

Módulo no oficial
Warhammer Fantasy Tercera Edición

El Filo Sangriento



autor
Kether
corrección
Egalmoth

www.templodehecate.com

EL FILO SANGRIENTO

EPISODIO ORIGINAL

La **Crónica del Filo Sangriento** es una campaña breve para **Warhammer Fantasy: el juego de rol** y en éste escrito se encuentran las trazas y datos necesarios para dirigir la primera aventura autoconclusiva para que el DJ pueda guiar a los jugadores en una la gesta que salvará o condenará las vidas de miles de ciudadanos de Reikland (y del Imperio) a manos de sus enemigos.

Para jugar a Filo Sangriento es recomendable que poseas la **Guía del DJ**, la **Guía del Jugador** y la **Guía de Criaturas**, y sus respectivos cofres y cubiles.

SINOPSIS

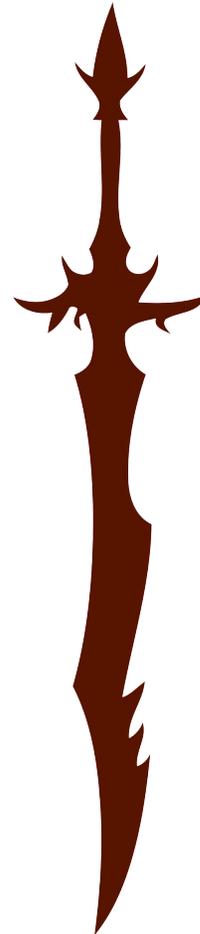
En el pueblo de Peakland sito en las Montañas Grises, celebran como cada año el Día de Argus, una fiesta en honor del célebre héroe que detuvo un ¡waagh! de pieles verdes en el Desfiladero de las Rocas de Cristal.

Sin embargo, mientras habitantes y forasteros se embriagan de fiesta y bebida, una incursión de pieles verdes comandada por un paladín del Caos que se hace llamar “El Recolector” pondrá en jaque al pueblo con la ayuda de un artefacto de los elfos silvanos potenciado por una piedra de disformidad. Los PJs podrán escapar de ellos estratégicamente para buscar ayuda con la que parales los pies en la fortaleza de Peakland y su terrible secreto, que puede ser la salvación o condenación de las Montañas Grises: una espada demoníaca emancipada a un Desangrador de Khorne.

Una vez hayan convencido (o no) a los hombres del fuerte y sobre todo tras haber conseguido la espada del Filo Sangriento, podrán volver al pueblo para descubrir cómo desgraciadamente se han llevado ya algunos hombres y mujeres en sus jaulas impías, y sólo han dejado un destacamento mediano de pieles verdes comandado por el noble orco Radkar para quemar el pueblo hasta los cimientos y avasallar la fortaleza. Sin embargo, los héroes se interpondrán

en su camino y, con la ayuda de los hombres del fuerte, o eliminando al Radkar en combate singular para provocar la desbandada general de los pieles verdes, podrán poner a salvo al pueblo. Por el momento.

Ésta es sólo una victoria pírrica: muchas personas han sido abducidas por el caos y aquél que las comanda, el Recolector, debe ser detenido. Pero eso será parte de otro historia...



PARTE I: EL FINAL DE LA FIESTA

La aventura da comienzo en el crepúsculo de otoño del día 17 de Erntezeit en Peakend, en la famosa festividad del héroe Argus. Media docena de caravanas mercantes han parado en el pueblo para hacer negocio y muchos otros viajeros han llegado hasta la ciudad del pico de las Montañas Grises para unirse a la conmemoración del 50º aniversario de la victoria de Argus sobre la horda que asoló este valle, una marea que amenazó con derramarse sobre ciudades como Bogenhafen o la mismísima Altdorf.

ACTO I: QUE CORRA LA CERVEZA

Éste acto transcurrirá en su mayor parte, si no totalmente, en modo historia y lo mejor es tratarlo con cierta flexibilidad y adaptarlo a tus personajes jugadores. Ten presente los trasfondos de los héroes y crea las situaciones necesarias para que, si no se conocían de antes o hay nuevos personajes, éstos se conozcan, aunque sea fugazmente durante la celebración.

