

Las Joyas Arco Iris

Aventura para Warhammer Fantasía Juego de rol. De 4-6 jugadores.

Nuestros intrépidos aventureros parten de la ciudad de Nuln (pueden encontrarse en ella tras terminar la aventura introductoria del libro básico "El contrato de Oldenhaller"). Una gran ciudad cuyos habitantes prosperan gracias al comercio fluvial que les proporciona el río Reik y su posición como Feistad o Ciudad Estado. Los PJs, tras haber pasado un buen tiempo en Nuln viviendo de la recompensa de Oldenhaller, posiblemente deban encontrar alguna forma de obtener dinero de nuevo, ya que éste casi se habrá agotado. La mejor forma de encontrar algún tipo de remuneración será dirigiéndose a la Reik Strasse, la plaza central de Nuln. Dicha plaza es un gran mercado, provisto de toda clase de comercios y de gente que ofrecerán sus servicios si la paga es buena. En el centro de la plaza ha ido creciendo durante siglos un gran olmo, en cuyo tronco se pueden observar cientos de notas, clavadas allí por gente de todo tipo que busca diversos servicios, desde los más inocentes a los más siniestros...

Los PJs deberán pasar una prueba de Observación para percatarse de la presencia de una pequeña nota que, pese a poseer un tono llamativo, está semi-oculta de a la vista de curiosos indeseados. Si no la pasan, un PNj comerciante tomará la nota del tronco y la tirará cerca de los PJs, realizando un comentario sobre la escasez de trabajo para los comerciantes en paro. En la superficie de la nota se puede ver un hermoso aunque diminuto grabado del escudo de Nuln, junto al siguiente mensaje:

Biblioteca Académica de Nuln.

Se necesitan personas con conocimientos militares. Bien remunerado: Se ruega máxima discreción, Los interesados acudir a Midden Strasse, 12.

Nuestros aventureros deberán dirigirse a esta calle tras leer la nota. Si no parecen interesados deberán improvisar algo que les encamine hacia allí. Por ejemplo, podrían escuchar rumores de los ciudadanos sobre el posible cierre de la biblioteca, y unos extraños ruidos procedentes del lugar, sobre todo por la noche.

Finalmente llegarán a la dirección indicada por la nota. Ante ellos se alza una casa lujosa de cuatro pisos, hecha de piedra sólida y con un tejado de madera muy elegante. Tras llamar a los aldabones de la puerta, un hombre alto les abrirá y les preguntará que qué desean. Si los PJs le dicen que están allí por el trabajo, el hombre les invitará a entrar y les pedirá amablemente que le sigan hasta el segundo piso. La casa está llena de estatuas, cuadros, tapices,



armaduras, escudos familiares, etc. Finalmente, el hombre les invitará a entrar en un lujoso despacho en el que una atractiva mujer les espera. Esta mujer es, nada más y nada menos, que la Gobernadora de Nuln (no confundir con la Condesa y Dirigente de la ciudad, la Gobernadora "solo" se encarga de la seguridad de la ciudad y sus relaciones exteriores). Tras saludarles respetuosamente, les hablará:

"Supongo que están aquí por el trabajo. Iré directamente al grano: ha habido algunos problemas en la biblioteca de la ciudad. Hace tres días, uno de los vigilantes nocturnos llegó corriendo, casi exhausto a mi casa. El hombre parecía muy alterado, y dijo que había tenido que cerrar la biblioteca repentinamente. Había escuchado unos golpes en el primer piso mientras hacía su ronda. Al parecer se encamino hacia allí silenciosamente, y cual fue su asombro al ver que unas extrañas ratas gigantes habían abierto un agujero en el suelo y lo estaban registrando todo. El pobre hombre, viéndose en inferioridad y presa del pánico, vino a mi casa tras salir por una de las ventanas del segundo piso, y cerrar la biblioteca a cal y canto. Hemos estado indagando sobre estas criaturas y al parecer son inmundas criaturas del caos llamadas Skavens. Pero es lo único que sabemos, no tenemos ninguna pista sobre cuáles eran los motivos por los cuales estaban allí, aunque obviamente sospechamos que estaban buscando algún libro olvidado. Vuestro trabajo consistirá en ir a la biblioteca y acabar con todos los posibles intrusos que hayan podido entrar a través del agujero, para después taponarlo. Los skavens seguirán allí, ya que tenemos noticias de ruidos extraños durante la noche, lo que nos hace deducir que no han encontrado lo que buscan. Iréis acompañados de mi buen guardaespaldas Arthus."

La Gobernadora pagará 120 CO por el trabajo, pudiendo subir a 140 si regatean con éxito. Aplica modificadores negativos debido a la experiencia de la Gobernadora en todo tipo de negociaciones, unos simples PJs no la embaucarán tan fácilmente ☺.

