

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration of a forest. A large, moss-covered tree trunk is prominent on the left. A waterfall flows down a rocky ledge in the center-right. In the lower center, a lone figure wearing a dark cloak and holding a sword stands looking towards the waterfall. The overall mood is mysterious and adventurous.

Aventuras

Volumen 1

DOS AVENTURAS Y UNA GUÍA DE CAZATESOROS PARA **Symbaroun**

Aventuras

Volumen 1

JÄRNRINGEN:

Martin Grip, Mattias Johnsson, Mattias Lilja

DESARROLLO

Mattias Lilja

DISEÑO GRÁFICO

Johan Nohr
Mattias Johnsson

EDICIÓN

Mattias Johnsson

REVISIÓN DEL ORIGINAL

John Marron

ILUSTRACIONES

Martin Bergström

TEXTO Y EDICIÓN DE LOS PELIGROS DEL RÍO

Matteo Nobis Sandén
y Johan Nohr

MAPAS

Johan Nohr

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA:

Traducción: Hugo González. **Corrección:** Luis Fernández.

Maquetación: Sergio M. Vergara

PUBLICADO POR:

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid.
ISBN: 978-84-16780-64-8. Depósito legal: M-24676-2017.
www.nosolorol.com

UN CARIÑOSO AGRADECIMIENTO A

Paul Baldowski, Jocke Bergström, Brandon Bowling, Lars G Bäckström, Martin Englund, Aline Gladh, Ulrika Haake, Andreas Marklund, John Marron, Johan Normark, Kina Nyman, Krister Persson, Brett Rosenberg y todos nuestros amigos de Rollspel.nu y r/Symbaroum.

Symbaroum



JÄRNRINGEN

NOSOLOROL

COPYRIGHT:

Nya Järnringen AB 2016
Copyright © Nosolorol Ediciones, 2017

Guía de cazatesoros

LA BÚSQUEDA DE TESOROS, artefactos y conocimientos arcanos es la base de muchas aventuras en el mundo de Symbaroum. Esta actividad puede dar pie a grandes intrigas y conflictos, incluso cuando es otro grupo quien agarra la pala. Por ejemplo, las excavaciones de unos cazatesoros pueden enfurecer a otros aventureros y provocar un conflicto abierto; otras veces los exploradores pueden despertar la oscuridad de Davokar al cavar demasiado hondo o en el lugar equivocado; o quizás los personajes jugadores son reclutados para encontrar a un grupo de cazatesoros que ha desaparecido sin dejar rastro.

OTRAS VECES son los propios personajes jugadores los que van a la caza de tesoros, ya sea en busca de cierto artefacto o simplemente con la esperanza de superar tanto en fama como en fortuna a sus camaradas de Fuerte Espina.

En vista de lo anterior, esta guía presenta un gran número de tesoros con los que los personajes jugadores pueden toparse durante sus viajes por Davokar. En su versión más sencilla, el contenido de esta sección puede emplearse para generar al azar las cosas que los personajes pueden descubrir en las ruinas del bosque. En ese caso, recomendamos

que las listas de hallazgos se usen junto a la de encuentros aleatorios, de modo que la búsqueda sea un reto peligroso y emocionante que obligue a los jugadores a plantearse si merece la pena seguir cavando y arriesgarse a que aparezca una criatura enorme, hambrienta y malvada que ponga sus vidas en peligro.

Si a tu grupo de juego no le gusta esa aleatoriedad, considera el siguiente texto como una serie de sugerencias de lo que podrían encontrarse y utilízalas como las semillas de las diferentes aventuras que podrías crear para sus personajes.

Expediciones en busca de tesoros

EL SISTEMA presentado a continuación está basado en un principio más o menos obvio: cuanto menos explotado esté un yacimiento, más fácil es hallar en él tesoros (y grandes peligros). Depende de los jugadores buscar un equilibrio entre el riesgo y las posibles recompensas. Ahora están en Davokar, donde los únicos responsables de sus decisiones son ellos mismos.

Cuando los personajes jugadores viajan a través de Davokar, primero deben tirar para determinar si encuentran algún lugar de excavación interesante y, de ser así, averiguar su importancia y el número máximo de hallazgos que podrán realizar.

Tras comenzar a excavar, todos los jugadores deben hacer una tirada de *Atento* por día: cada éxito significa que un personaje ha encontrado algo de valor. Simultáneamente, el grupo hace una tirada de *Discreto* por día, lo que determina si llaman la atención de los horrores del bosque: un fallo obliga a tirar en una de las tablas de encuentros en Davokar la Oscura o la Luminosa.

El proceso de búsqueda de tesoros incluye los siguientes pasos:

- **Preparativos:** La preparación de los personajes jugadores puede afectar a sus posibilidades de encontrar un yacimiento rentable.

- **El lugar de excavación:** El yacimiento puede estar más o menos explorado y ofrecer más o menos riquezas y tesoros, dependiendo de la suerte y habilidad del grupo.
- **Tesoros:** Las reliquias de tiempos de Symbaroum pueden ser de muchos tipos, desde auténtica basura u objetos decorativos hasta poderosos artefactos.
- **Peligros:** Es muy probable que quien tenga problemas para encontrar tesoros acabe siendo encontrado por las bestias y abominaciones del bosque.

Preparativos

PARTIR A CIEGAS a la búsqueda de tesoros no es la única manera de labrarse fortuna. Muy al contrario, lo normal es invertir largas horas en Fuerte Espina averiguando dónde se esconden los lugares de excavación más interesantes (o intentando sonsacarles la información a los demás). Los personajes jugadores que planifiquen su viaje por adelantado mejorarán sus posibilidades de éxito.

CONTRATAR UN GUÍA

El coste de contratar a un guía de Fuerte Espina o alguno de los poblados vecinos es de 1 tálero por semana, aunque cuanto más experimentado sea, mayor será la paga: el salario aumenta en otro tálero más por cada punto de *Atento* que tenga por encima de 11; por tanto, un guía con *Atento* 15 cuesta 5 táleros por semana.

No hace falta decir que hay muchos guías que no son de fiar. Después de cada encuentro aleatorio, uno de los personajes jugadores debe superar una tirada de *Persuasivo* para evitar que el guía coja sus cosas y se marche. Si el resultado es un 20 en el dado, el guía trabaja para unos saqueadores que buscan aliviar a los personajes de su equipo y su botín. Hay tantos como PJ+1, con las mismas características que los bandidos salteadores/jefes (ver página 209 del manual básico).

CONVENCER A OTRO CAZATESOROS

Los personajes pueden intentar una tirada de [*Persuasivo*–5] para convencer a otro cazatesoros de que se una a la expedición. El explorador acompañante puede ayudar a los PJ a encontrar un buen lugar de excavación: cuando tiren el dado para decidir el número máximo de tesoros, pueden hacerlo una segunda vez y elegir el resultado más favorable. El cazatesoros no tiene ningún otro impacto sobre la búsqueda, aparte de reclamar su parte de lo encontrado, por lo que los personajes deben dividir el botín obtenido con una persona más.



INVESTIGAR

Los personajes jugadores con la habilidad *Estudioso* pueden investigar en bibliotecas y archivos. El proceso lleva una semana y cuesta 10+1D6 táleros en permisos y sobornos. Tras investigar, el personaje puede usar *Inteligente* en vez de *Atento* para localizar un buen lugar de excavación. Sin embargo, una vez comiencen a explorarlo, la tirada para encontrar bienes de valor se hace utilizando *Atento*, según lo normal.

El lugar de excavación

ES BIEN SABIDO que las posibilidades de encontrar valiosas reliquias y tesoros exóticos es mayor cuanto más te adentras en el bosque. Los personajes jugadores deben decidir si van a buscar en la parte exterior de Davokar, conocida como la Luminosa, o si están dispuestos a adentrarse en las zonas más salvajes, las de Davokar la Oscura.

El personaje jugador (o guía, si contrataron a uno) con más nivel de *Atento* (o *Inteligente*, si se investigó antes de partir) puede hacer una tirada por día para intentar encontrar un posible lugar de excavación. Si la tirada tiene éxito, hay que determinar a) el tipo de yacimiento (tabla 1) y b) la cantidad de tesoros que esconde, lo que indica el número máximo de hallazgos que pueden realizarse en el lugar (1D4+2 para la Davokar exterior o 1D8+2 para la Davokar interior y salvaje).

Con independencia de si encuentran un lugar de excavación, el personaje con más nivel de *Discreto* debe realizar una tirada de ese atributo por cada día de viaje para evitar llamar la atención o perturbar la paz de algo que sería mejor no molestar. Si la tirada falla, el grupo debe efectuar una tirada en una de las tablas de encuentros aleatorios (tabla 6.1 o 6.2, dependiendo de la zona de Davokar).

Tesoros

LOS TESOROS HALLADOS en Davokar pueden ser de muchos tipos, desde simples curiosidades a auténticos artefactos de inmenso y terrible poder, pasando por tesoros místicos. Cuando los personajes jugadores encuentren un yacimiento y comiencen a excavar, cada miembro del grupo puede realizar una tirada de *Atento* al día.

En caso de éxito, el jugador usa la tabla 2.1 o 2.2 para determinar el tipo de tesoro hallado, tras lo que se le remite a otra tabla donde se decide exactamente de qué se trata.