GANCHOS

Hay toda una variedad de motivos para que los personajes hayan recalado en Peakland: quizá un enano matatrolls deshonrado en busca de una muerte gloriosa haya viajado a través de las montañas tras tribus de orcos y haya encontrado éste lugar para beber y pelear con los lugareños. O puede que un iniciado sigmarita haya crecido en el pequeño templo consagrado a Sigmar tutelado por el anciano discípulo Roman. O quizá un aprendiz de mago de Altdorf ha sido enviado a entregar una carta sellada al discípulo Roman. Podría ser que simplemente hayan ido a comerciar o fisgonear en la fiesta para hacer negocio.

ENCUENTRO: LA PAJARERA

Quizá cuando uno o varios personajes lleguen a Peakland o si van a orinar a las afueras del pueblo por exceso de consumo de cerveza, puedan observar una pajarera colgada de un enorme árbol muerto y retorcido ocupada por un hombre musculoso y con

armadura de la guardia de la fortaleza de Peakland conocido como Sevim. Le pedirá al personaje que le dé algo de vino o de comida. El hombre parece bastante tranquilo y si se le lleva algo de lo que pide, preguntará si la fiesta está mereciendo la pena. Si le preguntan por qué acabó allí explicará con fría tranquilidad cómo le cortó la oreja izquierda a su sargento cuando éste dijo que su madre era una ramera. Dirá que no tiene miedo a la muerte, pero que se guarden de insultar a la mujer que le trajo al mundo.

Si el/los personajes hacen migas con Sevim, al final podrían tener alguna ventaja en su lucha contra la horda que amenazará el pueblo.

ENCUENTRO: LOS CHICOS DE GUSS

Esta escena podrías interpretarla con uno de los personajes que se hayan pasado de bebida, o cualquier otro PJ de apariencia endeble frente a la panda de matones del pueblo, un tal Guss y sus chicos. Guss, que debe rondar los veinte, es el hijo mayor de un soldado del fuerte de Peakland y siempre que puede le gusta apropiarse de lo ajeno... aunque haciendo que parezca suyo: bien acusando de ladrón a su propietario o bien pidiéndole que resarza su honor porque “le ha echado una mirada a una chica del pueblo que es de Guss”; elige una de éstas opciones o una de tu cosecha que se adapte a las circunstancias para iniciar la trifulca e interprétala contra tu personaje jugador solitario (y quizá borracho).

Si el personaje no acepta pagar la “deuda”, los chicos sacarán unos cuchillos y amenazarán al héroe con destriparle como a un cerdo por la afrenta; si aun así no cede, se tirarán a por él como una jauría: usa las reglas de combate en grupo de PNJs. Entre Guss y sus chicos son cuatro individuos. Nadie del pueblo, en principio, se interpondrá en el encuentro, e incluso algunos se reirán y animarán la batalla. Si el personaje jugador está bebido ponle un Dado de Infortunio en todas sus tiradas.

Cuando o al PJ o a “Guss y sus chicos” les queden pocos puntos de heridas o bien si otros personajes jugadores deciden intervenir en ayuda del PJ, una joven de pelo dorado, ojos color miel y con ropas de plebeya, se meterá en la pelea para detenerla. La chica, si bien de rasgos juveniles, tiene una mirada y una forma de moverse dominante. Si quienes iban ganando eran “Guss y sus chicos”, ésta espetará a los alborotadores que su padre no estará muy con-

tento si bañan de sangre el día de Argus por una baratija. Si es al revés, y es el/los PJs los que están dando una paliza a Guss, ésta intervendrá para que no lo maten puesto que es hijo de un importante hombre del fuerte y se buscarían problemas innecesarios. Luego le dará largas a Guss (y los chicos que queden vivos) y se irán a lamer sus heridas a otra parte.

La joven, que se presentará como Natalie, ayudará a curar las heridas que pudiera tener el PJ mientras se queja de lo estúpido que es Guss y dirá que siente lo que ha ocurrido.

Intenta ser agradable con Natalie y los personajes, que se encariñen con ella, lo que dará más dramatismo al final de la historia.

ACTO 2: LA CAÍDA DE LAS SOMBRAS

La fiesta continuará bajo la luna de Morrislieb (que no aventura nada bueno) y será cuando las sombras se ciernan sobre Peakland para dar su estocada mortal. Éste acto debes dirigirlo de tal forma que cuando caiga el grueso de las fuerzas del caos y los orcos, los personajes jugadores tengan la suficiente capacidad de maniobra como para poder escapar a salvo de una muerte segura. Debes sugerirle, mediante PNJs o con advertencias a su sentido de la autoconservación (con tiradas de **Intuición (2d)**, por ejemplo), que lanzarse contra un regimiento de casi un centenar de orcos y conversos del caos es garantía de una muerte segura y tan siquiera gloriosa.