El perfil de Arthus es el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
5	58	35	4	4	12	50	2	43	57	57	57	57	57

Habilidades:

Arma de Especialista: Armas a dos manos / Golpe Poderoso / Golpear para Herir / Golpear para Aturdir / Esquivar Golpe / Desarmar / Curar Heridas / Mov. Silencioso: Urbano / Escondarse: Urbano / Leer/Escribir.

Equipo:

Espada larga / Hacha de mano / Cota de malla con mangas / Casco.

Arthus lleva mucho tiempo al servicio de la gobernadora de Nuln. Conocido como uno de los mejores guardaespaldas de la ciudad, no tardó en ser requerido para realizar servicios para la clase alta de Nuln...y ahí se quedó. Arthus es eficiente y discreto. Habla lo necesario, aunque simpatizará con los PJs si éstos demuestran ser profesionales. Admira el trabajo bien hecho y, aunque no lo diga explícitamente él está al mando de la operación, sin embargo obedecerá las órdenes los PJs si no son ninguna locura. Interpreta a Arthus como un padre estricto para los PJs, una persona dura pero con un toque amable.

Nuestros personajes podrían preguntar a la gobernadora que por qué no envía a la guardia para acabar con el asunto en vez de contratarlos a ellos. Su respuesta será que desea llevar el asunto lo más en secreto posible, ya que podría perjudicar su posición política, y las cosas, pese a lo que parezca, no van bien en la ciudad debido al incremento de la delincuencia y las cofradías de ladrones.

La gobernadora les ofrecerá descanso en su casa hasta el momento en que Arthus les informe que pueden partir hacia la biblioteca. Arthus conducirá a los PJs hasta una habitación muy amplia en el tercer piso, y les comunicará que registrarán la biblioteca por la noche. Tendrán toda la tarde para hacer los preparativos que consideren oportunos. Tras esto, nuestros aventureros, acompañados por Arthus, irán hacia la biblioteca. Para entrar deberán hacerlo por la ventana por la que escapó el vigilante nocturno hace tres noches. Para subir deberán trepar por una cañería, por lo que todos aquellos personajes que no tengan la habilidad Escalar deberán superar una prueba de I+Des/2, con un modificador de +20 debido a la fácil (aunque algo resbaladiza) subida que proporciona la tubería. Aquellos que no superen la tirada aún podrán mantener el equilibrio si superan una tirada de Riesgo. En caso de que no superen tampoco esta prueba, los PJs caerán al suelo, sufriendo un D3 heridas por la caída, sin aplicar resistencia ni protección proporcionada armadura.

Una vez hayan logrado entrar, verán que el segundo piso está ligeramente por la luz de Mannanslieb que entra por una de las ventanas. En este piso todo está en orden y las estanterías tienen correctamente apilados todos los libros en sus respectivos estantes. Al fondo de la habitación verán una escalera que desciende hasta una puerta cerrada. Si se aproximan con cuidado, haz que los PJs hagan una tirada de Escuchar para un ruido Suave. Los que la superen podrán oír unos ruidos y el comienzo de una conversación en un idioma que desconocen, un conjunto de chillidos similar al de ratas peleándose por comida. Tras esto, haz que realicen una nueva tirada de Escuchar con un bonificador de +30; una voz ronca y potente habla ahora en lengua común diciendo:

- ¿Habéis encontrado ya el libro, marditas rataz inmundaz?

- Sí. – Contestará una de las voces chillonas-
- La Gran Rata Cornuda recompensa a los bonitos Skavens por bonito libro, jic, jic, jic. – Chilla la última voz.
- ¡Vosotraz! ¡Apestozaz y peztilentez ratas llenaz de excrementoz! El libro no es para vosotraz, iy mi gran amo Khorne me cubrirá de oro por recuperarlo! ¡Dadme el libro y apartaroz de mi vista antez de que la roja sangre mane de vuestraz gargantaz!

Si alguno de los PJs supera la tirada por 20 o más, reconocerán las voces como las de dos skavens y un orco. Si ninguno lo consigue, haz una tirada tras la pantalla e ignorando el resultado haz que Arthus identifique las voces sin ningún problema. A partir de aquí, todos los personajes podrán escuchar un ruido de pelea en el piso inferior. Arthus bajará las escaleras a toda prisa y cargará contra la puerta derribándola; y empuñando sus armas se preparará para la batalla. Cuando nuestros PJs vayan tras él, verán los cuerpos sin vida de los skavens decapitados en el suelo; y a Arthus y dos orcos encarados a punto de entrar en combate.

Perfil de Tronk.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	44	33	4	4	9	35	2	30	40	29	35	30	10

Equipo:

Espada de hoja negra / Casco / Cota de malla / Libro

Tronk es un orco exiliado por los suyos que llegó hace mucho a los bosques que rodean Nuln. Renegado de su tierra y sus creencias, Tronk, junto con otros orcos y algunos hombres bestias, no tardó en abrazar la religión de Khorne. Hace unas semanas tuvo un sueño sobre un libro de suma importancia para los planes de su dios, y con él, un claro mensaje para que lo recuperara. Tronk partió hacia Nuln el mismo día junto con otro orco (su perfil es el del libro básico de reglas), y, pese a parecer increíble, logró llegar a la biblioteca mediante el intrincado nudo de alcantarillas que hay bajo la ciudad. Sin embargo, se le habían adelantado: dos skavens también estaban interesados en el libro, y habían llegado un día antes con el mismo objetivo que Tronk...pero no habían encontrado nada. Tronk se ofreció a ayudarles "desinteresadamente", diciéndole a las ratas gigantes que una vez encontrado el libro, llegarían a un mutuo acuerdo. No obstante, está claro que Tronk mintió descaradamente....