Uno de los resultados posibles en las tablas de tipo de tesoro es el de «Despojos». Esa categoría incluye objetos dañados, como vasos rotos, estatuillas partidas o herramientas inservibles que pueden alcanzar un precio de venta de 1D10 táleros de plata en Fuerte Espina.

Tabla 1: Tipo de yacimiento

D20	TIPO DE YACIMIENTO
1	Las ruinas de una biblioteca cuyo libros fueron destruidos tiempo ha.
2	Los restos calcinados y ennegrecido de un laboratorio.
3	Un profundo abismo con túneles en los laterales, inundado hasta la mitad.
4	Un gigantesco obelisco recubierto de extrañas runas.
5	Una vieja torre vigía que asoma sobre las copas de los árboles.
6	Una tumba que ya fue visitada por unos cazatesoros.
7	Una cueva recubierta de algas luminiscentes.
8	Una mina parcialmente derrumbada.
9	El interior de una colosal estatua que amenaza con derrumbarse sobre un terreno pantanoso.
10	Un cementerio con mausoleos y pequeñas tumbas, todo conectado por una galería de catacumbas subterráneas.
11	Una red de pasillos muy estrechos.
12	Un puente levantado sobre el cauce seco de un río. Está semiderruido y cubierto de torres y casas.
13	Los vestigios de una antigua prisión donde se realizaron horribles experimentos.
14	Una ciudad en ruinas, con edificios casi intactos y misteriosamente carente de vegetación.
15	Un laberinto de túneles y raíces situado bajo un inmenso árbol.
16	Un fragmento de una enorme muralla con pasillos interiores y coronada por torres.
17	Un templo en ruinas, tallado en el lateral de una quebrada.
18	Una isla en un río o lago subterráneo, accesible desde el bosque a través de un sumidero.
19	Jardines colgantes, semejantes a islas encadenadas a torres de piedra.
20	Un coliseo cubierto por la vegetación, con túneles subterráneos para los monstruos y luchadores.

Tabla 2.1: Tesoros en Davokar la Luminosa

D20	TIPO DE TESORO
1-3	Despojos
4-15	Curiosidad, tabla 3
16-19	Tesoro místico, tabla 4
20	Artefacto, tabla 5

Tabla 2.2: Tesoros en Davokar la Oscura

D20	TIPO DE TESORO
1-2	Despojos
3-12	Curiosidad, tabla 3
13-18	Tesoro místico, tabla 4
19-20	Artefacto, tabla 5

Análisis del botín

La habilidad *Estudioso* permite analizar la naturaleza de los artefactos y tesoros místicos encontrados, aunque si el objeto usa otra habilidad, también es posible usar esta para comprender su funcionamiento. Por ejemplo, es posible usar la habilidad *Rituales* para analizar un objeto que tenga efecto sobre la realización de rituales

Tabla 3: Curiosidades

D100	CURIOSIDADES
1-2	Un estandarte bordado, hecho de una tela oleosa que brilla con los colores del arcoíris.
3-4	Un anillo de bronce con una sencilla piedra gris.
5-6	Un broche de cobre con el rostro de un enano apesadumbrado.
7-8	Una hebilla de cinturón con lo que parece ser un mapa en relieve.
9-10	Un fragmento de un friso de mármol que muestra a una mujer encapuchada luchando contra una abominación bicéfala.
11-12	Un cuerno para beber adornado con dos gemas rosas y un hueco donde debería estar la tercera.
13-14	Una figurita de alabastro, representando un sapo de un solo ojo.
15-16	Una urna de oro, tan grande como una cabeza humana.
17-18	Un instrumento similar a una flauta. Está hecho de plata ennegrecida y parece diseñado para ser tocado por dos personas.
19-20	Un pasador bañado en oro con grabados que muestran árboles en diferentes estados de descomposición.
21-22	Un candelabro dorado con un agujero de extraña forma en su parte inferior, como si le faltara algo.
23-24	Un collar de perlas negras.
25-26	Un martillo con un hermoso mango tallado en hueso. La cabeza está teñida de rojo e imita el cráneo de un troll sonriente.
27-28	Una estatuilla de cobre hueca de un esqueleto con los brazos abiertos. Contiene hierbas secas, tanto venenosas como curativas.
29-30	Un orbe hueco de mármol verde con rayas rojas.
31-32	Una garrafa medio llena de absenta de Symbaroum especiada con ajeno: después de siglos de envejecimiento es increíblemente potente.
33-34	Una pequeña talla de jade de un gato. Si se escucha con cuidado (tirada de <i>Atento</i>) se puede oír el ronroneo del gato.
35-36	Un cofre lleno de frascos de cristal que contienen los restos secos de elixires de procedencia y naturaleza desconocidas.
37-38	Una esfera de hierro cubierta por símbolos y escrituras cuneiformes.
39-40	Una caja de bronce y hierro con forma de esfera. Para abrirla es necesario superar tres tiradas de <i>Inteligente</i> , empleando una hora por tirada. En el interior hay una curiosidad (vuelve a tirar en esta tabla)
41-42	Un vestido de seda bordado (habilidad de <i>Estudioso</i> : el motivo del bordado cuenta la historia de un linaje de Symbaroum).
43-44	Un plato de cobre con símbolos religiosos relacionados con los movimientos del sol, la luna y otros cuerpos celestes.
45-46	Una urna de cerveza hecha por trolls. Ha fermentado y está muy fuerte, pero puede beberse.
47-48	Un cuchillo curvo hecho de madera afilada.

Tabla 3: Curiosidades (continuación)

D100	CURIOSIDADES
49-50	Un hexaedro de obsidiana con un agujero redondo en un lado.
51-52	Un vaso de arcilla con asas que imitan ramas cubiertas de hojas.
53-54	Una larga cadena hecha de un metal desconocido que brilla como la plata.
55-56	Un manto hecho de plumas de krankas.
57-58	Una alfombra bordada con hilos dorados.
59-60	Una mano momificada de largas uñas con forma de llaves o espirales.
61-62	Un rostro humano tallado en granito. Hay un tercer ojo donde debería estar la boca.
63-64	Una llave de oro. La cabeza representa dos lindormas enroscadas sobre una torre.
65-66	Una punta de flecha de cristal rojo con inscripciones cuneiformes doradas.
67-68	Un bastón hecho con el cuerno de un troll.
69-70	Un anillo de metal tallado. Mide tres metros y medio de diámetro pero es tan delgado como un meñique, por lo que resulta incómodo de transportar.
71-72	Un cuenco de arcilla roja con pinturas de herreros y hechiceros.
73-74	Una corona de plata rodeada por un velo de malla que bloquea la vista por completo.
75-76	Una moneda de oro con el símbolo del sol (tirada de <i>Inteligente</i> : en realidad representa la figura de una araña estilizada).
77-78	Una figurilla de cuarzo con forma de araña.
79-80	Una bola de cristal rajada, sobre un trípode de hueso.
81-82	La empuñadura de una espada con el pomo en forma de un rostro fantasmal aullando.
83-84	Una tablilla de cobre grabada con una escena de un sol moribundo alzándose sobre un océano seco. Hay enormes barcos de piedra varados donde solía estar la orilla.
85-86	Una varita hecha con un frágil hueso de pájaro. Si alguna vez tuvo algún poder se ha desvanecido con los años.
87-88	Un guante de batalla pesado. Está hecho de oro y a medida para una persona con solo cuatro dedos en la mano derecha.
89-90	Un morral de cuero que contiene tres dados de seis caras, hechos con cuerno de lindorma. Los dados siempre favorecen a su dueño, excepto cuando realmente importa, momento en el que le fallan.
91-92	Una hermosa garrafa de vino con la forma de un gato víbora alado sentado sobre sus cuartos traseros. Es de color blanco y turquesa y está hecha de arcilla.
93-94	Un cristal blanco de bordes afilados, grande como el puño de un ogro y que se calienta al rojo vivo en contacto con el agua. Puede emplearse para cocinar o hervir agua.
95-96	Una talla realista que representa a un noble de Symbaroum, atravesada con media docena de agujas doradas.
97-98	Haz una tirada en la tabla 4: Tesoros místicos.
99-100	Haz una tirada en la tabla 5: Artefactos.