ENCUENTRO: LAS AFUERAS

Situación: un joven del pueblo, Marc, vuelve corriendo con los pantalones a medio subir y pide ayuda a la gente porque dice que “algo” que surgió de la nada se ha llevado a su chica (con la que evidentemente estaba retozando). La gente se reirá de él chaval: “*Marc, que a la chica no se asustó de las sombras, la asustaste tú, ¡jajaja!*”, pero Marc seguirá implorando ayuda con lágrimas en los ojos. Si uno o varios de los personajes responden les llevará al lugar. Cuando se acerquen si consiguen una **tirada Fácil (1d) de Observación**, escucharán como alguien está comiendo tras una rocas. Un grupo de tres snotlings están devorando un cadáver... el cuerpo de la novia de Marc. Ante la desagradable visión ines-

perada los personajes tendrán que enfrentar una tirada de **Miedo 1**. Si alguien saca **1**, trastabillará y pondrá en alerta a los pieles verdes, que se abalanzarán sobre los personajes.

Cuando terminen con ellos y vuelvan al pueblo, los invasores habrán lanzado un ataque total sobre el pueblo y la sangre correrá como ríos por sus calles. Al menos ellos no tendrán que entrar al trapo pues nadie habrá advertido su presencia en principio (aunque es posible que debas pedirles tiradas de **Sigilo** para esquivar a los pieles verdes), y quizá puedan buscar cobijo en el Templo de Sigmar o atacar desde los flancos.

ENCUENTRO: LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

Situación: Mientras están de celebraciones los villanos y comerciantes, las sombras que hay junto a las rocas y árboles secos que limitan el pueblo se agitarán y un estallido de luz violácea cegará a los presentes, sucedido por un “*¡maagh!*” de una horda de pieles verdes sedientos de sangre.

La situación se volverá caótica: mujeres, niños, ancianos y débiles saldrán corriendo en todas las direcciones despavoridos, y los hombres y los pocos guardias del fuerte que aun pueden empuñar un arma colisionarán con los enemigos.

Lo que sigue es una carnicería:

Interpreta el choque de tus personajes con encuentros individuales con uno o varios pieles verdes (usa las fichas de personaje que ponemos en el apéndice), pero insinúales por cada encuentro que hagan contra ellos que vendrán más y que es una batalla que no podrán ganar. Si insisten, ponles otro encuentro que siga mermando su estado de salud. Cuando decidan que no pueden más y se preparen para escapar, avanzará un hombre... no, lo que una vez fue un ser humano, vestido con una armadura parcialmente fragmentada del que cuelgan tejidos en jirones, una armadura con marcas de batalla pero que brilla con un sobrenatural color purpúreo a la luz de Morrislieb, con una máscara de cuero que envuelve la mitad derecha de su rostro que parece palpitante en su interior de una manera grotesca, portando en una mano un bastón de madera muy largo coronado por unas espinas que sustentan ingravidamente una piedra de color verde tallada en forma de pirámide irregular invertida. Del bastón surgen algún tipo de fuerzas distorsionadoras que deforman

la visión que hay alrededor. Una tirada de **Sabiduría popular (3d)** o de **Educación (2d)** arroja algo de luz sobre ése “artefacto”:

- **♣**: la gema que gravita sobre el bastón es una piedra bruja o piedra de disformidad.
- **♣♣♣**: además el personaje sabe que el bastón parece ser de factura silvana.
- **♣♣♣♣**: la gema puede estar potenciando los poderes inherentes del bastón de alguna forma.
- **♣♣♣♣♣**: la visión es espeluznante y causa 1 punto de Ansia.

Uno de los aldeanos, un tal Saúl, el más fuerte de todos, armado con un enorme martillo, que ya se ha llevado a media docena de pieles verdes y no parece tener miedo a nada, desafiará a la monstruosa aparición y la atacará, pero cuando se abalanza con su maza el portaestandarte de los invasores clavará una mano-garra deforme surgida de los pliegues de su capa sobre el pecho del valiente, lo elevará sobre el suelo y luego un ruido cruel de piel, huesos y cartílagos partidos seguirá a su desplome, dejando en las manos del monstruo del caos un corazón humeante, que aplastará como si fuera ceniza.

Y es de esperar que eso sea suficiente para que los personajes pongan pies en polvorosa mientras el pueblo depone las armas ante su inevitable derrota.