En este punto se plantean dos opciones: puedes llevar una pelea de los dos orcos contra el equipo sin más, o hacer que el orco débil cubra la retirada de Trok. No obstante, date cuenta de que los orcos están en clara desventaja, por lo que, por mucho que se esfuercen, acabarán capturados o muertos (no sin antes dar algún susto a un PJ).

Una vez resuelta esta situación, Arthus se hará con el libro y pedirá ayuda a los PJs para taponar el agujero, para posteriormente dirigirse a la casa de la Gobernadora.

Al llegar a la casa, podrán leer el libro junto con Arthus y la propia Gobernadora. Trata sobre la historia de los Antiguos Slann (haz un pequeño resumen sobre lo descrito en el libro básico) y sobre la creación de siete joyas de poder escondidas por todo el mundo. Estas siete joyas fueron creadas por los dioses al principio de la creación, y repartidas a siete Ancianos Slann para guardarlas. Cada una de las joyas tiene grandes poderes mágicos, especiales para cada joya. Cada una de las joyas tiene un color característico del arco iris, y de ahí que reciban el nombre "Las Joyas Arco Iris". Se dice que entre ellas existe un vínculo muy poderoso, y que si una sola persona llegara a poseerlas, sería invencible. Los nombres de las joyas son:

- La Piedra Amarilla de la Imaginación y la Mente.
- La Piedra Naranja de los Volcanes y la Lava.
- La Piedra Roja de la Corrupción y la Putrefacción.
- La Piedra Verde de la Naturaleza y los Animales.
- La Piedra Turquesa de los Mares y los Ríos.
- La Piedra Azul del Cielo y los Vientos.
- La piedra Añil del Crepúsculo y la Oscuridad.

Cada joya está asociada a una de las ramas mágicas del Viejo Mundo; así, la amarilla lo está a la rama Ilusionista, las piedras naranja, turquesa y azul representan la rama Elementalista, la roja a la Nigromántica, la verde a la rama Druídica y la violeta a la Demonologuista. Durante el derrumbe de los Portales del Caos, las Joyas reaccionaron de una manera extraña: escapando al control de sus poseedores, parecieron cobrar vida y escaparon a diferentes partes del mundo conocido. Sus dueños, conocedores de todos los secretos de las piedras, no tardaron en localizarlas mediante el contacto mental que mantenían con ellas; sin embargo, percibieron en estas una ligera mancha del Caos y, en su infinita sabiduría, decidieron no ir en su busca, ya que en sus contactos con las piedras, habían descubierto que éstas, además de un gran poder, poseían un gran mal, y que estaban protegiéndose a si mismas utilizando su poder para crear todo tipo de defensas. Sólo uno con la suficiente voluntad podría encontrarlas y dominarlas, por lo esto la existencia del manuscrito. El libro indica el lugar donde se ocultó la primera de las Joyas Arco Iris, la Piedra Amarilla de la Ilusión. Se encuentra en un templo sin nombre de unos 2.000 años de antigüedad en Al-Haikk, la Ciudad de los Ladrones, en el norte de Arabia. Después de esto, el libro tiene una gran cantidad de páginas en blanco. Según las últimas anotaciones, una vez den con la primera de las joyas, obtendrán pistas sobre la localización de la siguiente...

La Gobernadora pagará lo acordado con los PJs, y les entregará el libro como recompensa diciendo que estas cosas no son mas que simples leyendas y supercherías.

Nuestros PJs serán ahora libres de recuperar las joyas si así lo desean. Instantes antes de que vayan a salir de la casa, serán abordados por Arthus, que se ofrecerá como compañía si los PJs están dispuestos a partir en busca de las piedras. No cree que lo dicho en el libro sean simples cuentos, puesto que es relativamente raro ver a skavens y orcos colaborando, y menos para encontrar un libro que cuente algo que no sea cierto. Además, está algo cansado de trabajar como guardaespaldas para la Gobernadora, y el ver a nuestros PJs le ha devuelto nuevos bríos por correr aventuras. Si los PJs se niegan a que Arthus les acompañe, éste les seguirá en cuanto partan en su viaje, y al final no les quedará mas remedio que aceptarlo como un miembro más del grupo; ayuda que no les vendrá nada mal. Arthus es un buen hombre, incapaz de traicionar a nadie. Ya que siempre ha trabajado para la Ley; su alineamiento es Legal (recuerda interpretarlo, aunque no de un modo tan radical como si fuera un Cazador de Brujas o un Templario).

