				Bobo
I	2	Osc	1	Ini	0*				Inmune al dolor
L	1	Ele	2	Vid	6				Incansable
P	2	SN	3	Est	0				
D	1								
E	1								

ZOMBI ROBUSTO GUNEAR



F	4	Con	2	Eva	0	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	3	Cob	3	1	2	9	Cor
R	2	Per	3	Agu	0*	1	2	9	Cor
V	4	Luz	1	Rec	0*				Nivel: 4
I	2	Osc	2	Ini	0*				Bobo
L	1	Ele	4	Vid	12				Inmune al dolor
P	2	SN	6	Est	9				Incansable
D	2								Hacha grande, Hacha grande
E	1								Cota de mallas

ZOMBI FUERTE



F	3	Con	1	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	4	0	4	3	Con
R	2	Per	2	Agu	0*				Nivel: 2
V	3	Luz	0	Rec	0*				Bobo
I	2	Osc	1	Ini	0*				Inmune al dolor
L	1	Ele	3	Vid	9				Incansable
P	2	SN	4	Est	6				
D	1								Peto de cuero
E	1								

GUARDIÁN DE TUMBAS GUNEAR



F	4	Con	6	Eva	0	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	7	Cob	7	1	3	7	Cor
R	2	Per	7	Agu	0*				Nivel: 6
V	4	Luz	1	Rec	0*				Incansable
I	2	Osc	2	Ini	2				Inmune al dolor
L	1	Ele	4	Vid	12				Rencor del caballero de la muerte
P	2	SN	6	Est	12				
D	2								Hacha de guerra
E	1								Armadura Ollvaror

GUARDIÁN DE TUMBAS GUNEAR

Rencor del caballero de la muerte: Arroja el doble de runas en sus chequeos de impacto y daño. Al final de cada turno debe arrojar una runa por cada turno en el que ha estado actuando. En caso de obtener más de dos caras, queda aturdido tantos turnos como caras.

MASA DE MUERTE ALEIRR



F 6	Con	3	Eva	0	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	4	Cob	4	1	3	8	Cor
R 2	Per	6	Agu	0*	1	3	8	Cor
V 3	Luz	1	Rec	0*				Nivel: 10
I 2	Osc	3	Ini	4				Incansable
L 2	Ele	6	Vid	49				Inmune al dolor
P 2	SN	6	Est	12				
D 3	Hacha guncear, Hacha guncear							
E 2	Armadura Ollvaror							

MASAS DE MUERTE

Las dos grandes masas de muerte son como estas, pero se pueden considerar realizadas con el ritual perfecto de “manifestación espiritual”, por lo que tendrán (no habrán perdido) dos puntos de iniciativa y de evasión, y podrán utilizar su aguante de forma normal.

NOCTÁMBULO

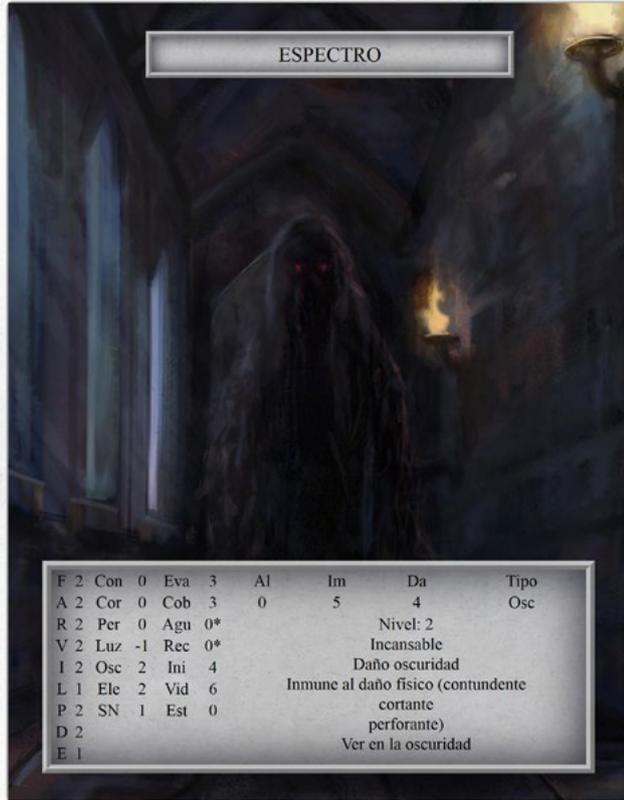
Odio de noctámbulo: Mientras la criatura esté en la oscuridad esta lanza el doble de runas en sus tiradas de combate.

Poderes de oscuridad: El noctámbulo puede usar poderes de la esfera de oscuridad y odio a hasta nivel tres.

Ver en la oscuridad: Los noctámbulos ven en la oscuridad más absoluta, por lo que no sufren penalizadores por poderes como “Crear oscuridad”.

Daño de oscuridad: Cuando el noctámbulo impacta, causa tres puntos de daño de oscuridad además de su daño normal.

ESPECTRO



F 2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	0	Cob	3	0	5	4	Osc
R 2	Per	0	Agu	0*				Nivel: 2
V 2	Luz	-1	Rec	0*				Incansable
I 2	Osc	2	Ini	4				Daño oscuridad
L 1	Ele	2	Vid	6				Inmune al daño físico (contundente cortante perforante)
P 2	SN	1	Est	0				Ver en la oscuridad
D 2								
E 1								

NOCTÁMBULO



F 3	Con	3	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	3	Cob	5	1	4	5	Cor
R 2	Per	3	Agu	0*	1	4	5	Cor
V 3	Luz	0	Rec	0*				Nivel: 8
I 2	Osc	2	Ini	5				Odio de noctámbulo
L 2	Ele	3	Vid	12				Incansable
P 3	SN	4	Est	10				Poderes de oscuridad
D 2	Espada corta, Espada corta							
E 2	Armadura de guerra eridia							

Kalgren se considerará un noctámbulo creado con las reglas del poder “manifestación espiritual”, por lo que contará con un punto de más de iniciativa y escudo sobrenatural. Además es de rango héroe y cuenta con un punto más de agilidad, voluntad y defensa. Cuenta con una reliquia rápida y una de resistencia a la luz.

ESPADA NEGRA

EIFAGR



EIFAGR

Protegido: Los muertos vivos consideran al aullante como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un aullante es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivos que no tengan esta capacidad.