ENCUENTRO: LA ENTRADA AL TEMPLO

Situación: los personajes están escapando hacia el Templo de Sigmar para hacerse fuertes y se encuentran a la entrada a dos orcos y un grupo de snotlings (igual al número de personajes que estén en el encuentro).

Cuando los vean, el orco más grande mostrará una mueca de risa y espetará “Rebanarloz”. No entrará en el combate a menos que lo ataquen, esperando que sus seguidores acaben con ellos. Si no lo consiguen y el orco “grande” sigue vivo, se le torcerá el gesto e intentará salir corriendo para avisar a sus compañeros. Los PJs deberán pararlo a menos que quieran enfrentarse con una horda de orcos.

Cuando consigan acabar con los pieles verdes de la puerta, el discípulo Roman abrirá a los personajes y luego sellará las puertas que podrán contener a los invasores, suponiendo que el orco consiguiera avisar a sus compañeros, durante un breve tiempo.

ACTO 3: REUNIÓN

El acto tres debería ser bastante corto. Los personajes han conseguido salir vivos del ataque de los incursores y se han conseguido poner a salvo atravesando el pasadizo secreto del Templo de Sigmar, que el discípulo Roman les ha abierto, hasta una ermita excavada en la roca que hay unos cientos de metros más allá lejos de las miradas de los orcos.

Allí, un Roman apesadumbrado se sentará sobre una roca, con rostro pensativo, y tras unos minutos se dirigirá a los héroes con éstas palabras:

*S*eáis quienes seáis, hermanos, amigos, conocidos o desventurados que atravesaban ésta cima, siento que ésta desgracia haya caído sobre vosotros... sobre todos nosotros. Y siento más aún lo que os voy a pedir, pero a mis años y con mis impedimentos ya no lo podré cumplir, y sabe Sigmar que si alguien no lo hace, condenaremos seguro Peakland y pondremos en peligro todo el sur de Reikland. Creo, creo que sé cuál es el auténtico motivo de ésta incursión, y del general del caos que lidera a la horda de orcos... el mismo motivo por el que atacaron Peakland hace 50 años. No tengo mucho tiempo para extenderme en detalles, pero Argus había llegado hasta aquí con un regimiento imperial por una misión de escolta muy importante: escoltar una espada para ocultarla en las montañas de los enemigos del emperador.

La llamaban El Filo Sangriento.

Tal era su poder que sólo un hombre de la voluntad Argus podía portarla con seguridad: los orcos descubrieron la importancia de la carga que transportaba y por aquel entonces un poderoso caudillo que los lideraba atacó la caravana cuando llegaron a la cima de Peakland. La historia ya la conocéis: Argus los venció y guardó la espada en un lugar

secreto en un paso al que sólo se puede acceder atravesando el fuerte de Peakland. En efecto, la fortaleza se construyó por orden del emperador únicamente para salvaguardar el arma. Pero sólo tres personas conocen su ubicación exacta. Argus, Sem del Colegio Gris y yo. No es fácil encontrarla, pues el hechicero protegió el acceso con magia de ilusión.

Es por ello que os pido, en nombre del sagrado Sigmar, en el de nuestro emperador y en el mío propio, a que vayáis al fuerte de Peakland, y con mi autorización el general al mando os abra las puertas al Desfiladero de las Rocas de Cristal, recuperéis el Filo Sangriento y que con su ayuda, la de los hombres del fuerte y la bendición de Sigmar expulsetis a los invasores.

Si necesitas más “incentivos” para convencer a los personajes puedes optar por decirles que el imperio bien a gusto cubrirá de privilegios a los que lo protejan, o bien serán perseguidos y colgados por la omisión de ayuda.

Respecto a la ilusión que protege la espada, Roman añadirá lo siguiente:

Sem protegió el Filo Sangriento con una ingeniosa ilusión. Oculto tras unas rocas cristalinas, más allá del puente del desfiladero, hay una explanada que lleva a tres caminos con sendas aberturas a cámaras, frente a las entradas encontraréis un menhir con tres glifos. Los glifos se transfiguran según la posición de las lunas, pero esconden un significado para elegir el camino correcto. Los otros dos llevan a una muerte segura. Dado su aspecto metamorfo, no puedo adelantaros cual será la senda que os lleve a la espada, pero Sem nos explicó que para descifrarlo teníamos que tener presente lo siguiente: el simple mínimo es siempre la

opción acertada.