Supongo que los aventureros se sentirán atraídos por las joyas y comenzarán los preparativos tan pronto les sea posible. Debes recalcar que será un viaje largo, y que no deben tomárselo a la ligera. El viaje desde Nuln hasta Al-Haikk dura 20 días a caballo, 26 en una caravana y el doble si lo hacen a pie. Durante el viaje, y debido al libro que portan sobre los Antiguos Slann, nuestros PJs se verán perseguidos por dos extrañas criaturas burlonas y fisgonas. Son dos pequeños Halflings, pero su rostro es oscuro, y sus pupilas son blancas sobre globos oculares oscuros. Estos seres se han entregado al Caos y se han convertido en criaturas ladronas, asesinas y mentirosas, capaces de engañar hasta a los niños para arrebatárles todo lo que poseen y hacerlos desgraciados.

Durante el viaje, y siempre por el día, puedes hacer tiradas de Escuchar (ruido suave) para los PJs y Arthus con un modificador de -20, para oír las pisadas que van tras ellos. En las guardias nocturnas, deberán pasar una prueba de Observación -30, para ver cuatro pequeños puntos blancos entre las sombras. Los Halflings del Caos NO podrán ser atrapados por los PJs, y desaparecerán al menor intento de capturarlos, para reaparecer más tarde y continuar espiándoles mientras recuperan las joyas.

En el transcurso del viaje podrán surgir todo tipo de encuentros (mira la tabla de encuentros diurnos / nocturnos en el libro de Warhammer o en Muerte en el Reik). Nuestros PJs deberán parar en algunos poblados y ciudades a comprar provisiones, deberán pagar peajes, cruzar ríos en pequeñas barcasas de cuerda...y todo lo que se te pueda ocurrir para hacer el viaje más realista. Podrían verse envueltos en una batalla campal contra Orcos y Goblins (mirar el Apócrifo 2) o que les tiendan una emboscada una banda de ladrones y proscritos. Haz todo lo que creas para que el viaje sea mas entretenido, y ten en cuenta en que zona del Imperio (o del Viejo Mundo) se encuentran, ya que es poco probable que una banda les ataque cuando estén atravesando unas montañas carentes de vida humana, pero si que podría hacerlo un grifo que habitara una de sus rocosas laderas.

Como ya se ha dicho, los Halfling SIEMPRE estarán tras los PJs, si bien debes hacerlos aparecer de un modo más o menos obvio dependiendo de la situación. También repetir que nunca podrán ser atrapados, ya que sirven a

una causa mayor. Son esbirros de un poderoso mago nigromante que ya conocía la existencia de las Joyas Arco Iris y las está buscando (con la ayuda indirecta de los PJs). Como todo mago malvado, pretende hacerse con las Joyas para así convertirse en una especie de semidios y someter al Viejo Mundo a sus designios. Este hechicero se llama Oldenhaller (¡itachán!! Los PJs ya le han entregado una de las piedras por si no te habías percatado). Como no tendrá presencia en esta parte de la aventura, no describiremos el perfil de este PNJ.

Cuando los PJs y Arthus lleguen a la ciudad de Al-Haikk, estarán claramente desorientados, puesto que suponemos que ninguno de los PJs ha estado antes en la ciudad. Esto quedará solventado, ya que Arthus, en sus múltiples viajes políticos y comerciales con la Gobernadora de Nuln, la ha visitado en varias ocasiones. *Al-Haikk recibe el nombre de la "ciudad de los Ladrones", más por el poder de sus ladrones que por el nivel de corrupción entre la población. Se dice que un ladrón de Al-Haikk puede robarte los ojos y tú no te darás cuenta hasta la semana siguiente. Se dice que las leyes en esta ciudad son más severas que en cualquier otra, y en ningún otro lugar del mundo conocido son tan diligentes e incorruptibles; solo los mejores ladrones pueden sobrevivir en esta ciudad. Al-Haikk es el mayor puerto comerciante entre el Viejo Mundo y Arabia, más incluso que el de Lumino. Aquí los Dioses mueven las relaciones con los árabes. Muchos de los nobles y más influyentes habitantes adoran a Alluminas a la vez que a los dioses Árabes. El estandarte de la ciudad es un reloj de cristal sobre un fondo rojo (extraído de la Traducción sobre Arabia. Para acceder al archivo completo: <http://warhammer-rol.iespana.es/warhammer-rol/>).*

Arthus les conducirá a una casa de postas bastante bien avenida, donde podrán descansar y disfrutar de una buena comida antes de emprender la búsqueda de la Joya. Ya en la posada podrán preguntar a los múltiples viajeros, comerciantes y ladrones (¡¡como no!!) que se alojen allí sobre la ciudad (date cuenta de que salvo rara excepción, los PJs no conocen el idioma, ya la comunicación deberá estar limitada. No utilices a Arthus, y si lo haces, que éste tenga un dominio básico del lenguaje). Les informarán sobre los lugares importantes de la ciudad (El Bazar), y de los lugares a los que NO deberían ir. Nadie en la posada conoce el templo sin nombre que menciona el libro. Si los PJs preguntan sobre los ladrones de la ciudad (puesto que es de dominio público que esta es la ciudad con más delincuencia del mundo), la gente será algo más reservada, y será necesaria una tirada de Chismorreos o Interrogatorio (sin Tortura) para averiguar que en la ciudad existen cinco cofradías de ladrones:

- Al-Banhir: la cofradía de los allanadores
- Jhibe D'hul: la cofradía de los cortabolsas.
- Saar Kheldan: la cofradía de los recortadores.
- Al-Jihal: los ladrones de cadáveres.
- Jalah Hara: los saqueadores de tumbas.

Tras esto, lo único que les aconsejarán los habitantes de la posada será que se dirijan al Bazar de la ciudad. Una vez allí, los PJs percibirán un gran espectáculo: un olor a inciensos se respira en el aire, hay numerosos fakires, bailarinas, bardos, malabaristas y espectáculos de toda clase. *Todo* tipo de tiendas rodean la plaza en la que esta situada el Bazar en círculos concéntricos (la posibilidad de encontrar venenos y drogas de todo tipo aquí siempre es Muy Común); todo parece desordenado, aunque siempre ha sido así durante el paso de los siglos. Si preguntan sobre el templo, nadie sabrá nada. Ya cuando casi hayan desistido en su búsqueda, un misterioso sujeto meterá sus manos en el bolsillo, mochila o lo que sea del PJ que lleve más dinero. Todos los presente deberán superar una prueba de observación para percatarse de la escena (puedes utilizar las reglas de hurto que trae el Apócrifo 2, si así lo prefieres). Cuando sea descubierto, el sujeto se dará a la fuga (es un halfling muy delgado de pelo castaño), y la persecución será inevitable (si nuestros PJs no van tras él, entonces Arthus lo hará). El halfling correrá por las laberínticas calles de la ciudad, tratando de despistar a sus perseguidores; sin embargo, entrará en un callejón sin salida. Al llegar, verán que una diminuta mano cierra una entrada a las alcantarillas al final del callejón, desapareciendo. La acción será muy rápida, y si nuestros PJs no se deciden a seguir al Halfling por las alcantarillas en 10 segundos, Arthus (sí, siempre Arthus ☺) irá tras él, no sin antes recriminar a los PJs su poca valentía (recuerda que si alineamiento es Legal), capturándolo tras unos minutos de persecución. Si por el contrario, nuestros PJs van tras el Halfling y lo atrapan, tendrán 100 PE's extras al final de la aventura. El Halfling no debe escapar, ya que tiene información vital para la aventura; no obstante, haz que los PJs suden un rato, haciendo que tiren los dados varias veces y pareciendo que el Halfling se les va a escapar, aunque no vaya a ser así.

Tras atrapar al Halfling, nuestros PJs deberán interrogarlo para averiguar todo lo que sabe este pequeño ladronzuelo. Se presentará como Hama Sahyr y pertenece al gremio de Jhibe D'hul. En caso de que los PJs le intimiden de cualquier manera, les intentará convencer de que no lleven a cabo sus amenazas contándoles que el conoce la ubicación del Templo Sin Nombre (ese es el nombre del templo ☺), y que es la única persona que ha estado allí y ha regresado con vida. En una ocasión, cuando Hama Sahyr pertenecía al gremio de Al-Banhir, entro en la casa de un mago a robar sus posesiones. Allí oyó como hablaba con su aprendiz sobre un templo situado al sur de la ciudad, en la pequeña cadena montañosa situada a dos horas de camino a caballo, y en cuyo interior se encontraba un tesoro de incalculable valor. Así fue como Hama siguió a los magos hasta las montañas. Los magos comenzaron a subir por un extraños camino que surgía de la nada, y a medida que ascendían el paisaje se hacía más y más frondoso, tanto que no parecía que estuvieran en el mismísimo desierto. De repente un atronador rugido sonó ante ellos. Una enorme cascada saltaba desde unos treinta metros de altura, y delante de ella, cruzando un puente de cuerdas, un templo apareció entre la bruma. Era hermoso, casi tétrico, y Hama no se atrevió a seguir a los magos hacia el interior. Hama estuvo esperando siete días, ansioso porque los magos salieran con incontables riquezas y poder arrebatárselas una parte del botín. Sin embargo, jamás regresaron, por lo que, después de alimentarse con las provisiones de los

caballos de los magos y acabar casi con ellas, Hama decidió volver a la ciudad y seguir con su vida habitual.

Perfil de Hama:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
5	33	40	2	3	7	70	2	75	20	50	40	40	50

Habilidades:

Golpear para aturdir / Pies ligeros / Huida / Escondarse (urbano) / Mov.Silencioso (urbano) / Tasar / Desfalco / Detectar Trampas / Poner trampas / Detectar venenos / Identificar artefacto mágico.