Tabla 4: Tesoros místicos

D12	TESORO MÍSTICO
1	Una máscara esculpida de piedra fina y tallada en el interior que permite a su portador ver en la oscuridad (acción gratuita, tirada de <i>Atento</i>). Produce quemaduras faciales difíciles de curar (1D4 daño, se recuperan a la mitad del ritmo normal).
2	Un elixir para los ojos que otorga visión nocturna de forma permanente pero que tiñe la pupila de color tiza. La gente suele considerarlo como un signo de corrupción...
3	Una corona de hierro sencilla y sin adornos que absorbe toda la Corrupción temporal que aflija a su portador. En caso de retirarse de la cabeza (voluntariamente o no; en combate hace falta una tirada de [Tenaz-Daño] para mantenerla puesta), la corrupción escapa de la corona y afecta al portador de golpe.
4	Un escudo cuadrado cubierto de fragmentos de espejo que reflejan la luz solar y parecen multiplicar su brillo. Durante una pelea a la luz del día o con iluminación intensa el portador puede emplear una acción activa para, mediante una tirada de [Inteligente-Ágil], deslumbrar a un enemigo, que no podrá realizar ninguna acción o reacción durante un turno.
5	Una jarra de arcilla que al abrirse emite una densa niebla que cubre la zona, oscureciendo la visión y apagando el sonido. Quien esté en el área debe repetir cualquier tirada con éxito de <i>Atento</i> y los ataques con armas arrojadizas o a distancia. Si quien abre la jarra falla una tirada de <i>Tenaz</i> , provoca que también salga un espíritu malvado (mismas características que un hiello fatuo, página 228 del manual básico). Tanto la niebla como el espíritu regresan inmediatamente a la jarra una vez se cierre de nuevo.
6	Un incómodo collar hecho de grandes fragmentos de hueso tallado provenientes del esqueleto de un enorme lagarto. Absorbe 1D4 puntos de Corrupción, pero al hacerlo se calienta tanto que causa 1D4 puntos de daño al portador. No puede volver a usarse hasta que se enfríe de nuevo (una vez por escena).
7	Una bolsa con un polvo capaz de absorber hasta cien litros de agua y transformarse en una arcilla pestilente con una masa cien veces menor de la que debería tener. Hay suficiente polvo para realizar tres ataques con la habilidad <i>Estrangulador</i> , pero requiere tener ventaja y no puede lanzarse. Para introducir el polvo en la boca del objetivo el personaje debe superar una tirada de [Inteligente-Ágil]. Si tiene éxito, el objetivo muere de inmediato y se transforma en una momia disecada.
8	Una caja redonda de cobre bañado en oro. En su interior hay un prisma de cristal del tamaño de la palma de la mano, perfectamente tallado. En noches con luz de luna permite ver la sombra de una criatura (en otras palabras, otorga al usuario la habilidad <i>Ojo místico</i> a nivel adepto y sin riesgo de corrupción).
9	Una calavera humana tallada en piedra negra con ojos que brillan con una enfermiza luz verde cuando está cerca o se apunta hacia una criatura inocente (con Corrupción total 0). Cuanto más cerca esté del objetivo, más intenso es su brillo.
10	Una estatuilla de brillante lapislázuli que representa a un elfo con una enorme cornamenta de alce. Parece vibrar ligeramente en las proximidades de una abominación (lo que concede una segunda oportunidad en las tiradas de <i>Atento</i> para detectar a una abominación acechante).
11	Un tambor cuyo profundo retumbar asusta y drena la energía de los seres vivos (las abominaciones y muertos vivientes son inmunes), hasta el punto de que huyen o quedan paralizados de miedo, como el rasgo de monstruo <i>Terrorífico</i> a nivel II. El personaje que toque el tambor es inmune a sus efectos, pero no así sus amigos o aliados.
12	Una caja acolchada que contiene un cilindro de madera de algo más de un palmo de largo, dividido en cinco segmentos rotatorios cubiertos de escrituras cuneiformes. Para averiguar cómo funciona es necesario tener la habilidad <i>Estudioso</i> y superar una tirada de <i>Inteligente</i> . Cada vez que se usa hay que realizar una tirada de <i>Inteligente</i> ; en caso de éxito, el cilindro otorga +1 a todas las tiradas relacionadas con el uso de rituales de Hechicería.

Tabla 5: Artefactos

D6	ARTEFACTOS
1	El Escudo de Abalog
2	El Ojo de Matulda
3	El Velo de Mial
4	La Capa Flotante de Vesper
5	Las Máscaras de Yeleta
6	La Careta de Garulfu

EL ESCUDO DE ABALOG

Hay una serie de relatos fantásticos muy discutidos, de origen bárbaro, que tratan sobre «Abalog, el troll sabio», quien supuestamente vivió en la época del Rey Araña y luchó apoyando el bando de los humanos. Una canción muy extendida de esa leyenda trata sobre cómo Abalog le arrancó al comandante Arxerodd el aguijón y la cabeza de un mordisco, empleando para ello su escudo mágico de piedra. Quizás haya algo de cierto en las leyendas...

Punto de apoyo: Aquel que esté vinculado al escudo puede elegir tirar contra *Fuerte* en vez de *Ágil* para mantenerse fijo en una posición o para recuperar el equilibrio perdido.

Acción: Reacción

Corrupción: 1

Arremetida enana: Si el dueño del artefacto tiene la habilidad *Combate con escudo*, puede hacer que la cara de piedra del escudo muerda al oponente al golpearle, lo que inflige 1D4 puntos de daño adicionales.

Acción: Reacción

Corrupción: 1D4

EL OJO DE MATULDA

Según la leyenda, Matulda fue una maga tuerta de la Orden del Báculo que en el ocaso de su vida aprendió a crear artefactos y empleó sus conocimientos para reemplazar el ojo que le faltaba, atando además a su familiar (un pequeño cerdo alado de nombre Megase) al globo ocular.

Para vincularse al artefacto es necesario colocárselo en una cuenca ocular vacía, lo que no supone ninguna desventaja, ya que la esfera proporciona a su propietario una capacidad de visión normal. Aunque no hay duda de que habrá gente que reaccione negativamente al conocer a alguien cuyo ojo ha sido sustituido por una piedra verde que brilla con suavidad, es probable que una cantidad parecida de personas lo vea como algo elegante.

Amigo de Megase: Aquel que se vincule al ojo se gana la amistad de Megase, un pequeño cerdo alado al que le gusta comer libros y pergaminos. Megase funciona como un familiar que tiene las siguientes características iniciales:



Rasgos	Regeneración (I), Alado (I)		
Ágil 15 (-5), Atento 9 (+1), Diestro 10 (0), Discreto 13 (-3), Fuerte 7 (+3), Inteligente 11 (-1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0)			
Ataque	Mordisco 1D4 (Corto)		
Defensa	15		
Armadura	Ninguna		
Resistencia	10	Umbral de dolor	4

Habilidad especial: Megase recuerda todo el texto que devore, lo que le convierte en una fuente de saber bastante impredecible. Siempre que Megase esté presente y pueda gruñir algo de su astuto conocimiento porcino, el dueño del ojo obtiene una segunda oportunidad para superar cualquier prueba de *Inteligente*, empleando el valor de la criatura en vez del suyo.

Imán de corrupción: El Ojo de Matulda acumula corrupción como una *Piedra de Espíritu*, pero solo si su dueño aprende el ritual (ver página 142 de *Symbaroum*).

Ojo diabólico: A diferencia de otras Piedras de Espíritu, el portador del Ojo de Matulda puede usar la

corrupción acumulada para disparar rayos de energía negra. Para impactar al objetivo es necesario tener éxito en una tirada de [Tenaz←Tenaz], lo que inflige un daño de 1D4 por cada punto de corrupción gastado. Sin embargo, la corrupción liberada de esta forma echa raíces de forma permanente en el alma del propietario, es decir, que pasa de la piedra al valor de Corrupción permanente del dueño del ojo.

Acción: Activa

Corrupción: Ver descripción

EL VELO DE MIAL

Hay una saga de antiguas leyendas bárbaras que cuentan la vida del rey Mial de Symbaroum. Según los relatos, el rey estaba casado con una mujer muy impulsiva y violenta, de nombre Alreka, a quien temía más que a la suma de todos sus enemigos. La situación del rey Mial era especialmente delicada, ya que a lo largo de los años tuvo varias relaciones extramaritales, una situación que, huelga decirlo, habría enfurecido a la reina de llegarle a sus oídos.

¿Qué es un d100/d1000?

Un D100 es simplemente una tirada doble de un D10. El primer dado determina las decenas y el segundo las unidades. Por ejemplo, si el primer resultado es un 3 y el segundo es un 4, el total es 34. Para tirar un D1000, simplemente añade otro dado para las unidades de millar. Los resultados de 00 y 000 equivalen a 100 y 1000, respectivamente.

Tasación del botín

El valor de cada objeto recuperado se determina a partir de varios factores, como su estado, material de fabricación y la demanda del mercado.

- Una curiosidad vale aproximadamente unos 10+1D10 táleros.
- Un tesoro místico vale unos 100+1D100 táleros.

Los artefactos no suelen comprarse y venderse, pero si aparece un comprador el precio de venta rondará los 1000+1D1000 táleros.

Según la leyenda, la solución ideada por el rey fue tan necia como imprudente: le encargó un velo místico a Luselorda, una bruja troll, y le prometió que le pagaría «cualquier cosa que quisiera». El precio le fue revelado con la entrega del velo: su propia virilidad. Y así es como el rey Mial le encontró al velo un uso muy diferente del planeado: para esconderse a sí mismo, y no a sus amantes, de la furiosa Alreka.

Ocultar objeto: Aquel que se vincule al velo puede usarlo para cubrir un objeto inanimado del tamaño de una mesa pequeña o un cofre y volverlo invisible a la vista (aunque sigue siendo tangible). El objeto conserva su peso y masa, por lo que es posible detectarlo si el portador no supera una tirada de [Discreto←Atento]. La única manera de descubrir un objeto inmóvil es chocándose con él o mediante un poder místico.