Una vez acepten la misión, Roman les dirá que se quedará aquí, por si los orcos logran encontrar este camino: les dará algo de tiempo, y no admitirá discusiones al respecto: “*si Sigmar así lo quiere*” dirá, “*me acogerá esta noche en su seno, si no... mandaré a los infiernos a cada piel verde que atraviese esta puerta.*”

ENCUENTRO: UNA VISTA DEL DESASTRE

Desde la ermita, que está en una elevación con vistas al pueblo y al fuerte de Peakland, podrán observar (sobre todo si tienen catalejos o hacen uso de magia) cómo están introduciendo a algunas personas en enormes carromatos/jaulas góticas de metal negro. En una de las jaulas está Natalie.

También podrán apreciar cómo él orco enorme al que parecen obedecer los pieles verdes riñe con el paladín del Caos con bravatas y aspavientos. El orco desearía matar al paladín, pero tiene algún tipo de “obligación” con él, y por tanto los pieles verdes siguen llevando ante el portaestandarte a los aldeanos que son seleccionados para ser cargados en los carromatos con fines desconocidos.

PARTE 2: CARRERA CONTRA EL CAOS

Un camino oculto entre rocas llevará a los personajes hasta la fortaleza de Peakland. Si quieres interpretarlo, puedes comentar a los personajes que desde el camino deberán pasar de roca a roca con cuidado para que no les vean. Sólo tendrá que hacerlo el personaje que abra la marcha con tiradas de **Sigilo** normales (2d). Si fallan alguna, quítales un punto de fortuna del grupo y si la consiguen, añade un punto de fortuna. Si fallan más de una, además la horda les descubre, y correrán a la fortaleza a interceptarlos. No tendrán tiempo para cogerles (pero eso no lo saben los jugadores), pero será suficientemente estresante para que ganen un punto de Ansia cada uno.

ACTO 1: LA FORTALEZA

La fortaleza es una torre de tres pisos de altura de piedra negra y una muralla cortando el camino que lleva hacia las montañas interiores de Peakland. Una verja levadiza de barrotes de hierro protege una puerta de madera maciza de los atacantes. Además cuenta con dos atalayas, una en cada sentido del camino que corta la fortaleza.

ESCENA: RECEPCIÓN

En la atalaya dos soldados aguardarán a la llegada de los personajes. Si no son del pueblo (o al menos alguno no lo es), tendrán que identificar muy claramente sus credenciales para si quiera conseguir la atención de los guardias. Tienen órdenes del Comandante en jefe Sigfred de no dejar pasar a nadie, ni siquiera si son del pueblo. Y no, no sabe porqué. Si les fuerzan mucho (con tiradas de Intimidar o Picaresca a discreción), les dirán que el Comandante está reunido y que saben lo que está ocurriendo en el pueblo. Al final los guardias, aunque a regañadientes, tras preguntar a Sigfred, se les permitirá el paso, y uno de ellos les acompañará a ver al líder de la fortaleza en el interior del oscuro torreón.

ESCENA: COMANDANTE EN JEFE SIGFRED

Un guardia les llevará hasta la sala de guerra de la fortaleza, donde el comandante en jefe debate con sus subalternos sobre la situación en el pueblo de

Peakland.

Allí los personajes podrán interpretar una audiencia con Sigfred sobre lo que ha sucedido: en general está al tanto del ataque, aunque no sabía nada del presunto “hechicero” del bastón, lo cual hace preocuparse aún más.

Les dirá que no tiene intención de recuperar el pueblo por el momento dado que no tiene suficientes hombres para lograrlo.

Sin embargo escuchará la petición que de los personajes para que les deje pasar el fuerte y llegar hasta el Filo Sangriento. Al principio se mostrará dubitativo, y quizá proteste ante la decisión de Roman, pero a regañadientes les dejará pasar a por la espada, aunque les advertirá que nadie ha ido allí desde hace 50 años, y ha perdido algunos exploradores que fueron a investigar si estaba todo “en orden”, podrían encontrarse con peligros desconocidos.

Cuando vuelvan les dirá que quizá con la espada del Filo Sangriento estén listos para luchar contra los invasores.