Hama está dispuesto a guiar a los PJs hasta el templo por 20 coronas de oro, ni un chelín menos (si bien, unas palabras duras mencionando a la guardia podría hacerlo cambiar de opinión). Quedará con ellos a la noche, en el camino sur de la ciudad. Éste les estará esperando con su pony puntualmente. Tras 3 horas de cabalgar por el desierto, llegarán a un lugar donde deberán pasar una prueba de FV: las montañas son casi como un espejismo, y parecen desvanecerse entre la niebla. Huma y Arthus no tendrán problema en superar la tirada. A aquellos que fallen, Arthus los animará diciendo que el templo está frente a ellos, que no deben dudar, lo que les dará la posibilidad de repetir la tirada con un +10. Los PJs que no la pasen ninguna de las dos veces, restarán -10 a todas sus características porcentuales, ya que, si bien ven el templo (y lo que posteriormente haya en él) no se lo creen, y lo toman como una simple ilusión.

Tras todo esto, los PJs deberán internarse por un intrincado camino, poblado de toda clase de vegetación, tales como sauces, palmeras, bonsáis, pinos, árboles frutales, etc. Tras tres cuartos de hora de ascenso, nuestros PJs deberán pasar una prueba de Escuchar (ruido leve-normal 35%). Si la superan oirán el ruido de una cascada, y los siguientes quince minutos, el ruido irá en aumento. Finalmente llegarán ante una imponente cascada y, ante ella, un maravilloso templo oriental, cuyas largas escalinatas ascienden hasta dos inmensos portones abiertos de par en par. El templo está situado en medio del lago que forma la caída de la cascada, y para llegar a él deberán cruzar un puente de cuerda de casi trescientos metros de longitud. Hama se negará a avanzar, y nada de lo que hagan o digan los PJs le hará cambiar de idea. Nuestros PJs y Arthus deberán pasar tres pruebas de M+I/2 para ver si son capaces de recorrer el puente con seguridad. Por cada prueba fallada, tendrán que realizar una de riesgo para ver si no caen al agua. Si uno de los PJs cayera tres veces al agua, haz que tire frialdad y, en caso de no superar la prueba, se negará a cruzar el puente, teniendo que buscar otro medio o una solución ingeniosa.

Una vez hayan cruzado todos, las escaleras los conducirán hasta las grandes puertas abiertas. El interior del templo esta en completa oscuridad, debiendo llevar algún tipo de luz para poder ver. Una extraña niebla cubre la superficie del suelo, así que los PJs deberán ir con cuidado para no tropezar. A

partir de aquí nos guiaremos por el mapa 1. El primero pasillo mide unos 200 metros; seguramente los PJs desearán saber si hay alguna trampa en él. Si es este el caso, deberán invertir el doble de tiempo en recorrer los 200 metros, para al final descubrir que el pasillo es totalmente seguro. Sin embargo, al llegar al final se percatarán que no tiene salida. Haz que los PJs realicen una tirada de Observación para fijarse en un pequeños agujero de unos treinta centímetros de diámetro en la pared oeste (lo descubrirán automáticamente si hacen un Registro). Si examinan el agujero verán que tiene una palanca al fondo y que está cubierto de telarañas. Si alguno mete la mano sin protección, corre un riesgo del 50% de que le pique una araña, inoculando un veneno que comenzará a actuar en D4 horas, produciendo alucinaciones y somnolencias durante un D8 horas. Al tirar de la palanca, una puerta al final de la pared, donde aparentemente no había nada, se abrirá con un rugido.

Siguiendo el pasillo llegarán a (2) donde les espera una fila de cuatro cuchillas pendulantes. Deberán hacer una tirada de Iniciativa para evitar cada cuchilla, modificada por habilidades como Acrobacias, Contorsionista o Esquivar Golpe. El PJ que no logre superar la tirada, recibirá un impacto de D6 heridas, superando esa cuchilla y pasando a la siguiente.

Tras superar las cuchillas el pasillo hace una curva hacia el este, y el pasillo se desvía en dos ramificaciones, una hacia el norte y otra hacia el sur. Cada rama lleva a una habitación, cuya puerta estará cerrada bajo llave. Dentro de cada habitación hay un cofre con utensilios sin valor y una bolsa con 2D10 coronas de oro. Custodiando los cofres hay 2 esqueletos en el suelo, que se levantarán nada más abrir los PJs los cofres, dando lugar a un combate no demasiado difícil. Las dos habitaciones son *exactamente iguales*, por lo que no te devanes los sesos describiéndolas, aunque puedes asustar a los PJs con este detalle. Saliendo de las habitaciones y volviendo al pasillo, nuestros PJs continuarán avanzando 100 metros hasta llegar a una cámara inundada de agua. Bajo el agua hay un pasaje submarino de unos 20 metros de longitud. Los PJs deberán superar una prueba de Nadar (al tanto con las armaduras y demás), y otra de resistencia +20 para ver si contienen la respiración durante los 20 metros.