Acción: Activa
Corrupción: 1

Ocultar criatura: Si el dueño del velo tiene la habilidad *Finta*, puede emplear el artefacto para ocultar criaturas vivas. Mientras esta permanezca inmóvil solo podrá ser descubierta mediante el tacto o el uso de rituales. La criatura puede moverse a la mitad de su velocidad normal, pero debe superar una tirada de [Discreto←Atento] con un modificador adicional de -5. Un fallo significa que ha sido vista.

Acción: Activa
Corrupción: 1D4

LA CAPA FLOTANTE DE VESPER

¿Quién no ha oído hablar de aquella secta de asesinos de los días de gloria de Symbaroum, conocida como los Zorros Voladores? Se dice que era un grupo de rebeldes liderado por Vesper, un carismático maestro de esgrima. En las leyendas aparecían con frecuencia como heroicos justicieros que castigaban a los nobles de Symbaroum de manos manchadas. Por lo general atacaban de noche, usando sus capas flotantes para colarse por balcones y tejados.

Aterrizaje suave: Aquel que se haya vinculado a la Capa Flotante puede planear por el aire como si fuera un zorro volador, aterrizando suavemente incluso tras saltar desde gran altura.

Acción: Movimiento
Corrupción: 1D4

Jinete del viento: Si el amo del velo tiene la habilidad *Acróbata* y supera una tirada de *Ágil* puede elevarse 9 metros sobre el suelo y bajar planeando en la dirección que elija.

Acción: Activa
Corrupción: 1D6

LAS MÁSCARAS DE YELETA

La huldra de Karvosti es famosa por su habilidad para fabricar las máscaras más hermosas y útiles y por su generosidad para compartirlas con sus aliados. Con la ayuda de una de estas máscaras, el portador es capaz de ver el mundo tal y como es; algo que, según los testimonios, puede resultar tan terrible como útil.

La terrible realidad: El dueño de la máscara puede, mediante una tirada con éxito de *Atento*, ver a un objetivo como es en realidad, más allá de las ilusiones, transformaciones y velos bajo los que se oculte. Además, cuando usa la habilidad *Ojo místico* no se ve afectado por rituales como *Intercambiar Sombra*.

Acción: Gratuita
Corrupción: 1D4

Mordisco de máscara: Quien vista la máscara y conozca la habilidad *Ojo místico* puede hacer que esta ataque a sus enemigos. Una horrible aparición fantasmal se abalanza sobre el objetivo; si el portador supera una tirada de [Tenaz←Tenaz], el enemigo cae presa del terror, como afectado por el rasgo de monstruo *Terrorífico* a nivel I.

Acción: Activa
Corrupción: 1D4

LA CARETA DE GARULFU

Se dice que Garulfu, el legendario jefe bárbaro, llevaba una hermosa pero sombría careta sobre su casco capaz de hacer que los indecisos bárbaros actuaran con disciplina y se sometieran a su voluntad.

Según los viejos relatos la careta fue enterrada junto a su jefe. Sin embargo, su tumba fue saqueada poco después de su majestuoso entierro y se perdió el rastro del artefacto.

Escudo de carisma: Cuando el amo de la careta se ciñe el artefacto, puede usar el poder de su personalidad como protección y sustituir (una vez por turno) su *Defensa* por la habilidad de *Persuasivo*, ignorando además los efectos de *Incómoda* de la armadura que vista.

Acción: Reacción
Corrupción: 1D4

Pastor de esclavos: Si el dueño del artefacto tiene la habilidad de *Dominación*, puede emplearla como si fuera el poder *Someter voluntad* al mismo nivel que dicha habilidad.

Acción: Activa
Corrupción: 1D6

Encuentros aleatorios

RESULTA CASI IMPOSIBLE viajar por Davokar durante mucho tiempo sin encontrarse con alguna criatura hambrienta u hostil, especialmente si decides acampar en el mismo lugar durante más de un día. Estas son las reglas para dichas situaciones:

Por cada día que el grupo viaje por Davokar, uno de los personajes jugadores debe hacer una tirada de *Discreto*. Además, cuanto más tiempo

pasen en el mismo lugar, más difícil será no llamar la atención de elementos poco deseables: aplica un modificador de -1 por cada día después del primero (el modificador vuelve a cero después de cada encuentro). Si el resultado es un fallo, los jugadores deben tirar en la tabla 6.1 o 6.2 para determinar el tipo de criatura que se encuentran. Las características de las criaturas aparecen en las páginas 200 a 231 de manual básico.

Viajes por Davokar

Si quieres información sobre los viajes por Davokar, consulta las páginas 34-35 y 181-182 del manual básico de **Symbaroum**.

Tabla 6.1: Encuentros en Davokar la Luminosa

D20	ENCUENTRO
1	Elfos vernaes (tantos como PJ+1)
2	Un grupo de elfos estivales verdes (tantos como PJ) bajo el mando de un elfo estival maduro
3	Un troll saqueador hambriento
4	Un grupo de seguidores cultistas (tantos como PJ+1) bajo el mando de un líder
5	Un grupo de bandidos salteadores (tantos como PJ) bajo el mando de un jefe
6	Un grupo de exploradores de la reina (tantos como PJ-1) bajo el mando de un capitán explorador
7	Un grupo de aventureros (tantos como PJ) y un saqueador
8	Un grupo de guerreros de poblado (tantos como PJ) bajo el mando de un guardia del clan
9	Una marañosa
10	Un grupo de gatos víbora (tantos como PJ)
11	Un baiagorno
12	Un abojalí
13	Una kanaran
14	Una bandada de krankas (tantos como PJ+2)
15	Un grupo de abominaciones humanas renacidas (tantas como PJ+1)
16	Una abominación alce renacida
17	Un grupo de hielos fatuos (tantos como PJ-1)
18	Un grupo de dragules (tantos como PJ-1)
19	Un necromago
20	Tira dos veces. Las criaturas cooperan si tiene sentido que lo hagan. En caso contrario, es probable que estén luchando entre ellas y que los PJ puedan elegir un bando.

Tabla 6.2: Encuentros en Davokar la Oscura

D20	ENCUENTRO
1	Un grupo de elfos estivales maduros (tantos como PJ) bajo el mando de un elfo otoñal
2	Un grupo de trolls saqueadores hambrientos (tantos como PJ-2)
3	Un grupo de trolls sociables (tantos como PJ-3) bajo el mando de un cacique troll
4	Un architroll
5	Un grupo de marañosas (tantas como PJ-1)
6	Una araña trampera
7	Un grupo de gatos víbora (tantos como PJ+2)
8	Un baiagorno
9	Un abojalí
10	Una kanaran
11	Una lindorma
12	Una bandada de krankas (tantos como PJ+4)
13	Una libélula dragón
14	Un grupo de abominaciones alces renacidas (tantas como PJ-2)
15	Una abominación abojalí renacida
16	Una abominación primigenia
17	Un grupo de dragules (tantos como PJ)
18	Un necromago
19	Un moratumbas
20	Tira dos veces. Las criaturas cooperan si tiene sentido que lo hagan. En caso contrario, es probable que estén luchando entre ellas y que los PJ puedan elegir un bando.

La maldición de la diosa del río

VIAJAR A PIE por Ambria o Davokar resulta lento, tedioso y a menudo arriesgado, motivo por el que las rutas fluviales son una opción tan popular. Y aunque los ríos de Davokar no son tan seguros como en Ambria, siguen siendo preferibles a los laberínticos senderos del bosque. Esta breve aventura sucede durante un trayecto en el que los personajes jugadores viajan en una embarcación solitaria en algún lugar de Davokar.

LA MALDICIÓN DE LA DIOSA DEL RÍO es una pequeña aventura abierta para **Symbaroum**. En ella se presenta una situación (un viaje en barco), varios personajes no jugadores (un contrabandista, un polizón y un taimado devorador de río, entre otros) y una situación que pone la partida en marcha (la desaparición de un pasajero). Depende de los jugadores decidir cómo quieren enfrentarse al suceso.

TRASFONDO

La *Dama del Río* es un pequeño velero mercante que viaja por los ríos de Davokar cargando con un parásito hambriento: un astuto devorador de río que se ha acoplado a la quilla del barco y que se alimenta de su tripulación y pasajeros empleando sus largos brazos con garras y dejando pocas huellas tras de sí. Una de los tripulantes, la trotarriós Belda, desapareció antes de que los personajes subieran a bordo, pero la bestia cada vez tiene más hambre y necesita más y más comida.

PERSONAJES NO JUGADORES

A continuación presentamos a los personajes no jugadores de esta aventura. Lee su descripción atentamente, ya que cada uno tiene sus propios objetivos y opiniones sobre lo que está pasando.

Ogval, capitán. Ogval creció y fue criado a bordo de la *Dama del Río* y sucedió a su madre en el puesto de capitán. ¡Jamás abandonará el barco, pase lo que pase! Si necesitas sus características puedes usar las del bandido jefe, en la página 209 del manual básico.

Tamri, trotarriós. Tamri cree en la leyenda de la diosa del río y culpa a Ogval por no ofrecerle sacrificios diarios. Si necesitas sus características puedes usar las del salteador, en la página 209 del manual básico, pero cambiando el arma por una espada.