ACTO 2: EL DESFILADERO DE LAS ROCAS DE CRISTAL

En este acto los personajes tendrán que esforzarse por intentar cruzar el desfiladero de las rocas de cristal, que se trata de un hermoso desfiladero cubierto de extrañas rocas transparentes que sobresalen de diversos puntos, y es atravesado por un puente de piedra que desgraciadamente, muchos años atrás, quedó hecho añicos. Ahora la única forma de llegar al otro lado es... saltando, que requerirá una tirada de **Coordinación** 1d, o 2d si usan armadura pesada. Si la tirada falla, el personaje simplemente se detiene al borde consciente de que no lo habría logrado. Si saca **☼☼** saltará pero se quedará colgado al otro lado del puente en la cornisa a punto de caer, para subir requerirá una nueva tirada difícil (2d) de **Coordinación** o fácil (1d) si le ayuda otro personaje.

No sólo eso, en una de las cornisas, huesos de muertos que se despeñaron hace mucho, removidos por los vientos del caos que soplan aquí, aguardan a saetear a los que intenten cruzarlo. Un testimonio de sus actos es un soldado de la fortaleza, ensartado por tres flechas de los esqueletos.

ENCUENTRO: UNA CARRERA POR UN PUENTE

Atravesar todo el puente requiere cinco (5) movimientos. La tirada de **Coordinación** para saltar el puente (ver más arriba) cuenta como movimiento a la hora de contar los movimientos restantes para salir del puente. Pueden gastar fatiga para acelerar la llegada al final del puente de piedra, lo que les interesa pues los esqueletos, más allá del alcance de las armas de una mano (en lejos) les dispararan hasta que salgan de su línea de tiro o hasta que los derriben, para lo que requerirán magia o arcos.

ESCENA: EL ENIGMA DE SEM

Tal y como describió Roman (ver más arriba, Parte 1, Acto 3), llegarán a una explanada frente a tres entradas a sendas cavernas. Sin embargo, sólo una de ellas es la acertada, sólo una lleva hasta la espada, las otras, hacia la muerte.

Los glifos son en realidad un número de “rayas” dispuestas en elegantes formas geométricas y son sólo números: por ejemplo, el triángulo simboliza el 3, el cuadrado el 4, etc. La suma de las tres formas siempre da el número 3, 6 o 9: al dividirlo por el número de caminos, en éste caso 3, nos indica el camino correcto, el primero, el segundo o el tercero.

El caso que nos ocupa ésta noche en el desfiladero de las rocas de cristal son tres símbolos que son el 2 (una especie de “X”), el 3 (un triángulo con sus líneas en los vértices salidas) y el 4 (un cuadrado deformado), la suma es 9 ($2+3+4 = 9$) dividido por 3, es 3 ($9 \div 3 = 3$). Por tanto el tercer camino (indicado en cada una de las entradas de las cuevas con números-glifos parejos a los del menhir) es el acertado.

Si se da la casualidad de que los personajes se equivocan en la elección, el primero que lo intente cruzar se precipitará al vacío del abismo de las montañas. Si eres benévolo, permíteles una tirada de **Coordinación** normal (1d) para agarrarse a una cornisa y que sus compañeros puedan sacarle del atolladero.

ACTO 3: LA TENTACIÓN DE KHORNE

La cámara donde descansa el filo sangriento es una cueva excavada de forma circular pero irregular de

piedra negra metalizada como la obsidiana, en el centro se mantiene impertérrita y flotando boca abajo, magia mediante, la espada que han venido a buscar.

ESCENA I: LA TOMA DE POSESIÓN

Uno de los personajes tendrá que decidirse por cogerla (probablemente el que tenga especialidad con armas grandes a dos manos). En cuando toque su pomo con las manos, descríbeles lo siguiente:

En cuando tocas la espada sientes un repentino calambre que recorre todo tu cuerpo y una tremenda sensación de ira. Te sientes a la vez excitado y con fuerzas renovadas. En cierto sentido todo lo que hasta ahora eran dudas te parece preclaro: la vida sólo tiene un fin, y es derramar la sangre de todo lo que te rodea hasta sus últimas consecuencias, ¡para eso estás aquí! ¡todos te han manipulado! ¡todos te odian a tus espaldas! Ellos ya han cavado su propia tumba al oponerse a ti, ahora sólo tienes que arrojarles a ellas.

Te fijas en cómo la espada se ilumina hasta arder con colores rojizos y amarillos: cuanto mayor es tu ira, más se enciende la espada... pero no sólo la espada, las paredes de obsidiana ahora reflejan ese fuego y hacen brillar la estancia como si fuera la antesala del infierno... y hay... hay cosas más allá de la piedra que están saliendo... criaturas aladas de puro odio... furias cubiertas de sangre...