Grito de aullante: El aullante no ataca, sino que realiza un grito dañino que afecta a los vivos. El daño es el resultado de arrojar cuatro runas y sumar cinco, de tipo oscuridad.

Nota: Eifagr no es un muerto vivo con conciencia.

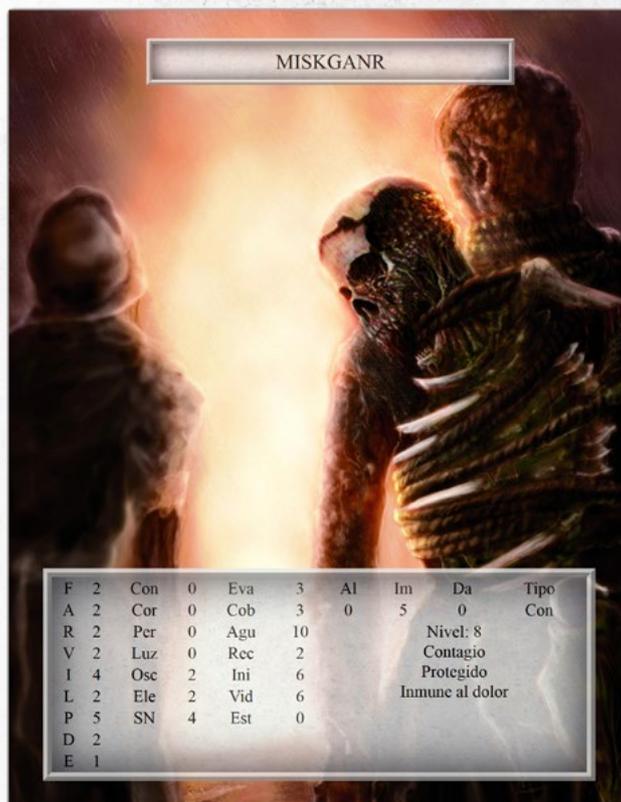
MISKGANR

Corrupción: Cada turno arroja cinco runas. Todos los personajes con inferior resistencia a la oscuridad al resultado se añaden un punto de corrupción de Taharda, y quedan aturdidos el turno en curso y el siguiente.

Protegido: Los muertos vivos consideran al corruptor como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un corruptor es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivos que no tengan esta capacidad.

Miskganr se considerará un muerto vivo creado con las reglas del poder "manifestación espiritual" y cuenta con conciencia. Porta el objeto de los dioses "El orbe infinito de Taridor".

MISKGANR



VIRGUDN



VIRGUDN

Virgudn se considerará un muerto vivo creado con las reglas del poder "manifestación espiritual" y cuenta con conciencia. Porta el objeto de los dioses "Menok" que entre otras cosas le aporta un bono a iniciativa ya tenido en cuenta.

PERSONAJES PREGENERADOS

Los siguientes personajes estaban en Eisanulf momento en el que el camino secreto se deshelió.



EIFR

DATOS PERSONALES

Origen: Clanes gunearos

Posición: Guerrero de clan

Religión: feralismo

Varón, 32 años, piel clara, pelo castaño, ojos grises, 90 kgs, 1,85 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 3
Agilidad 3
Resistencia 2

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 2
Liderazgo 2

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 1
Defensa 2
Extensión 1

ENERGÍA

-

AGUANTE

10

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

18

VENTAJAS

Veterano

DESVENTAJAS

Sustentador

ESTRUCTURA

13

Carga Ac. / Max. Manos 3 / 3

INICIATIVA

ARMAS

Hacha grande

Imp. Daño Tipo Estr.

3 5 Cor 4

Alc. Base Esp. Total

1 5 6

Carga Ac. / Max. Torso 15 / 15

PROTECCIONES

Armadura de placas

Cont. Cort. Perf. Luz Osc. Elem. SN. Eva. Cob.

3 3 4 1 6

Escudo redondo

0 0 2 +1

Natural

2 2 3 4

TOTAL

3 3 6 2 2 3 4 1 7

HABILIDAD

Combate con escudo

Nivel Exp. Atrib.

2 R

Escalada

2 FAR

Historia

2 I

Manejo de hacha

3 FR

Manejo de maza

2 F

Orientación

2 I

Rastreo / caza

2 I

Supervivencia

2 I

Táctica

1 L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate experto con escudo
Combate múltiple con escudo
Combate conjunto

CLAN ALEIRR



EGR

DATOS PERSONALES

Origen: Karhunulf
Organización: Clan del Oso

Posición: Hombre libre

Religión: feralismo
Deidades: Thargron

Varón, 22 años, piel pálida, pelo negro, ojos castaños, 90 kgs, 1,80 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 4
Agilidad 2
Resistencia 2

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 2
Liderazgo 2

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 2
Defensa 1
Extensión 2

ENERGÍA

-

AGUANTE

10

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

24

ESTRUCTURA

6

VENTAJAS

Veterano
Entrenamiento intensivo
Devorador de conocimientos

DESVENTAJAS

Supeditación moral
Código de honor
Oscuridad interior

ARMAS

Gran hacha gunear

Carga Ac. / Max. Manos 4 / 4

Imp.	Daño	Tipo	Estr.
3	9	Cor	6

INICIATIVA

Alc.	Base	Esp.	Total
2	4		6

Carga Ac. / Max. Torso 12 / 20

PROTECCIONES

	Cont.	Cort.	Perf.	Luz	Osc.	Elem.	SN.	Eva.	Cob.
Protección completa de cuero	1	2	2					2	8
Natural				1	1	4	3		

TOTAL

1	2	2	1	1	4	3	2	8
---	---	---	---	---	---	---	---	---

HABILIDAD

HABILIDAD	Nivel	Exp.	Atrib.
Detección	2		I
Escalada	2		FAR
Historia	2		I
Manejo de hacha	5		FR
Manejo de espada	2		FAR
Hípica	2		AL
Rastreo / caza	2		I
Supervivencia	2		I
Táctica	1		L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto

AESTRILR

DATOS PERSONALES

Origen: Clanes gunearos

Religión: feralismo

Mujer, 32 años, piel blanca, pelo largo, ojos marrones

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 3
Agilidad 2
Resistencia 3

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 2
Liderazgo 2

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 1
Defensa 2
Extensión 1

ENERGÍA

-

AGUANTE

15

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

18

ESTRUCTURA

6

VENTAJAS

Veterano
Entrenamiento intensivo
Odio (muertos vivientes)