Arelo, trotarriós jefe. Arelo se burla de Tamri y sus supersticiones. A él le preocupan más los «monstruos bípedos de la orilla». Si necesitas sus características puedes usar las del aventurero, en la página 213 del manual básico.

Los ríos de Davokar pueden ser traicioneros, pero a menudo son más seguros y rápidos que el viaje a pie.





Nigra, trasgo trotarríos. Nigra cree que Harasto es el culpable de la desaparición de Belda. Después de todo, es un tipo muy sospechoso y el último que vio a Belda antes de que desapareciera. Si necesitas sus características puedes usar las del salteador, en la página 209 del manual básico.

Harasto, «estudioso» y contrabandista. Harasto trafica en Ambria con curiosidades del bosque, esquivando a los Exploradores de la Reina y haciéndose pasar por un escritor dedicado a componer un tomo sobre la cultura bárbara y su religión en particular. Eligió ese tema tan «aburrido» con la esperanza de que nadie se interese por saber más y no descubra su ignorancia casi total sobre el tema. Un personaje jugador con la habilidad *Estudioso* puede darse cuenta sin necesidad de tirada. Si necesitas sus características puedes usar las del aventurero, en la página 213 del manual básico.

Mogga, trasgo polizón. Mogga, hermano de Nigra, viaja escondido entre las mercancías. Está huyendo de unos peristas a los que timó y no tiene dinero con el que pagar el trayecto (ni habilidad

para ganárselo). Mogga ha descubierto el material de contrabando que Harasto escondió en la bodega y sueña con escapar con su hermana Nigra y el botín. Su plan es simple pero (según él mismo) brillante: si logran vender la mercancía en Fuerte Espina, podrán instalarse allí y vivir felices para siempre.

Belda, trotarríos (muerta). Belda desapareció antes de que los personajes jugadores embarcaran. El resto de la tripulación tiene diferentes ideas de cómo y por qué desapareció. No será hasta que Arelo desaparezca que se extienda la idea de que hay algo que va tras los viajeros...

Localización de la aventura

La maldición de la diosa del río puede tener lugar en cualquiera de los ríos navegables de Davokar o Ambria. Lo más emocionante sería un lugar remoto, lejos de cualquier ayuda y cuyas orillas estén llenas de peligros. Te sugerimos que sitúes la aventura en las profundidades de Davokar. Si te decantas por Ambria, asegúrate de que sea una región asolada por una revuelta sangrienta o por despiadados bandidos.



La Dama del Río

LA DAMA DEL RÍO CUENTA con tres pares de remos y una pequeña vela y es un buen ejemplo de los veloces barcos mercantes que se usan en los lagos y ríos de Ambria. En las aguas de las tierras bajas, más lentas, los barcos de este tipo se sustituyen por barcasas de vela grande capaces de llevar cargas más pesadas, pero allí donde las corrientes son más rápidas el barco debe disponer de remos y velas si quiere navegar río arriba. En resumen: las embarcaciones como la *Dama del Río* son mejores cerca de Davokar y las montañas.

Cuando navega contracorriente, la *Dama del Río* se impulsa a remos o mediante vela si el cauce es lo suficientemente ancho. Río abajo suele dejarse llevar por el caudal y solo emplea los remos para evitar los obstáculos que aparezcan.

PLANO DE LA DAMA DEL RÍO

1. Bodega de carga. La bodega de carga comprende toda la superficie bajo cubierta, pero se carga a través de una abertura en la cubierta de proa que está protegida por barras de madera.

2. Remos. La *Dama del Río* cuenta con tres pares de remos con los que impulsarse cuando no sopla el viento.

3. Mástil y puesto de vigía. El vigía se encarga de evitar colisiones mientras se viaja por lagos neblinosos. En combate, el puesto proporciona ventaja contra los que se encuentren por debajo, pero para subir aquí durante un combate hace falta gastar una acción de movimiento y superar una tirada de *Ágil*; en caso de fallo, el personaje no puede volver a moverse ese turno.

4. Cubierta. La tripulación y los pasajeros duermen en lonas suspendidas sobre la cubierta, entre el mástil y el castillo.

5. Castillo de popa. «Castillo» puede ser un término exagerado para lo que es una tienda de campaña que hace las veces de habitación del capitán.

6. Caña del timón. La *Dama del Río* se controla mediante una barra fijada a una plataforma que se eleva sobre el timón. El podio proporciona una ventaja por altura durante el combate, pero hace falta una tirada de *Ágil* para subirse en situaciones de tensión (en circunstancias normales se pueden usar las escaleras en la popa del barco).

La desaparición

POCO DESPUÉS de que embarquen los personajes jugadores, y cuando todos menos Tamri y Arelo duermen, este último desaparece sin dejar rastro mientras el barco se encuentra a mitad de camino entre la orilla y la corriente principal, meciéndose. Es probable que los personajes jugadores sean despertados por los gritos que Tamri dirige hacia la neblina del río: «¿¡Arelo, Arelo!? ¡No! ¡Tú también no!». Los tripulantes y pasajeros (excepto Mogga) se reúnen en cubierta,

La leyenda de la diosa del río

De entre las muchas leyendas que hay sobre los ríos de Ambria y Davokar, hay una que trata sobre la diosa o dama del río. La historia se cuenta de muchas formas diferentes, pero siempre con los mismos detalles básicos:

Una mañana, un pescador de río encontró a una anciana atrapada entre sus redes. La mujer tenía branquias y aparentaba estar exhausta después de pasar horas intentando liberarse. Cuando el pescador se dispuso a ayudarla, la anciana le pidió que la devolviera al agua, pero el codicioso humano le pidió algo a cambio. La mujer le sugirió que como recompensa su familia siempre encontraría tanta comida en el río como necesitaran. Pero el hombre quería más y pidió que le diera tanta comida como para alimentar a su pueblo entero, a lo que ella accedió con un gruñido.

Al día siguiente el pescador hizo una captura tan grande que todos sus vecinos pudieron comer hasta hartarse. El júbilo se vio empañado por la desaparición de uno de los barcos de pesca, del que no quedó más rastro que uno de sus botes de remos. Al siguiente día el afortunado pescador hizo otra gran captura; no tan grande como la anterior, pero suficiente para todos (ya que volvió a desaparecer otro barco). Y así siguió: un montón de pesca y un grupo de compañeros desaparecidos, un día sí y otro también, hasta que solo quedó el afortunado pescador. Entonces las familias de los desaparecidos se reunieron y le obligaron a confesar su historia. Al oír lo ocurrido, lo arrojaron al agua como ofrenda a la furiosa diosa del río. Las capturas volvieron a su nivel normal y los pescadores perdidos volvieron con sus familias, sin ningún recuerdo de lo sucedido tras su desaparición. Desde entonces, los habitantes del pueblo sacrifican parte de su presa diaria para apaciguar a la dama del río.

Para los ambrios que navegan por las tranquilas aguas de las tierras bajas, la diosa del río es una amenaza distante, algo que usan para que los niños y la gente de secano se queden quietos y sentados a bordo. Pero entre los bárbaros y los ambrios que viajan por los ríos salvajes de Davokar se cuentan historias sobre lo que le ocurre a las tripulaciones que no realizan los sacrificios tradicionales a la irascible diosa del río: historias sobre barcos solitarios, intactos pero vacíos, que bajan con la corriente hasta que quedan varados en el fango de la ribera.

aún adormilados pero empuñando cualquier arma que tuvieran junto a sus catres.

Si hablan con los marineros y revisan el barco, pueden descubrir lo siguiente:

- Las pertenencias de Arelo siguen en su camastro, lo que indica que no ha huido.
- Alguien menciona a Belda, una trotarríos que desapareció de forma similar, en mitad del río y sin dejar rastro, antes de que los personajes subieran al barco. La tripulación tiene varias teorías, pero tras lo sucedido con Arelo las más siniestras empiezan a imponerse. Si los personajes jugadores preguntan podrán oír todo tipo de especulaciones:

Ogval: El capitán tiene cuidado con lo que dice y le pide a los personajes jugadores que «busquen pistas, en vez de perseguir leyendas y rumores».

Tamri: Tamri está segura de que la negativa de Ogval a realizar sacrificios ha ofendido a la diosa del río, que se ha llevado a Belda y Arelo como castigo.

Nigra: La trasgo se inclina por dirigir miradas suspicaces e insultos contra Harasto, en parte porque no le cae bien y en parte para desviar la atención de la zona del barco donde se esconde el granuja de su hermano, Mogga.

Harasto: El «estudioso» afirma no saber nada, pero si le presionan dirige un dedo acusador contra Nigra, no porque sospeche que tiene algo que ver con la desaparición, sino porque la trasgo ha mostrado un interés malsano en Harasto y su equipaje (el material de contrabando).

Harasto está dispuesto a prometer a los personajes una décima parte de la operación si le protegen (contra los monstruos, los hermanos trasgos, el capitán y las autoridades en la ciudad más cercana donde pueda vender su mercancía).

Mogga: El hermano de Nigra se esconde en la bodega de carga, aunque sale a curiosear cuando cae la noche (así fue cómo descubrió el alijo de Harasto). Mogga piensa que su hermana y él podrían hacerse con la mercancía y ganar una pequeña fortuna con la venta. Si se topa con los personajes les propondrá unirse al plan y repartirse las ganancias.