Intentas arrancar su espada de su piedra invisible pero aún se te resiste ¿eres digno de ella? ¿puedes dominarla? Alzas la vista y una criatura gargantuesca de la que sólo se ve el rostro canino del que surgen cuernos rodeada por llamas, surge del techo de la habitación y te insta a escucharle: “Te conozco [nombre personaje], siento tu furia más allá de la frontera que separa tu mundo de la

disformidad, sí, sé que necesitas la espada para doblegar a tus enemigos y derramar su sangre por todo tu imperio... pero debes rendirte a tu ansia para dominarla... debes entregarte completamente a mí... sí... ¡hazlo y obtendrás el poder de un ejército en tus manos!”

A partir de aquí habrá una carrera para controlar el Filo Sangriento. La espada intentará “controlar” al personaje: es de suponer que se resistirá, pero requerirá de mucho control por su parte para no quedar corrompido. Aparecerán un número de furias del caos menores igual al número de jugadores en la mesa menos uno y atacarán a cada uno de ellos por separado.

El jugador tendrá que hacer tiradas de **Voluntad** triviales (0d) hasta acumular 12 **W**. Por cada furia del caos que muera avanzará **W** de forma automática el contador de éxitos necesarios para dominar la espada.

En cualquier momento, el jugador puede optar por dejarse arrastrar por la violencia de la espada: si lo hace, tomará el control del filo, pero a costa de ganar un punto de Corrupción. Así, una vez la haya dominado, por las buenas o por las malas, todas las furias y el devorador serán arrastrados de vuelta a la disformidad y el encuentro habrá acabado.

PARTE 3: LA VENGANZA SANGRIENTA

ACTO 1: CON O SIN ALIADOS

Una vez han conseguido la espada, deberán volver hasta la fortaleza y luego atacar a los invasores. Atravesar el puente esta vez será fácil: cuando vean al personaje con la nueva espada, los esqueletos, si quedaba alguno, se retirarán.

No les hagas tirar de nuevo para saltar el puente: ya sin el estrés de los arqueros y habiéndolo hecho una vez será pan comido para los personajes volver sobre sus pasos.

ESCENA 1: REENCUENTRO EN LA FORTALEZA

Sigfred y sus hombres recibirán a los personajes con bastante interés. El comandante en jefe felicitará al PJ que ha dominado la espada sin embargo cree que llega tarde, pues en el pueblo sólo quedan unos pocos habitantes, un regimiento orco y el orco negro que los comandaba, y están saqueando y buscando al resto de los habitantes. Los otros los subieron en jaulas negras y desaparecieron por los caminos del norte del pueblo.

Sigfred está esperando al amanecer para atacar a los orcos que quedan, pero mientras tanto éstos siguen masacrando a los habitantes y quemando y saqueando el pueblo, sin embargo el comandante en jefe piensa que son sacrificios válidos para minimizar las pérdidas de sus hombres: al amanecer los orcos estarán tan cansados que será fácil doblegarlos a sangre.

Si los personajes no están de acuerdo con esa estrategia, pueden intentar convencerle: interprétalo y/o haz tiradas de **Liderazgo** difíciles (2d). Si no le hacen cambiar de parecer pueden ir directamente al pueblo solos y luchar contra las dos docenas de orcos y snotlings que quedan y su líder, Radkar (mirar en el Acto 2 opciones para poder vencer en semejante batalla desigual). O pueden simplemente esperar al amanecer y luchar mano a mano con los soldados de la fortaleza.

ACTO 2: EL DESAFÍO DE RADKAR

Al final volverán al pueblo a ajustar cuentas con los pieles verdes. Si los personajes van solos deberían pensar una forma de vencer a los orcos “estratégi-

ca”, es poco probable que puedan con un cuarto de centenar de pieles verdes, sin embargo los orcos no son especialmente brillantes ni valientes sin un líder. La espada del Filo de Sangre puede poner en duda a los orcos fácilmente y sólo su jefe, Radkar, tendrá agallas para luchar contra ella.

También podrían simplemente desafiarlo en combate singular: Radkar no se achantará contra unos “canijos” pieles rosados.

Sin embargo si los personajes atacan con la guarnición de la fortaleza, el choque será directo y extremadamente violento: pieles verdes y soldados derramarán su sangre: al final, asegurate que el Radkar acaben en medio del fango de la batalla luchando con el portador del Filo Sangriento y el resto de los personajes en combate cerrado.