Una vez superado el pasaje submarino, nuestros intrépidos aventureros llegarán a una enorme sala provista de bancos y de un gran altar al fondo de la misma. Sobre el altar verán dos recipientes, uno vacío del todo, y otro totalmente lleno de arena (o sangre si eres algo macabro ☺). En la superficie del altar, grabado en la piedra, un mensaje dice en lenguaje Clásico:

*PARA PASAR LA PRUEBA, NO CONFÍES EN TUS OJOS, AMIGO,
ESTOS PUEDEN ENGAÑARTE, Y EL CAMINO ANTE TI SE ABRIRÁ
SI LOS CIERRAS.*

La solución de la prueba consiste en verter el contenido del primer recipiente en el segundo con los ojos cerrados. Si alguno de los PJs lleva esto acabo, dale 100 PE's extras al final de la aventura. Si a ninguno se le ocurre lo

que puede ser, Arthus lo hará por ellos, pero ninguno se llevará la experiencia extra.

Tras dar con la solución del enigma, la pared de detrás del altar se convertirá, ante los atónitos ojos de los aventureros, en un enorme telón, abierto en su parte central y que lleva a unas escaleras de caracol. Nuestros PJs empezarán a subir las escaleras, y nada más llegar al segundo piso, se encontrarán con un sorprendente adversario. Este es, nada más y nada menos que el doble del más débil (en combate) de nuestros aventureros. Les atacará automáticamente, cogiéndoles por sorpresa (+20 a HA por sorpresa y cargando contra ellos). Podría ser una pelea entretenida, si el doble y su original cayeran al piso y el resto del grupo no pudiera distinguirlo ;). Cuando hayan acabado con él, una nueva puerta, cerrada con llave, aparecerá en la pared de la derecha. Si entran se encontrarán con otro de sus dobles en una habitación completamente vacía. Esta vez no se verán sorprendidos, así que el combate se desarrollará normalmente. Aquí no hay nada más, por lo que podrán volver a las escaleras, que continúan subiendo hasta el tercer piso. Una vez allí, y en medio de las escaleras (ten en cuenta que, como mucho, caben dos en el ancho de la escalera) se encontrarán con el doble de Arthus. Tampoco esta vez se verán sorprendidos (esto, claro está, siempre que no estén haciendo el bobo ☺), y el combate se llevará a cabo de la manera corriente, salvo por las dificultades de luchar en medio de una escalera. Cuando hayan acabado con el doble de Arthus, una nueva puerta aparecerá a su derecha. Si la abren y entran verán que esta vez no hay nadie en la habitación, aunque hay un cofre cerrado en medio de la misma. En su interior hay tantas pociones de curación como PJs haya en el grupo, aunque uno de los frascos está envenenado (designalo al azar) con 2 dosis de Perdición del Hombre. Las pociones de curación son de un solo sorbo, y recuperan D8 heridas.

Las escaleras continuarán subiendo (parecen no tener fin) y después de una larga ascensión, los PJs se darán de bruces con un gran portón de doble hoja. Está cerrado, pero no con llave. Si alguno de los PJs lo abre sin Detectar Trampas, caerá sobre su cabeza un extraño líquido amarillo. El PJ comenzará a sufrir alucinaciones en un D10+10 asaltos, creyendo que le atacan toda clase de seres oscuros, ratas, cucarachas, arañas, etc. El efecto del líquido dura D6 asaltos, y durante ese tiempo el personaje cuenta como objetivo indefenso.

Al abrir la puerta, un anciano vestido de amarillo les recibirá. Les preguntará amablemente qué es lo que desean. Cuando los PJs le digan que vienen a por la Joya, el anciano responderá que no puede permitírselo, y que para ello deberán vencerle. De repente se transformará completamente, y de ser un viejo escuálido y patético, se convertirá en una criatura horrenda y monstruosa, con garras en vez de manos y con unos colmillos muy afilados. Se ha convertido en un vampiro sediento de sangre que protege la Joya. Este vampiro es una ilusión creada por la Joya para protegerse, pero de un poder tan superior, que los PJs se lo tragarán sin opción; las heridas que inflija el vampiro son totalmente reales, eso debes tenerlo en cuenta. Los PJs deberán antes que nada tirar Frialdad, o quedarán bajo los efectos del Miedo por la horrible visión que acaban de contemplar. El vampiro no utilizará hechizos de nigromancia, ya que no posee los ingredientes necesarios. Si alguno de

nuestros PJs lleva ajos encima (casualidades de la vida), el vampiro deberá superar una tirada de Frialdad y otra de Resistencia para permanecer en combate. Esta pelea deberá ser muy dura, ya que es el último obstáculo antes de conseguir la Joya. No te vayas a cargar a los PJs, puesto que quedan muchas aventuras que recorrer en busca de las demás piedras, pero algún punto de destino si que podría volar de la hoja de personaje de alguno de ellos.