Mogga estaba en cubierta y vio cómo el devorador de río se llevó a Arelo (también fue entonces cuando perdió su brazalete, ver más adelante). El trasgo se guardará la información hasta que pueda usarla; por ejemplo, para negociar un trato con los personajes jugadores o el capitán. Mogga está aterrorizado por el monstruo del río, pero también tiene miedo de que lo dejen abandonado en mitad del bosque.

- Una tirada con éxito de *Atento* permite que los personajes jugadores encuentren un sencillo brazalete cerca de la borda de estribor: se trata de una simple tira de cuero atada a una placa de latón grabada con un símbolo del sol. Aunque ninguno de los tripulantes dice haberla visto con anterioridad, Nigra sabe que pertenece a su hermano; aunque le prometió quedarse en la bodega, sigue saliendo a pasear por la noche. Los pasajeros que vean el brazalete lo interpretan como una señal que confirma su teoría o de lo que quieren que los demás piensen.

Ogval y Tamri: Ninguno de los dos reconoce el brazalete, aunque tampoco piensan que sea importante. El barco ha llevado a muchos pasajeros a lo largo de los años y podría pertenecer a cualquiera de ellos.

Nigra: La trasgo dice que le parece haberlo visto antes, en el brazo de Harasto. Una tirada con éxito de [*Atento*-3] permite a los personajes darse cuenta de que miente. Otra de [*Persuasivo*+3] logra que Nigra admita que miente y les hable de su hermano: «Se esconde en la bodega, ¡pero no se lo digáis al capitán, por favor!».

- Una tirada de [*Atento*-5] revela una extraña marca en la borda de estribor. Cualquiera con la habilidad *Versado en criaturas* que vea la huella puede realizar una tirada de *Inteligente*; si tiene éxito concluye que es un rastro de garra, como si una criatura se hubiese aferrado o sujetado a la borda con una garra gigante.

Si supera la tirada por 5 o más, el experto en monstruos recuerda lo siguiente:

Maligro Huggus, el famoso teratólogo, describió en cierta ocasión una extraña criatura crustácea que supuestamente vive en aguas fluviales fangosas y donde aguarda con las garras listas a la espera de viajeros desprevenidos. Los pescadores locales también hablan de un extraño ser de aspecto similar que se agarró a la quilla de un barco y se llevó uno a uno a los hijos de los pescadores que se encontraban en cubierta, una historia que el adusto maestro Huggus encuentra poco creíble. Maligro Huggus bautizó a la criatura como «devorador de río».

MÁS DESAPARICIONES

El devorador de río no piensa abandonar una despena tan bien provista y atacará a una persona durante cada noche del viaje, hasta que el barco quede vacío o se enfrente a los personajes jugadores en combate.

EL ALIJO

Harasto afirma que transporta «productos sensibles a la humedad», pero es algo mucho más valioso que eso. Su alijo oculto consiste en una mezcla de curiosidades de las ruinas de Davokar, principalmente joyas, y dos tablillas de piedra con inscripciones crípticas. Un personaje jugador con la habilidad *Estudioso* (maestro) reconoce los símbolos como simbólico antiguo y puede deducir que las tablillas son un registro de los diezmos recaudados en un reino no identificado pero igual de remoto.

La joyería vale unos 100+1D100 táleros y las tablillas (que solo resultan de interés para sabios y estudiosos) podrían valer 200+1D100 táleros si se venden en el lugar adecuado, como en un capítulo de la Ordo Mágica.

Apéndice

DESARROLLO

Lo que suceda en el barco depende por completo de las acciones de los personajes jugadores:

- Si descubren que el villano es una criatura acuática, pueden esperar a que caiga la noche y enfrentarse a

ella en combate. Una medida más desesperada (pero factible) es saltar al río y atacarla bajo el bote. Si derrotan al monstruo, Ogval y los demás les estarán eternamente agradecidos y podrán viajar gratis en la *Dama del Río* siempre que quieran.

- Puede que los personajes jugadores decidan abandonar el barco. En ese caso tendrán que enfrentarse a un duro viaje a pie.
- Quizás decidan unirse a Mogga para robar el alijo de Harasto y ganarse un chelín o dos. O pueden proteger a Harasto de Mogga a cambio de parte de los beneficios. Harasto intentará emboscar a los personajes jugadores cuando lleguen a puerto, preferiblemente contratando a un grupo de matones (tantos como PJ+2, mismas características que un saqueador), que atacarán justo al cerrar el trato.
- Si el director de juego lo prefiere, el incidente con el devorador de río puede ser la gota que colme el vaso de Ogval y le haga dejar el puesto de capitán. Le ofrece el barco a los personajes con una rebaja: 150 táleros en total o 75 si superan una tirada de *[Persuasivo-3]*, pagadero en plazos si no tienen suficiente dinero ahora mismo. Si aceptan la oferta, los personajes jugadores podrán pasar muchas aventuras por los ríos de Davokar y Ambria trabajando como mercaderes, mensajeros o transportistas en todo tipo de expediciones y empresas.

NUEVO MONSTRUO: ANFIBIO

La criatura puede vivir dentro y fuera del agua y puede respirar en ambos entornos. Además, no se ve afectada negativamente ni recibe daño automático cuando lucha en el agua (ver «Combate en el agua»).

NUEVO RASGO: GARRAS PRENSILES

Las garras de la criatura hacen daño como un ataque sin armas y le permiten apresar a un enemigo, por lo general con el propósito de arrastrarlo y triturarlo con sus fauces. Un enemigo apresado no recibe daño adicional, pero no puede moverse.

Los aliados del objetivo pueden liberarle de la presa empleando una acción de combate. Cada persona que ayude tiene una posibilidad de lograrlo superando una tirada de *[Fuerte←Fuerte]*.

También es posible inutilizar la garra golpeándola: la estrategia tiene éxito si el ataque causa al menos 3 puntos de daño (después de restar armadura). La desventaja es que el golpe debe realizarse con cuidado para no dañar a la persona que tiene apresada, lo que reduce el dado de daño del arma en un nivel, excepto en el caso de armas Cortas, con las que se puede apuñalar y hacer palanca con la hoja sin dañar a la víctima. Además, el objetivo de la presa también puede atacar a la garra que le mantiene apresado.

- I **Pasiva.** Si el objetivo resulta impactado por ambas garras y falla una tirada de *[Fuerte←Fuerte]*, queda preso y no puede moverse del sitio durante el turno. Si vuelve a fallar la tirada el próximo turno, la criatura lo arrastra hacia ella.

La víctima queda libre en cuanto supere una tirada de *[Fuerte←Fuerte]*.

- II **Pasiva.** Igual que I, pero la criatura solo necesita impactar con una garra.
- III **Pasiva.** Si la criatura logra impactar con una garra y la víctima falla una tirada de *[Fuerte←Fuerte]*, el monstruo empieza a arrastrarla hacia él inmediatamente. Si supera la tirada logra permanecer en el sitio, pero continúa apresada hasta que la garra quede incapacitada.

NUEVO MONSTRUO: DEVORADOR DE RÍO

Categoría: Bestias

Hay una gran variedad de bestias que acechan en las cenagosas aguas fluviales, pero hay pocas que rivalicen en astucia con el devorador de río. Esta criatura acecha agazapada en el lecho de un cauce fluvial, bajo la quilla de un barco o en la parte baja de un puente mientras vigila la superficie con los ojos que tiene al final de unos largos apéndices. Tras apresar a su víctima, la arrastra a las profundidades del río y la ahoga para después alimentarse de sus partes más blandas.

El devorador de río es invisible bajo agua, pero sus apéndices oculares pueden ser detectados por una tirada de *Atento* cuando la criatura los saca del agua para vigilar la superficie.

DEVORADOR DE RÍO

Raza	Crustáceo
Desafío	Complicado
Rasgos	<i>Anfibio</i> , <i>Arma natural</i> (II), <i>Duro</i> (III), <i>Garras prensiles</i> (II)
Ágil 9 (+1), Atento 10 (0), Diestro 13 (-3), Discreto 15 (-5), Fuerte 11 (-1), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0)	
Habilidades	<i>Combate sin armas</i> (adepto)
Armas	Garras prensiles 5 (Largas), dos ataques contra el mismo objetivo. <i>[Fuerte←Fuerte]</i> para no ser arrastrado al agua (ver nueva regla: Combate en el agua). Mandíbulas trituradoras 2 (requiere que la víctima se encuentre en el agua).
Armadura	Placas quitinosas 4
Defensa	+1
Resistencia	11 Umbral de dolor 6
Equipo	Ninguno
Sombra	Verde marrón, como un ramillete de algas marinas (Corrupción: 0).

Tácticas: La criatura usa el río como protección y ataca con sus garras con la esperanza de arrastrar a su víctima al agua. En la práctica, el enemigo lucha contra las garras a menos que el combate transcurra bajo la superficie. Si el devorador recibe heridas graves en ambas garras (ver el rasgo *Garras prensiles*), huye del combate y se sumerge en el fondo del río para curarse.