Si las cosas se ponen complicadas (Radkar es muy duro) haz que Sigfred o el soldado de la pajarera, Sevim, intercedan en la pelea en favor de los personajes, por ejemplo, exponiendo su cuerpo ante un golpe letal de Radkar, o clavando su filo por la espalda cuando tenga muchas heridas letales. Haz que la batalla final sea dramática.

ACTO 3: EPÍLOGO

Al final aunque hayan vencido a la horda orca, una sensación agri dulce quedará en el ambiente: mucha gente del pueblo ha sido abducida por un misterioso líder del caos para sólo los dioses saben qué fines.

De momento la historia ha terminado aquí, y puede que encontrarlos simplemente sea ya cosa de los hombres del fuerte y del discípulo Roman y no de los PJs, pues estos, reconocerán los líderes de Peakland, han hecho ya más que suficiente.

Roman recordará no obstante el peligro que implica el Filo Sangriento, y aunque la hayan dominado, su portador siempre estará marcado mientras la lleve y podría ser objeto de persecución de los cazadores de brujas y objetivo de cualquier fuerza poderosa para arrebatársela: si creen que no deben portar más esa espada impía, pueden devolverla a la cámara dónde la dejaron anteriormente.

Como director de juego, puedes optar por usar esta aventura como punto de partida a muchos otros retos a lo largo de la campaña de tus personajes juga-

dores: podrían intentar recuperar a los aldeanos abducidos, enfrentarse al hechicero del caos que urde terribles planes o simplemente dejar que los devenires posteriores de esta historias se filtren a los oídos de los héroes por la voz de un bardo hablando del destino de los aldeanos de Peakland y de los planes del hechicero caótico.

APÉNDICE

OBJETOS

FILO SANGRIENTO

Cuando el Filo está en reposo aparenta ser un mandoble de más de un metro y medio surcado por grabados irregulares en forma de olas a lo largo de su hoja de color azabache. Pero cuando la Furia posee a su propietario, la hoja se enciende de vivo color rojizo y resplandecientes reflejos amarillos. Un extraño símbolo arcano en forma de espiral sella la base de uno de los lados de la hoja. Con la Furia las venas de las manos de su esgrimidor se iluminan de color rojo.

Daño: 7

Crítico: 2

Tipo: Grande

Impedimento: 6

Propiedades: A dos manos, Perforante 1, Furia

➔ Se activa la *Furia*.

* Se activa la *Furia* y gana un punto de Corrupción (no se aplica si el esgrimidor no tiene actitud Temeraria o si está ya activada la *Furia*)

Furia: Cuando se enciende la furia pon cuatro contadores sobre el Filo Sangriento. Mientras se esté recargando ignora el dado de desafío **Habilidad de**

armas vs Defensa habitual (cualquier otro dado de desafío adicional por usar acciones especiales se sigue aplicando como es normal).

ESQUELETO ARQUERO

Equipo: Los esqueletos llevan arcos largos y están a larga distancia desde la “almenas” naturales del desfiladero donde pueden disparar cómodamente sin poder ser alcanzados cuerpo a cuerpo.

Notas: los esqueletos no pueden sufrir heridas críticas.

CARTAS DE ACCIÓN

Guss y sus chicos: *Linchamiento.*

Pieles verde: *A por él* (snotlings), *Aplázalo* (Radkar y orcos), *Tajo* (Radkar, orcos y snotlings), *Pulla y pincho* (Radkar).

Escrito por
Kether

Corrección por
Egalmoth

Y recuerda: si te ha gustado este módulo y te quieres incentivar la creación de nuevos, para éste u otros juegos de rol, coméntalo y/o haz un pequeño donativo a los autores en esta [página web](#).

	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
GUSS Y SUS CHICOS	3(2)	4(1)	2(0)	2	3	2	1/1/1	8	P1
ORCO INVASOR	4□(5)	4□(2)	3(1)	2	3□	2	6/1/2	14	T1
SNOTLING INVASOR	2(3)	2(0)	4□(1)	2	2	3	2/2/0	5	P1
ESQUELETO ARQUERO	3(4)	3(1)	3(1)	1	3	1	5/0/2	8	P1
FURIA DEL CAOS MENOR	3□(3)	4(1)	4(1)	3	2	2	3/3/1	12	P1
RADKAR	6□(7)	6□(3)	3(2)	2	3□	2	6/1/2	15	T2