DESVENTAJAS

Enemigo
Código de honor
Amenazada

ARMAS

Hacha de guerra
Hacha de mano

Carga Ac. / Max. Manos 3 / 3

Imp.	Daño	Tipo	Estr.
3	7	Cor	6
3	6	Cor	4

INICIATIVA

Alc.	Base	Esp.	Total
1	4		5
0	4		

Carga Ac. / Max. Torso 12 / 15

PROTECCIONES

Cont.	Cort.	Perf.	Luz	Osc.	Elem.	SN.	Eva.	Cob.
1	2	2					2	8
			2	2	3	4		

TOTAL

1	2	2	2	2	3	4	2	8
---	---	---	---	---	---	---	---	---

HABILIDAD

Habilidad	Nivel	Exp.	Atrib.
Detección	1		I
Escalada	2		FAR
Historia	2		I
Manejo de espada	2		FAR
Manejo de hacha	5		FR
Orientación	2		I
Rastreo / caza	2		I
Supervivencia	2		I
Táctica	1		L
Combate con dos armas	1		A

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto

CLAN ALEIRR



EILEI ROGEITEIN

DATOS PERSONALES

Origen: Fadanulf.

Religión: feralismo

Deidades: Drayard

Mujer, 26 años, piel marrón, pelo negro, ojos negros, 67 kgs, 1,75 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 3
Agilidad 2
Resistencia 3

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 2
Liderazgo 2

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 1
Defensa 2
Extensión 1

ENERGÍA

-

AGUANTE

15

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

18

VENTAJAS

Veterana
Viajera

DESVENTAJAS

Sustentadora
Fea

ESTRUCTURA

8

Carga Ac. / Max. Manos 3 / 3

INICIATIVA

ARMAS

Espada larga

Imp. Daño Tipo Estr.

4 5 Cor 3

Alc. Base Esp. Total

2 4 6

Carga Ac. / Max. Torso 10 / 15

PROTECCIONES

Peto de cuero
Escudo redondo
Natural

Cont. Cort. Perf. Luz Osc. Elem. SN. Eva. Cob.

1 2 2 0 0 2 2 2 3 4 6 +1

TOTAL

1 2 4 2 2 3 4 3 7

HABILIDAD

Combate con
armas de proyectiles
Escalada
Orientación
Manejo de espada
Rastreo / caza
Supervivencia
Táctica

Nivel Exp. Attrib.

1 FA
2 FAR
2 I
3 FAR
2 I
2 I
2 L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto

CLAN ALEIRR



YVAJORN

DATOS PERSONALES

Origen: Clanes gunearos
Organización: Clan del Oso

Posición: Cazador

Religión: feralismo
Deidades: Sigvaur

Varón, 30 años, piel tostada, pelo enmarañado, ojos oscuros, 70 kgs, 1,70 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 2
Agilidad 3
Resistencia 3

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 3
Liderazgo 1

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 2
Defensa 2
Extensión 0

ENERGÍA

-

AGUANTE

15

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

12

VENTAJAS

Veterano
Entrenamiento intensivo

DESVENTAJAS

Supeditación moral
Feo

ESTRUCTURA

6

Carga Ac. / Max. Manos 1,5 / 2

INICIATIVA

ARMAS

Lanza ligera

Imp. Daño Tipo Estr.

4 4 Per 3

Alc. Base Esp. Total

3 6 9

Carga Ac. / Max. Torso 10 / 10

PROTECCIONES

Peto de cuero
Natural

Cont. Cort. Perf. Luz Osc. Elem. SN. Eva. Cob.

1 2 2 2 2 2 4 3 6

TOTAL

1 2 2 2 2 2 4 3 6

HABILIDAD

Deetección
Entrenar animales
Escalada
Herbolaria / recolección
Manejo de lanza
Orientación
Rastreo / caza
Sigilo
Supervivencia
Táctica

Nivel Exp. Atrib.

1 I
1 LI
4 FAR
3 RI
2 A
3 I
3 I
5 AI
3 I
1 L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto

CLAN ALEIRR



LANKA

DATOS PERSONALES

Origen: Clanes gunearos

Religión: feralismo

Deidades: Nadruneb

Mujer, piel tatuada, pelo castaño, ojos marrones, 65 kgs, 1,65 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 3
Agilidad 2
Resistencia 2

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 2
Liderazgo 2

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 2
Defensa 2
Extensión 2

ENERGÍA

-

AGUANTE

10

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

18

ESTRUCTURA

9

VENTAJAS

Veterano
Entrenamiento intensivo
Talento natural (P)

DESVENTAJAS

Enemigo
Religioso
Sustentador

ARMAS

Lanza ligera

Carga Ac. / Max. Manos 3 / 3

Imp. Daño Tipo Estr.

5 5 Per 3

INICIATIVA

Alc. Base Esp. Total

3 4 7

Carga Ac. / Max. Torso 10 / 15

PROTECCIONES

Peto de cuero
Escudo grande
Natural

Cont. Cort. Perf. Luz Osc. Elem. SN. Eva. Cob.

1 2 2 3 6
0 1 2 +1
2 2 3 4

TOTAL

1 3 4 2 2 3 4 3 7

HABILIDAD

Concentración
Esfera flora
Forja
Herbolaria / recolección
Historia
Manejo de lanza
Ritos
Supervivencia
Táctica

Nivel Exp. Attrib.

1 D
1 P
1 RI
1 RI
1 I
4 A
3 E
1 I
2 L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto
Posicionamiento oportuno
Percepción sobrenatural

CLAN ALEIRR



EWENN RAGVER

DATOS PERSONALES

Origen: Nido de águilas
Deidades: Airí

Posición: Hombre libre

Religión: tridecadeísmo

Varón, 35 años, piel blanca, pelo negro, ojos azules, 70 kgs, 1,75 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 2
Agilidad 2
Resistencia 2

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 3
Liderazgo 1

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 3
Defensa 2
Extensión 2

ENERGÍA

-

AGUANTE

10

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

12

VENTAJAS

Veterano
Elegido divino

DESVENTAJAS

Sustentador
Religioso

ESTRUCTURA

6

Carga Ac. / Max. Manos 1,5 / 2

INICIATIVA

ARMAS

Lanza ligera

Imp. Daño Tipo Estr.