Combate en el agua

Pelear de pie en el agua, con los brazos y la cabeza sobre la superficie, obliga a superar todas las tiradas por duplicado.

Pelear buceando, totalmente sumergido y sin tocar el fondo, obliga a superar todas las tiradas por duplicado y reduce el daño de los ataques físicos a la mitad, incluyendo los poderes místicos basados en fuego. Además, una criatura sumergida debe superar una tirada de *Fuerte* cada turno o sufrir 1 punto de daño por el esfuerzo y la falta de oxígeno.

Las criaturas con el rasgo *Anfibio* no se ven afectadas por estas reglas. Los muertos vivientes deben superar las tiradas por duplicado, pero no sufren daño por luchar bajo la superficie.

Los peligros del río

TARDE O TEMPRANO, los aventureros con afán de riqueza osarán internarse en los oscuros salones de Davokar, ¿y qué mejor manera de viajar que por los ríos del bosque? La velocidad y la seguridad son dos de las ventajas que ofrece este medio, aunque también presenta desafíos propios: afiladas rocas bajo la superficie del agua, la lucha contra las fuertes corrientes, el ataque de elfos y bestias salvajes, etcétera. A continuación presentamos una serie de situaciones que pueden convertir un viaje por río en algo memorable (o mortal).

LA SIGUIENTE LISTA proporciona diferentes situaciones y encuentros que los personajes pueden encontrarse durante su viaje. Si quieres que el evento sea más letal, incluye el texto en cursiva. La lista puede usarse para cualquier viaje por barco dentro o fuera de Davokar, pero resulta especialmente apropiada como un suplemento para la aventura de *La maldición de la diosa del río*.

Pídele a tus jugadores que tiren 1D6 o elige un encuentro tú mismo. Es aconsejable no repetir escenas, por lo que te recomendamos que pongas una pequeña marca junto a las que hayan sucedido.

1. Los restos calcinados de un naufragio: El esqueleto de una casa-barco, situado junto al río. El barco fue atacado hace años por elfos, de lo que dan fe el gran número de restos de flechas. Junto al embarcadero hay una copa de cobre, hermosa pero en mal estado, con un valor de 2 táleros. También se pueden encontrar los esqueletos de una familia de colonos que viajaban hacia las profundidades del bosque. *Un par de colonos se convirtieron en dragules (ver manual básico, página 228) y viven escondidos bajo el cieno, aunque también son capaces de moverse por el agua. ¡Creen que aún siguen vivos y lucharán por proteger su existencia!*

2. Los elfos atacan: El barco llega a un tramo de rocas y aguas poco profundas, por lo que el grupo de personajes debe apearse y ayudar a mover la embarcación. *Un grupo de elfos estivales verdes (ver manual básico, página 202) aprovecha para atacar. Desaparecen tan pronto como uno de ellos resulte herido.*

3. Encuentro con bárbaros: Aparece un grupo de bárbaros navegando en un enorme barco de río de madera negra. Llevan un botín de joyería ambria y un gran anillo de hierro. Uno de ellos es el niño que sobrevivió al ataque narrado en el cuarto evento de esta lista. *Los bárbaros están en pie de guerra y atacan. Considéralos guerreros de poblado (ver manual básico, página 214).*

4. Una cabaña: Un afluente del río lleva a una casa de madera cubierta por la vegetación. Bajo el suelo hay un escondite donde parece que alguien vivió durante bastante tiempo (hay 63 marcas talladas en una de las paredes). En el exterior hay tres tumbas. Unos demonios del bosque atacaron este lugar hace tiempo y mataron a la familia que vivía aquí, con la excepción de un niño que permaneció oculto bajo el suelo hasta que se aventuró en solitario hacia el bosque. *Una bandada de kranks (ver manual básico, página 223) se arremolina sobre el tejado y vuela hacia el bote, graznando con hambre antes de abalanzarse sobre los pasajeros.*

5. Un obstáculo inesperado: El barco se queda atrapado entre la vegetación que crece justo por debajo del nivel del agua. *Una serpiente de agua acecha en las turbias aguas del lugar (igual que una kanaran, ver manual básico, página 221). La criatura intenta arrastrar al fondo del río a cualquiera que entre en su territorio. Es necesario superar dos tiradas de Atento para detectarla.*

6. La bruja del bosque: Una bruja vive cerca de la orilla del río e intenta convencer a los viajeros de que se queden en su sencilla cabaña. *La bruja está loca e intentará matarlos mientras duermen con la ayuda de su familiar, una liebre mágica. La bruja domina Enredadera veloz, Someter voluntad y Maldición a nivel principiante.*

Banda sonora

En tabletopaudio.com, una excelente página con música y sonido de ambiente para tus partidas, ofrecen una pista de audio (Swamplandia) especialmente adecuada para los viajes fluviales por Davokar.

Noche de corrupción

DURANTE SUS VIAJES por la frontera con Ambria, los personajes jugadores se detienen en la posada de El Corazón de Jakad, un lugar con una historia llena de esperanza y tragedia. Esa noche, unos trasgos enloquecidos atacan la posada bajo el mando de su líder, Hojanocturna, una antigua caballero que busca desesperadamente las Aguas de Penumbra, que se dice que pueden curar un alma tocada por la corrupción y evitar que se pudra por completo.

NOCHE DE CORRUPCIÓN es una miniaventura abierta en la que se presenta una localización (El Corazón de Jakad), un puñado de PNJ con sus propias motivaciones (la caballero Hojanocturna, entre otros) y un suceso dramático (el asedio) que pone los acontecimientos en marcha. ¡Depende de los personajes cómo reaccionar!

La leyenda de las Aguas de Penumbra (ver página 184 del manual básico) es el ingrediente clave de la aventura, aunque no es necesario que aparezcan en la partida si el director de juego no lo desea.

El Corazón de Jakad

LA SOLITARIA POSADA El Corazón de Jakad se encuentra en la linde de Davokar. Jakad era un manto negro que se sintió atraído por este lugar, adonde fue guiado por sueños y voces interiores. A su llegada se encontró con una fuente de la que brotaban las sagradas Aguas de Penumbra. Jakad construyó un templete junto al manantial y empezó a dar cobijo a todos los viajeros que circulaban por la frontera del bosque, dejándoles descansar, curarse y disfrutar del confort de las aguas milagrosas. Pero el destino del templete estaba sellado, ya que su posición bajo la sombra de Davokar lo hacía muy vulnerable. Finalmente, Jakad fue asesinado por una partida de guerra élfica y su capilla fue arrasada por completo como venganza por las incursiones humanas en la profundidad del bosque.

La luz del manantial palideció tan pronto como el corazón de Jakad fue atravesado por una flecha élfica, pero eso no impidió que Koldra, una enérgica aventurera, construyera una posada junto a la fuente y explotara económicamente la leyenda. Bautizó su negocio con el nombre de El Corazón de Jakad y fortificó el lugar con

una empalizada. A diferencia de su precursor, Koldra no estaba dispuesta a confiar únicamente en la misericordia de Prios para asegurarse su supervivencia.

MAPA DE EL CORAZÓN DE JAKAD

1. Empalizada y casa del guarda. En la planta superior de la casa del guarda hay una campana de bronce cubierta de verdín que permite dar la alarma. La empalizada, rodeada por un foso, está fabricada con recios troncos y mide unos 3,5 metros de alto. Hay una pequeña plataforma a lo largo del interior del muro, lo que proporciona ventaja a un defensor contra cualquiera que intente escalarlo. Aunque la empalizada solo puede incendiarse con algún tipo de destilado alquímico, eso no impide que los trasgos (ver Varraguldru, página 19) intenten hacerlo por otros medios.

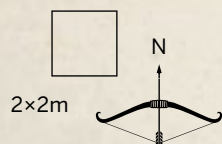
2. La posada. La posada es un sólido edificio de piedra con tejado de pizarra. La casa tiene tres plantas más un sótano, donde se almacenan las provisiones. Si los trasgos superan la empalizada intentarán incendiar la posada, aunque no tendrán éxito.

3. Establo. El establo está hecho de madera y empezará a arder tan pronto como los trasgos se abran paso hasta el patio.

4. Jardín. El jardín es el oasis de Mangold (un ogro del lugar), donde cultiva hierbas y verduras.

5. Templete. Una pequeña capilla junto al manantial. Es un lugar sagrado donde los viajeros que han oído la leyenda se paran a rezar.

6. Manantial. Un estanque empedrado que también sirve como fuente de agua potable. De un lado los peregrinos se arrodillan para beber, mientras que del otro Mangold recoge cubos de agua para la posada y el jardín.



EL CORAZÓN DE JAKAD

1. Empalizada y casa del guarda
2. Posada
3. Establo
4. Jardín
5. Templo
6. Manantial

TRASFONDO

Un par de días antes de la llegada de los personajes jugadores, Koldra expulsa a un sospechoso «peregrino» después de que este mostrara un interés malsano en el manantial sagrado. El hombre estaba a todas luces drogado (ver Ashfaru, más abajo) y hablaba de forma incoherente. Aunque decía que debía «preparar la fuente para la llegada de su señora», Koldra se negó a dejar que se quedara dentro de la empalizada.