Si los PJs sobreviven al combate contra el vampiro, podrán ver como de repente, todo a su alrededor parece desvanecerse, disipándose por completo, y encontrándose a si mismos en medio del desierto, junto con sus caballos (y Hama desmayado ☺). Sobre la arena verán un hermoso altar de roca, con una piedra opaca amarilla encima de él. Si observan el libro, verán ante sus narices como se van escribiendo nuevas frases y un mapa que muestra una X con la localización de la siguiente Joya.

Perfil del Vampiro:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	67	0	6	5	20	70	4	70	70	70	80	80	0

Habilidades: *TU MISMO.* ☺

Equipo: *LO QUE QUIERAS.* ☺

Aquí termina la primera parte de esta crónica. Reparte los PE's de la siguiente manera:

- 30 PE's por derrotar a los orcos y conseguir los libros.
- 100 PE's por atrapar a Hama.
- 100 PE's por resolver el acertijo.
- 40 PE's por cada doble vencido.
- 150 PE's por vencer al vampiro y recuperar la piedra.
- + cualquier evento que hayas metido de camino a Arabia
- + entre 30-70 PE's por interpretación.

APÉNDICE: LA JOYA AMARILLA DE LA IMAGINACIÓN Y LA MENTE.

Esta piedra, como las demás Joyas Arco Iris, es un poderoso artefacto mágico. Al igual que el resto, la piedra amarilla se vio manchada ligeramente por el Caos, y no todo en ella es beneficioso y magnífico. La piedra tiene varias virtudes y también alguna que otra desventaja, que ella misma desarrolló una vez cobró vida para que no fuera usada así como así; debido a esto cualquier personaje con Sexto Sentido sentirá una sensación de malestar cada vez que la piedra "se active", y no desaparecerá hasta que vuelva a ser guardada.

Manipular la piedra no es fácil ni mucho menos. Cualquier personaje que trate de coger la piedra (deberá entrar en contacto con la piel), deberá superar una prueba de Frialdad, debido a la amenaza silenciosa que la piedra representa. Los PJs no sabrán qué, pero *algo* les dice que la piedra no es del todo buena (quizás no debas exagerar este aspecto mucho, ya que si no, los PJs jamás se atreverán a usarla, peso sí dale juego si van jugando con ella como si fuera un arma más). Tras superar esta prueba, el PJ deberá realizar una nueva prueba de FV, para ver si consigue "dominar" a la Joya. En caso de que no se supere, el primer efecto negativo de la piedra hará efecto: el PJ, durante ese día, no sólo creará en cualquier ilusión que observe sin poder pensar que no sea cierta (aunque otros le digan que es una ilusión, dará igual), sino que cuando lo desees, la ilusión le causará Terror, y el PJ se enrollará hecho un ovillo completamente asustado de lo que ven sus ojos (como si es la ilusión de una silla, represéntala como una silla caótica con extremidades esqueléticas en lugar de patas, etc ☺). El otro defecto de la Joya, indirecto de si se ha superado la tirada o no, es que el PJ que la manipule continuamente, *irá convirtiéndose en una ilusión*, desvaneciéndose del mundo como si de un espejismo se tratara, ya que la piedra está destruyendo su parte material poco a poco. Este es un proceso muy gradual y relativamente largo (tanto como quieras), no de un momento a otro; al igual que la recuperación, que no se dará tal cual, sino al tiempo de haber dejado la Joya de lado. Puedes darle a este defecto todo el jugo que quieras, ya que tiene tantas posibilidades que sería largo y tedioso tratarlos todos; aunque pregunto: ¿un PJ que se esté transformando en ilusión, puede ser destruido por el hechizo Destruir Ilusiones?, yo diría que si...☺.

En caso de que consiga controlar la piedra, el personaje se volverá automáticamente invisible (así como sus ropas, objetos y aquello que lleve encima). Así de simple. Como segundo efecto beneficioso, el PJ podrá ver a través de cualquier ilusión que tenga ante él, sin importar lo buena que sea. Eso con sólo llevar la piedra en la mano. No obstante, tiene otros beneficios para aquellos PJs que dominen la magia, y se pasen su tiempo estudiándola:

- La piedra acumula 20 puntos de magia diarios, que pueden ser drenados al PJ si supera una prueba de FV -20.
- Un PJ mago (mínimo nivel 1 de cualquier escuela) podrá lanzar los hechizos: Clonar imagen / Alucinación / Confusión universal / Ilusión de oscuridad sin necesidad de ingredientes. Los puntos de magia serán absorbidos de la piedra.

Para estos dos últimos puntos no hay que estar en contacto con la piedra, simplemente tenerla encima y pronunciar las palabras correctas que la piedra habrá comunicado al mago tras su estudio.

Espero que os haya gustado, espero ponerme pronto con la segunda parte, que esta vez será de creación propia. Desde aquí dar las gracias a Isra (*Izet*) por cederme la aventura que él creó y permitirme modificarla, ampliarla y colgarla de la web. Para cualquier comentario mandadme un mail a garion@enel.net.