4 5 Per 3

Alc. Base Esp. Total

3 5 8

Carga Ac. / Max. Torso 10 / 10

PROTECCIONES

Peto de cuero
Natural

Cont. Cort. Perf. Luz Osc. Elem. SN. Eva. Cob.

1 2 2 2 2 2 4 3 6

TOTAL

1 2 2 2 2 2 4 3 6

HABILIDAD

Concentración
Esfera luz
Esfera vida
Finanzas
Ganadería
Herbolaria / recolección
Historia
Manejo de lanza
Medicina
Orientación

Nivel Exp. Attrib.

1 D
2 P
2 P
3 I
2 RI
2 RI
2 I
3 A
3 I
3 I

HABILIDAD

Pesca
Rastreo / caza
Ritos
Supervivencia
Táctica

Nivel Exp. Attrib.

2 AI
3 I
1 E
3 I
1 L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto
Percepción sobrenatural

CLAN ALEIRR



BORNK

DATOS PERSONALES

Origen: Clanes gunearos

Religión: tridecadeísmo

Deidades: Taharda

Organización: Clan Imunork

Varón, 21 años, piel clara, pelo negro, ojos negros, 88 kgs, 1,90 m.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Fuerza 3
Agilidad 3
Resistencia 2

ATRIBUTOS MENTALES

Voluntad 2
Inteligencia 2
Liderazgo 2

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Potencia 2
Defensa 1
Extensión 1

ENERGÍA

-

AGUANTE

10

MOTIVACIÓN

-

VIDA

6

MUERTE

18

ESTRUCTURA

9

VENTAJAS

Veterano
Entrenamiento intensivo
Descomp atrib (V)

DESVENTAJAS

Oscuridad interior
Cultista
Criminal

ARMAS

Espada corta
Espada corta

Carga Ac. / Max. Manos 3 / 3

Imp.	Daño	Tipo	Estr.
4	5	Cor	4
4	5	Cor	4

INICIATIVA

Alc.	Base	Esp.	Total
1	5		6
1	5		

Carga Ac. / Max. Torso 11 / 15

PROTECCIONES

Cota de mallas
Manejo de espada
Natural

Cont.	Cort.	Perf.	Luz	Osc.	Elem.	SN.	Eva.	Cob.
2	3	3					2	5
			1	1	3	3		+2
TOTAL	2	3	3	1	1	3	3	7

HABILIDAD

Combate con
armas arrojadas
Escalada
Manejo de espada
Manejo de hacha
Nadar / bucear
Orientación
Supervivencia
Táctica

Nivel Exp. Atrib.

1	FA
2	FAR
4	FAR
3	FR
2	AR
2	I
2	I
2	L

CUALIDADES ESPECIALES

Combate conjunto
Distraer / desarmar
Lanzamiento

CLAN ALEIRR



ESPADA NEGRA

EIFR



F 3	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	3	Cob	7	1	3	5	Cor
R 2	Per	6	Agu	10	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	2	Combate con escudo: 2			
I 2	Osc	2	Ini	6	Escalada: 2			
L 2	Ele	3	Vid	6	Historia: 2			
P 1	SN	4	Est	13	Manejo de hacha: 3			
D 2	Hacha grande, Escudo redondo			Manejo de maza: 2				
E 1	Armadura de placas			Orientación: 2				
					Rastreo / caza: 2			
					Supervivencia: 2			
					Táctica: 1			

EGR



F 4	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	8	2	3	9	Cor
R 2	Per	2	Agu	10	Nivel: 4 (3 en combate)			
V 2	Luz	1	Rec	2	Detección: 2			
I 2	Osc	1	Ini	6	Escalada: 2			
L 2	Ele	4	Vid	6	Hípica: 2			
P 2	SN	3	Est	6	Historia: 2			
D 1	Gran hacha gunear			Manejo de espada: 2				
E 2	Protección completa de cuero			Manejo de hacha: 5				
					Rastreo / caza: 2			
					Supervivencia: 2			
					Táctica: 1			

AESTRILR



F 3	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	8	1	3	7	Cor
R 3	Per	2	Agu	15	0	3	6	Cor
V 2	Luz	2	Rec	3	Nivel: 4			
I 2	Osc	2	Ini	5	Combate con dos armas: 1			
L 2	Ele	3	Vid	6	Detección: 1			
P 1	SN	4	Est	6	Escalada: 2			
D 2	Hacha grande, Hacha de mano			Historia: 2				
E 1	Protección completa de cuero			Manejo de espada: 2				
					Manejo de hacha: 5			
					Orientación: 2			
					Rastreo / caza: 2			
					Supervivencia: 2			
					Táctica: 1			

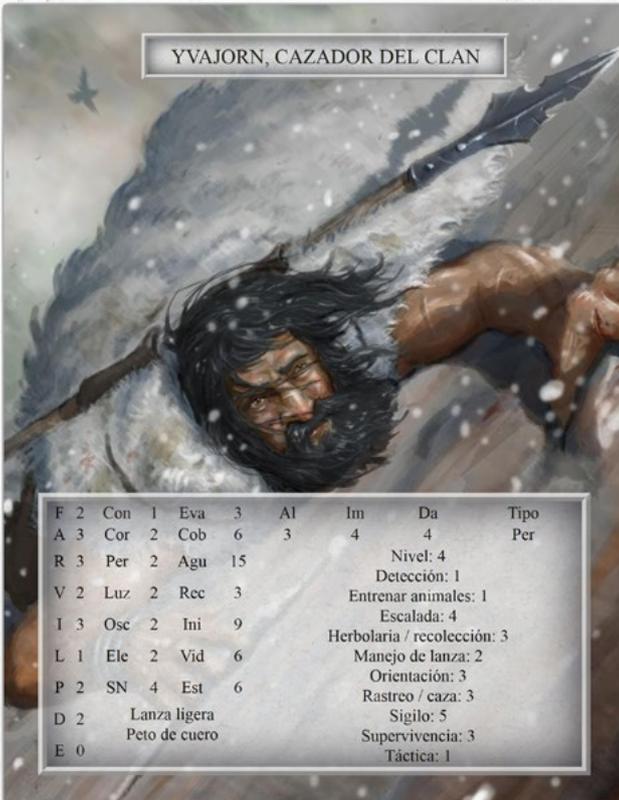
EILEI ROGEITEIN



F 3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor	2	Cob	7	2	4	5	Cor
R 3	Per	4	Agu	15	Nivel: 3			
V 2	Luz	2	Rec	3	Combate con armas de proyectiles: 1			
I 2	Osc	2	Ini	6	Escalada: 2			
L 2	Ele	3	Vid	6	Manejo de espada: 3			
P 1	SN	4	Est	8	Orientación: 2			
D 2	Espada larga, Escudo redondo			Rastreo / caza: 2				
E 1	Peto de cuero			Supervivencia: 2				
					Táctica: 2			

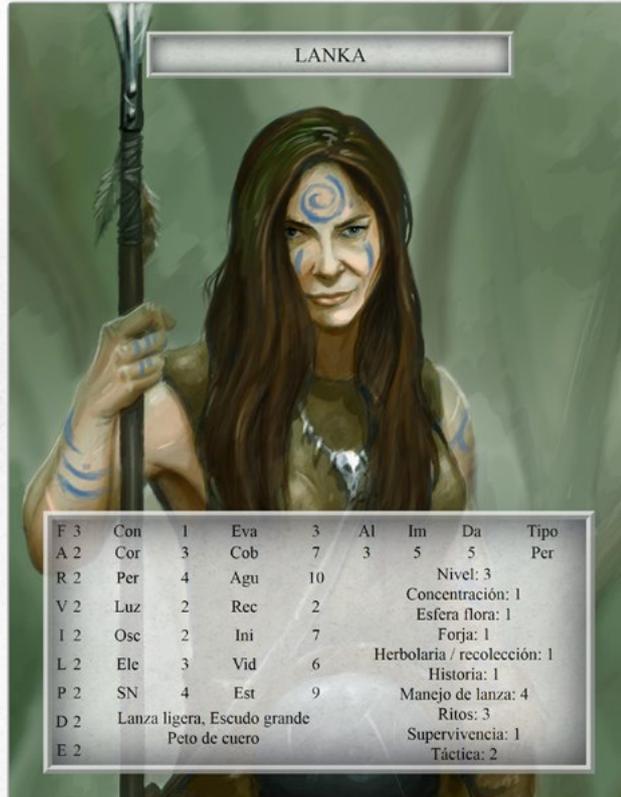
CLAN ALEIRR

YVAJORN, CAZADOR DEL CLAN



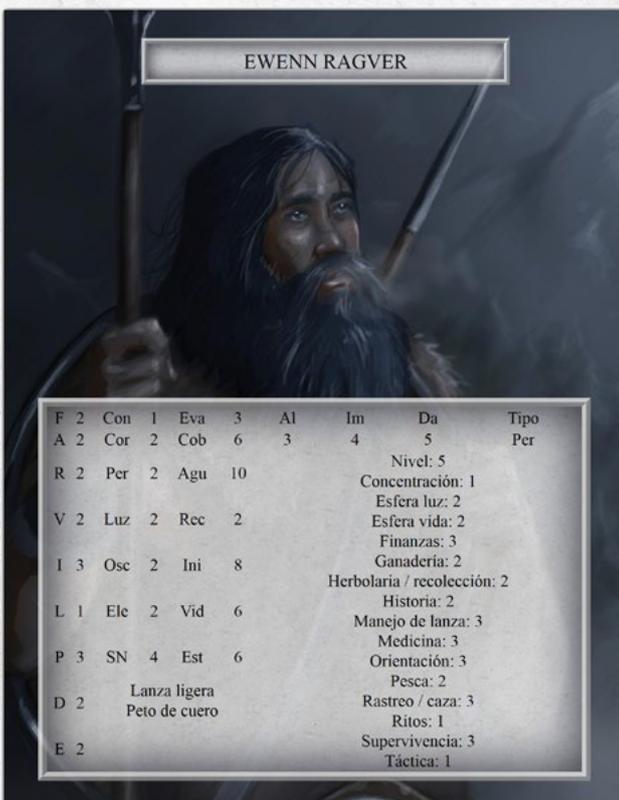
F	A	R	V	I	L	P	D	E	Con	Cor	Per	Eva	Cob	Agu	Luz	Osc	Ele	SN	Est	Al	Im	Da	Tipo	
2	3	3	2	3	1	2	2	0	1	3	2	3	6	15	2	2	2	4	4	6	3	4	4	Per
Nivel: 4 Detección: 1 Entrenar animales: 1 Escalada: 4 Herbolaria / recolección: 3 Manejo de lanza: 2 Orientación: 3 Rastreo / caza: 3 Sigilo: 5 Supervivencia: 3 Táctica: 1																								
Lanza ligera Peto de cuero																								

LANKA



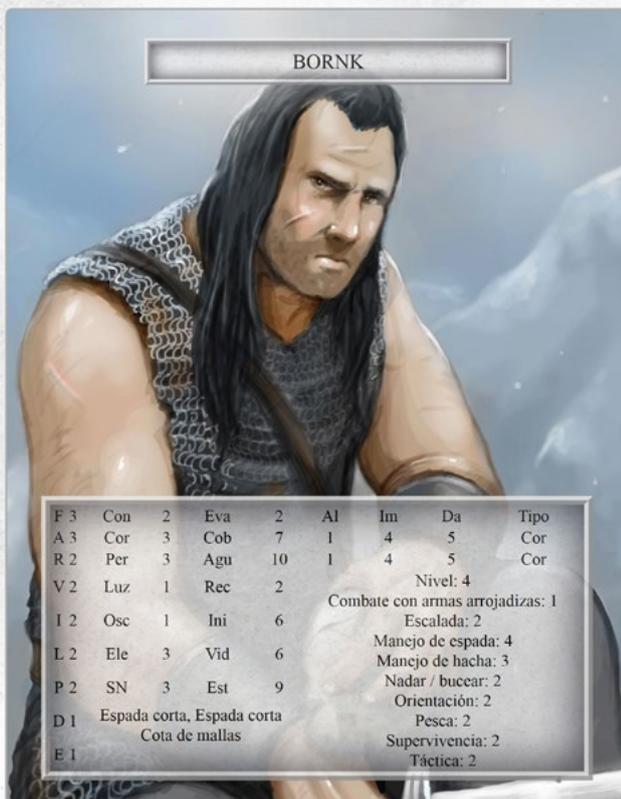
F	A	R	V	I	L	P	D	E	Con	Cor	Per	Eva	Cob	Agu	Luz	Osc	Ele	SN	Est	Al	Im	Da	Tipo
3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	4	3	7	10	2	2	3	4	9	3	5	5	Per
Nivel: 3 Concentración: 1 Esfera flora: 1 Forja: 1 Herbolaria / recolección: 1 Historia: 1 Manejo de lanza: 4 Ritos: 3 Supervivencia: 1 Táctica: 2																							
Lanza ligera, Escudo grande Peto de cuero																							

EWENN RAGVER



F	A	R	V	I	L	P	D	E	Con	Cor	Per	Eva	Cob	Agu	Luz	Osc	Ele	SN	Est	Al	Im	Da	Tipo
2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	3	6	10	2	2	2	4	6	3	4	5	Per
Nivel: 5 Concentración: 1 Esfera luz: 2 Esfera vida: 2 Finanzas: 3 Ganadería: 2 Herbolaria / recolección: 2 Historia: 2 Manejo de lanza: 3 Medicina: 3 Orientación: 3 Pesca: 2 Rastreo / caza: 3 Ritos: 1 Supervivencia: 3 Táctica: 1																							
Lanza ligera Peto de cuero																							

BORNK



F	A	R	V	I	L	P	D	E	Con	Cor	Per	Eva	Cob	Agu	Luz	Osc	Ele	SN	Est	Al	Im	Da	Tipo
3	3	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	2	7	10	1	1	3	3	9	1	4	5	Cor
Nivel: 4 Combate con armas arrojadas: 1 Escalada: 2 Manejo de espada: 4 Manejo de hacha: 3 Nadar / bucear: 2 Orientación: 2 Pesca: 2 Supervivencia: 2 Táctica: 2																							
Espada corta, Espada corta Cota de mallas																							

EL RELATO

A continuación se incluye el contenido del texto que Miskganr puede otorgar a los personajes.

He aquí que los que alguna vez aceptamos la muerte eterna de Tabarda nos vemos condenados a una existencia al menos tan miserable como la vida que tiempo ha dejamos atrás. El poder alcanzado es sin duda muy superior al de cualquier ganancia material, y por tanto la apetencia de estos objetos debería desaparecer, pero ahora más que nunca me agarro a los recuerdos que me atan a lo que amé y odié en mi vida, y por lo tanto deseo con todas mis fuerzas reunirlos todos en mi presencia para que cuando no me quede memoria pueda rozarlos y sentir al menos la emociones remanentes que quedan en mí.

Y aunque los objetos más mundanos deberían haber dejado de tener todo atractivo para mí, la tinta y el papel con el que deseo dejar registro de mi vida son un bien totalmente preciado por el que tengo que discutir y pelear con los ocupantes de este lugar, que como yo parecen encontrar cierta satisfacción en su posesión. Me pregunto, de hecho, si el acopio de tinta me permitirá simplemente concluir lo que tengo que decir, o si mis recuerdos desaparecerán antes. También me pregunto si necesitaré en el futuro otra de las cosas que fueron guardadas en esta tumba, y si no me estaré convirtiendo en un espectro adicto, como esos de la armería, capaces de obsesionarse simplemente con el sonido de una nuez.

Me pasma, pues, mi propia sabiduría obtenida no tanto por todo lo que he podido leer, sino incluso por lo que he podido deducir con el paso del tiempo. No obstante con el devenir de los años estos descubrimientos son cada vez más lejanos, no solamente porque ya solo me quedan deducciones complejas que hacer, sino también porque paso más y más tiempo en un estado similar al sueño, aunque es más bien algo como la muerte, el destino final de los que hemos aceptado esta forma de existir. ¿Llegará el momento en el que este sueño profundo y vacío me trague hasta que despierte solo al final de los tiempos? En verdad ansío que alguien encuentre este lugar y pueda al menos enfrentarme a él.

Yo soy Miskganr el sabio, el que conoce la condena del clan Aleirr.

No en vano soy el más viejo entre todos los que habitan esta mazmorra. Con el paso del tiempo esos treinta años que le saco al siguiente no deberían significar demasiado, pero sin duda esa sabiduría con la que morí me ha garantizado un lugar especial, o quizá una carga, pues detrás del dolor de

finitivo de muchos de mis compañeros no parece haber una particular conciencia.

En mis setenta años de vida serví bajo tres jefes de clan diferentes. El clan Aleirr siempre había tenido unas buenas relaciones con el clan Igvnr, pero en los tiempos del padre de Gunag las cosas se torcieron. ¿Debería avergonzarme reconocer que no recuerdo qué nos llevó a distanciarnos? En parte sé que esos asuntos no son de ninguna importancia para un ser de mi poder, pero por otra parte echo de menos saber todas esas cosas que en realidad son la fuerza de la misma existencia.

Viví una complicada migración que llevó a mi clan a la montaña Eisafuj. Recuerdo que más que transportar a las familias, la dificultad estribaba en llevar las poderosas riquezas del clan, las que el padre de Gunag había conseguido tras no pocas aventuras. Debería recordar su nombre, debería sentarme y pensar. ¿Quizá si descanso unos años lo recuerde? ¿O quizá desaparezcan más recuerdos?

Sí recuerdo que Eifagr no era originaria del clan. ¿Y de dónde salía? De eso ya no puedo decir nada. Pero la recuerdo como una joven atractiva y enérgica que sin duda seguiría las enseñanzas del padre de Gunag. Por eso este lo casó, pues Gunag no tenía el liderazgo para llevar el clan.

No recuerdo del todo su carácter, pero no creo que le hubiera gustado la forma en la que Eifagr llevaría el liderazgo. Cuando él murió, Eifagr renovó con fuerza el ímpetu del clan Aleirr, y se financió a poderosos guerreros que buscaran los mismos regalos de los dioses. Para ver quién llevaría a cabo estas gestas se organizó un torneo en el clan. Recuerdo que yo mismo preparé las pruebas que no solo eran de combate, sino también de ingenio y sabiduría, que serían necesarias.

Queríamos enviar a ocho, pero tras hacer la selección, a duras penas pude elegir a tres. ¿Quizá ese fue nuestro error? Nunca terminamos de estar preparados para la tarea que nosotros mismos nos habíamos encomendado.

Gronjard era un gran guerrero que recibió la aprobación de todos. De hecho se esperaba que se dedicara a ello, pero en contra de lo que muchos esperaban, y sin duda en la línea que yo en secreto mantenía, no consiguió éxito en su tarea.

Eifgelforn, sin embargo, sí tuvo mucho más éxito. Se trataba de una guerrera mucho más comedida que destacaba por otros talentos que le permitieron encontrar no solo varios regalos de los dioses, sino la ubicación de muchos. Tabarda la tenga en su gloria.

Kalgren era tan solo un muchacho entonces, pero era guiado por una voluntad que le valió el puesto. Por desgracia no pudo salir demasiadas veces del clan, puesto que era el guardián que Eifagr más valoraba.

La condena que todos sufrimos fue un hijo de nuestra propia codicia y ansias de poder. Eifagr atesoraba de una forma compulsiva los regalos de los dioses que Eifgeljorn traía. Yo compartía con ella el gusto por tomos antiguos. Llegué a apreciarla como una especie de alumna que más tarde superaría a su maestro.

Hay una lección que querría dar a aquellos que lean esto. ¿Saben cual es la forma de diferenciar a un noble guerrero de un repugnante asesino? ¿Dónde está la línea que separa a un hábil orador de un manipulador? ¿Y qué distingue a lo vivo de lo muerto? La misma cosa a la vez puede ser todo ello, y dentro de la tragedia de existir pondremos en la balanza de lo querido e inventaremos excusas para justificar nuestra decisión.

Supongo que yo ya sabía que Eifagr no era una buena persona. Se había casado con Gunag por pura conveniencia pero en verdad no le profesaba ninguna lealtad. Ella solo quería el poder y hacer más grande el clan, pero sin duda no por un afecto personal. Le dio hijos, claro, pero, ¿puedo estar seguro de que fueran de él y no de Kalgren? ¿Y qué puedo decir de ellos tres? Los conocí muy bien mientras estaban en el interior de Eifagr y ella se venía a estudiar a la biblioteca, y muy poco después cuando los dejó a las amas de cría. Nunca fueron sus hijos, y nunca los quiso realmente más que como a un instrumento del clan. Claro que se esforzó en que Likreg, Edrev y Gavreg tuvieran lo mejor, pero no como a personas, sino como herederos del clan que queríamos forjar. Así que les dio de todo menos una madre. Por lo menos sí tuvieron el cariño de Gunag, aunque eso lo aprendí más tarde, porque en esos momentos yo estaba tan fascinado como Eifagr.

Ella fue mi amiga, aunque siempre supe que era intrínsecamente malvada. Siempre estuvo dispuesta a vender a su misma familia por un regalo de los dioses más, y ninguna de las personas del pueblo tenía el más mínimo valor para ella. Manipularía y mataría a quien fuera, y aún así me encantó cada momento que pasé con ella estudiando porque

amaba con todas sus fuerzas ese conocimiento. Compartimos esa pasión con intimidación, y si bien nunca tuvimos una unión carnal sí creo que nos entendimos más que con cualquier otra persona.

Solo una persona se nos oponía, y se trataba de Virgudn. ¡Ah, qué gran hombre has sido! Virgudn nunca quiso estar bajo las órdenes de Eifagr, y como amigo personal de Gunag le advirtió de todas las maldades de ella. Supongo que también le advertía de mí, pero, ¿qué podría hacer? Virgudn consiguió bastante. Qué distintas habrían sido las cosas si se hubiera presentado para ser un campeón del clan. Pero simplemente no estaba de acuerdo. Me gustaría que entendiera que al final comprendí que él tenía razón, pero tampoco creo que eso le hiciera sentir demasiado. Ahora, después de tantos años, ¿qué más da?

El primer gran desacuerdo en el que me alineé con él fue producido por el conocimiento que nos consiguió Eifgeljorn que no hablaba más que del lugar en el que habíamos construido nuestro hogar y mazmorra. En verdad lo habíamos



elegido por las leyendas que había asociadas al lugar, pero no esperábamos descubrirlas tan pronto. La promesa de una fuerza desconocida urgió a Eifagr a cavar profundo. Yo le decía que había mucho que encontrar en la superficie del mundo como para meterse en sus entrañas, pero finalmente ella impuso su voluntad. Desde entonces ya no volvió a confiar en mí de la misma forma. Quiero pensar que en aquella época hablaba más con Kalgren, aunque tampoco puedo asegurarlo porque era muy celosa de sus secretos. En cualquier caso la jefa del clan no era para nada estúpida, y cuando alcanzó a entender donde se encontraba la mazmorra preexistente, creó una ingeniosa puerta que garantizaría la seguridad del clan. Ante esa planificación sentí un gran orgullo, y me disculpé por mi falta de fe, pero no la convencí, y me vi condenado a una soledad en la que creía que moriría.

Pero mi impulso inicial resultó acertado, y la fuerza que esperaba más abajo era sin duda muy superior, y las investigaciones de aquella antigua cultura fueron demasiado breves. Una fuerza temible acabó con unos hombres de Eifagr. Propuse cerrar la puerta para siempre, pero ella no aceptó.

Y un día como cualquier otro conocimos el caos. Los mismos defectos de los hombres surgieron de las profundidades y diezmaron nuestras fuerzas. Virgudn no consiguió cerrar la puerta a tiempo, y el enemigo tomó algunos de nuestros preciados tesoros e hirieron para siempre al clan. Él y Gunag querían sellar la mazmorra, pero Eifagr y yo no podíamos soportar la pérdida. ¡Qué poderosa puede ser la entropía de una mujer decidida! Convenció a Gunag una vez más, y se esperó a que Gronjard y Eifgeljorn regresaran de su misión para formar una comitiva que recuperara nuestros tesoros y nuestra mazmorra.

Una primera misión tuvo éxito y expulsó al caos del segundo nivel de nuestra mazmorra, pero las secciones preexistentes seguían siendo de su propiedad, y no habíamos recuperado los ansiados objetos de Eifagr, quien parecía padecer una terrible ansiedad fruto de la falta. Ordenó entonces que nuestros héroes descendieran con los guerreros del clan.

Virgudn se negó, y debido a esto fue sometido a prisión y castigo, pese a su amistad con Gunag, quien, manipulado por la auténtica jefa del clan, lo condenó a prisión y muerte, una condena que se ejecutaría de la forma más extraña. Por otra parte los guerreros propusieron que Kalgren permaneciera en la parte superior como última defensa.

Gronjard y Eifgeljorn vivieron el más terrible de los castigos en la escalera eterna, y nunca regresarían con vida. Sabemos que combatieron con enorme valor, pues incluso desde la distancia se escuchaban las órdenes centradas, pero los habíamos enviado a realizar



una misión imposible. Cuando cerramos la puerta ya solo se escuchaban gritos desfigurados.

Siempre quise a Eifagr, nunca aprobé sus acciones, y desde ese momento quise su muerte. La ausencia de sus amados tesoros terminó de enloquecerla y le quitó el sueño, y día tras día se enterraba en la biblioteca. Discutió con Gunag, con quien no volvió a hablar, y discutió con Kalgren al que tachó de cobarde.

Y cuando menos lo esperaba, habló conmigo; había hallado un conocimiento secreto en los libros que Gronjard había encontrado, uno relativo a la diosa de la muerte, Tabarda, patrona de la antigua civilización del desierto. Con esa fuerza quería enfrentarse al caos y recuperar todo el poder del clan.

Yo me negué en cuanto entendí el tipo de poder que nos proponía. El viejo amor que sentía por ella se manifestó, y llegué a suplicarle que cesara en su empeño, pero ella no estuvo dispuesta a escucharme porque había avanzado mucho más en su conocimiento de lo que esperaba. Me llevó a la celda de Virgudn, donde encontré que lo había convertido en un muerto viviente de extrema fuerza. Entonces me impresionó, el que había sido hasta entonces murió. Pero entendí que la fuerza de la muerte tenía que ser nuestro medio.

Tardamos tiempo en entender la forma en la que Tabarda se manifiesta. La conversión de Virgudn había sido un golpe de fortuna, pues el resto de muertos que creábamos no tenían ni su poder, ni conservaban la conciencia. Fruto de esto cada vez teníamos más muertos inútiles y menos hombres leales.

Ampliamos la mazmorra para que estuviera construida a la semejanza del símbolo de la diosa. Le hicimos los más horribles sacrificios, incluido el propio Gunag, con quien tuvimos éxito parcial. El éxito total no nos llegaría hasta que convertimos a Kalgren en parte de la sombra. Entendimos entonces que simplemente no podíamos conseguir la fuerza de Tabarda en todas las personas.

Para entonces Eifagr y yo ya habíamos recorrido parte del camino de la muerte, pero teníamos miedo de dar el último paso en el que se alcanza el poder total o se sucumbe definitivamente. Sacrificamos a sus tres hijos sin éxito con la esperanza de sellar un matrimonio siniestro, una muerte definitiva. Y nos preparamos para el ritual final con el mayor de los temores.

Yo fui primero, y conseguí la forma última que me permitiría alcanzar la gran sabiduría que ahora atesoro. Y cuando ella fue después, todo salió mal, y se convirtió en el ser sin conciencia que es ahora. De lo que había amado ya solo quedaba locura, y escuchando sus gritos de dolor comprendí a lo que habíamos llegado. Nos habíamos corrompido para toda la eternidad por el sueño de Eifagr, y ya no la teníamos para guiarnos. Y ni siquiera tenía lágrimas con las que llorar.

Virgudn y yo la encadenamos y la dejamos como una guardiana del clan. Ya todo el clan había sido vendido a Tabarda, y su gloria no se podría recuperar. Cerramos la puerta para siempre, y nos preparamos para aguardar la eternidad. Habíamos completado la condena del clan Aleirr.

Siempre me pregunto por qué falló el ritual de Eifagr. En los últimos momentos de su cordura creí ver un gesto triste acompañado de unas lágrimas que al principio achaqué al miedo. Pero ahora pienso que Eifagr era más consciente de lo que hacía de lo que yo pensaba, y que sabía que su plan era tan malvado como imposible. Si es cierto, ¿le movía el odio a sí misma por no poseer los objetos del clan, o quizá por haber realizado todo tipo de maldades? ¿Sería su tristeza simplemente la consecuencia del fracaso de su esfuerzo por hacer el clan más grande del mundo?

A veces voy a verla, pero no tiene ninguna respuesta para mí.

Un jugador que se haya leído todo esto puede reclamar al Creador de la partida que jueguen el flashback de Gronjard y Eifgeljorn en la mazmorra.





¿Has disfrutado esta aventura?
Entra a Juégame, y oblíganos a publicar más.

<http://juegame.ocin.es>

MENTALIDAD CREATIVE COMMONS

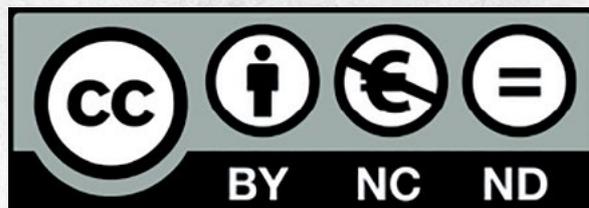
La hermandad de la Espada Negra publica todas sus obras bajo diferentes versiones de la licencia que ofrece la organización "Creative Commons", una organización sin ánimo de lucro que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento a través de una serie de instrumentos jurídicos de carácter gratuito

Aunque muchos creadores publican sus obras bajo este régimen creyendo en una estructura de consumo responsable y moderna, lejana de las trasnochadas mentalidades de las sociedades de gestión, la hermandad tiene otros motivos para publicar sus obras con las diferentes variantes de esta licencia:

Creemos en el conocimiento libre.

Consideramos que el acceso global a todo el conocimiento (artístico o no) propicia el crecimiento mental y espiritual de las personas y de las sociedades. De la misma forma creemos que solo mediante este acceso completo las personas podrán ser objetivamente críticas con su situación, la de sus semejantes y la de sus gobiernos.

Consideramos que esta lucha por el libre acceso al conocimiento es de la máxima importancia por lo que promovemos sus principios y nos ponemos a disposición de aquellos que están dispuestos a defenderlos.





OTRAS AVENTURAS PUBLICADAS:

**LA MASACRE DE NERDUA
LA EXTINCIÓN DE NERDUA
LA VENGANZA DE NERDUA
INVASIÓN AL REINO DE LOS MUERTOS
NOCHE DE PAZ
EL ARTE DE LA MUERTE
SEMILLAS DE ETERNIDAD
SANGRE EN LA NIEVE
LA CRISIS DE LOS LOBOS ROJOS
LOTERÍA PARA EL DÍA DE AÑO NUEVO
SACRIFICIOS PENDIENTES
LA ESPADA DE SOID
LA MARCA DE GUOLEITR
HIJOS DE LOS DIOS
MENTIRAS PARA EL DIOS DE LA JUSTICIA
LORENTIE, LA AGONÍA DE UNA ESTRELLA**