El supuesto peregrino juró que volvería y que entonces sería mucho menos diplomático: «¡La señora Hojanocurna no tendrá piedad de los que se interpongan en su camino!». Koldra había visto cosas mucho peores durante sus días como aventurera, por lo que no volvió a pensar más en el tema. Sin embargo, se aseguró de que algunos de sus hijos estuvieran siempre de guardia por la noche. De esa manera, la dueña de la posada y sus huéspedes tendrán alguien que dé la alarma por si el peregrino y su señora regresan, lo que efectivamente harán (con ánimos de venganza).

PERSONAJES NO JUGADORES

Koldra, posadera. Koldra es una mujer carismática de manos encallecidas tras su anterior carrera de cazatesoros. Puedes usar las características de un explorador de la reina (página 210 del manual básico).

La familia de Koldra. El marido, Tandrag, y sus cuatro hijos (Melga, Nefer, Sandros y Pegel, de 13, 11, 7 y 5 años, respectivamente) son reservados y se dedican a trabajar en la posada. Durante el asedio ayudarán dentro de sus posibilidades, lo que en esas circunstancias no va más allá de tareas de vigilancia y de acarreo de agua para apagar incendios.

Mangold, ogro doméstico amante de las plantas. Mangold es un ogro inusualmente manso que es feliz cuidando el magnífico jardín de la posada. Si algo perturbase su tranquilidad (por ejemplo, si ve que Koldra o su familia están en peligro), puedes usar las características de un saqueador (ver página 213 del manual básico).

Tizonero, trovador. Tizonero viaja por la frontera de Davokar, entreteniendo a los demás a cambio de unos chelines y ortegs. De modales anticuados y gran bebedor, conoce muchas leyendas de la región y dice haber estudiado «con los elfos de Ylhurandy». Si nadie lo hace antes, Tizonero le cuenta al grupo la historia del corazón de Jakad. El trovador no tiene intención de luchar salvo para defenderse, aunque es posible convencerle de que la única manera de sobrevivir es permanecer unidos, en cuyo caso empuña su lucero del alba. Si es necesario, usa las características de un aventurero (página 213 del manual básico).

Hojanocturna, líder bandido. La trágica figura autobautizada como Hojanocturna resultaría objeto de risa o lástima si no fuera porque está tocada por la corrupción y vive una situación desesperada: lleva años sumida en ese estado y ha depositado su última esperanza en las legendarias Aguas de Penumbra, de las que espera que la salven de la oscuridad acumulada en su interior. Aunque ha conseguido mantener la locura a raya empleando poderosas drogas, ningún elixir ha logrado detener o retrasar la corrupción que azota su cuerpo.

Hojanocturna luce varias marcas visibles de corrupción: sus ojos ensangrentados brillan en la oscuridad, las heridas de su cuello supuran pus y está constantemente rodeada por un olor a azufre y perdición.

Raza	Humana (ambria)		
Desafío	Complicado		
Rasgos	<i>Privilegiada</i>		
Ágil 11 (−1), Atenta 10 (0), Diestra 10 (0), Discreta 7 (+3), Fuerte 13 (−3), Inteligente 5 (+5), Persuasiva 15 (−5), Tenaz 9 (+1)			
Habilidades	<i>Armas a dos manos</i> (maestra), <i>Combate con armadura</i> (maestra), <i>Dominación</i> (adepta)		
Armas	El mandoble Regalo Oscuro 6 (ver el artefacto en la página 22).		
Armadura	Cota de mallas reforzada 4 (Incómoda).		
Defensa	0		
Resistencia	13	Umbral de dolor	7
Equipo	Tranquilizantes (una mezcla de rapé del sueño y gotas azules, consulta el recuadro «Drogas trasgo»), 1D10 táleros.		
Sombra	Morado oscuro, con copos plateados que caen lentamente hacia la oscuridad (Corrupción: 6).		

Tácticas: Hojanocturna tiene un objetivo claro: conquistar El Corazón de Jakad y apoderarse del manantial. Confía en los trasgos para superar la empalizada. Si lo logran, se une a la batalla acompañada de la sanguinaria canción de su espada negra.

Varraguldru, la tribu trasgo de Hojanocturna. Resulta triste contemplar los vestigios de la otrora orgullosa tribu de los Varraguldru. El líder de la tribu se alió con Hojanocturna cuando esta le prometió oro y honor, compromiso que mantuvo al principio, en la época en que se dedicaban al saqueo de ruinas.

Y encontraron oro, pero también terrores que les empujaron a abusar de las drogas que les ofrecía la caballero. Desde entonces, Hojanocturna los ha explotado sin compasión en beneficio de su oscuro propósito y los supervivientes de la tribu la obedecen con una lealtad alimentada por drogas que les hacen más fuertes, pero que al mismo tiempo les provocan inestabilidad emocional y extrañas obsesiones.

Una tirada con éxito de *Atento* revela que muchos trasgos se rascan los brazos, lloran o ríen de forma histérica, echan espuma por la boca o se quedan mirando fijamente la nada con ojos casi muertos mientras siguen a lo suyo. Está claro que hay algo raro en todo eso...

Si la tirada con éxito de *Atento* la hizo alguien con la habilidad de *Alquimista* o *Medicus* también se dará cuenta de que los trasgos están drogados.

Las siguientes características de juego tienen en cuenta los efectos de las drogas:

Raza	Trasgo		
Desafío	Sencillo		
Rasgos	Montés, Poco longevo, Superviviente (I, por las drogas)		
Ágil 15 (-5), Atento 11 (-1), Diestro 10 (0), Discreto 13 (-3), Fuerte 10 (0), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 7 (+3)			
Habilidades	Berserker (principiante, por las drogas)		
Armas	Armas de una mano oxidadas 6		
Armadura	Armadura de cuervo 3 (Aparatosa)		
Defensa	+9		
Resistencia	10	Umbral de dolor	5
Equipo	Bolsa de tabaco con picadura salvaje (ver recuadro sobre «Drogas trasgo»), 1D10 ortegs.		
Sombra	Varios colores, con motas negras hambrientas de droga (Corrupción: 3)		

Tácticas: Los guerreros de la tribu Varraguldru son una banda salvaje y narcotizada que se echan en grupo sobre el enemigo, intentando atacar desde todos los ángulos posibles. Emplean su rasgo de *Superviviente* para superar la primera línea y atacar a los arqueros y místicos de la retaguardia. La droga convierte a los trasgos en bestias rabiosas que lucharán hasta la muerte.

¿Dónde está El Corazón de Jakad?

Aunque la aventura sitúa El Corazón de Jakad en el borde austral de Davokar, no es difícil reubicarlo en cualquier punto donde Ambria tenga frontera con tierras salvajes. El área al norte de los Titanes donde según la leyenda la reina Korinthia encontró el agua sagrada sería un buen sitio, especialmente si el DJ quiere dirigir *Noche de corrupción* justo después de *La Tierra Prometida*, la aventura del manual básico. En ese caso, es probable que los responsables del incendio del templete sean bandidos (en vez de elfos) y que la banda de Hojanocturna esté igualmente compuesta por bandidos (en vez de trasgos).

Shuggludd, trasgo rebelde. Aunque la tribu de los Varraguldru está sometida por Hojanocturna y por su dependencia constante de las drogas confeccionada por Ashfaru el envenenador, hay una excepción: uno de los trasgos, Shuggludd, ha estudiado las artes de Ashfaru lo suficiente como para aprender a destilar sus propias gotas azules, lo que le permite escapar del poder adictivo de la picadura salvaje. Por desgracia, también se ha enganchado al seductor bienestar proporcionado por las gotas, que si bien no le matan, sí le hacen más dócil.

Shuggludd tiene las mismas características que el resto de su tribu, con el añadido de la habilidad *Alquimista* a nivel principiante. También lleva un equipo alquímico básico en su zurrón, con el que fabrica gotas azules cada vez que le obligan a tomar picadura salvaje. Eso le ha protegido de sus efectos perjudiciales, tanto los de corto como los de largo plazo.

Una tirada con éxito de [Atento-3] revela que, aunque Shuggludd parece comportarse como el resto, en realidad actúa de forma racional y con una voluntad clara de supervivencia. Si además el personaje que tuvo éxito en la tirada tiene la habilidad de *Alquimista* o *Medicus*, también se hace evidente que el trasgo no muestra los síntomas físicos de la adicción a las drogas. ¡Está actuando!

Raza	Trasgo
Desafío	Sencillo
Rasgos	Montés, Poco longevo
Ágil 15 (-5), Atento 11 (-1), Diestro 10 (0), Discreto 13 (-3), Fuerte 7 (+3), Inteligente 9 (+1), Persuasivo 5 (+5), Tenaz 10 (0)	
Habilidades	Alquimista (principiante)
Armas	Arma oxidada de una mano 4, cuchillos arrojados 3
Armadura	Armadura de cuervo 3 (Aparatosa)
Defensa	-1
Resistencia	10 Umbral de dolor 4
Equipo	1D6 cuchillos arrojados, equipo alquímico básico, 1D4 dosis de gotas azules, 1D10 ortegs
Sombra	Diferentes tonos de verde saludable (Corrupción: 0)

Tácticas: Shuggludd se comporta como si estuviera drogado, pero se mantiene lo más alejado posible del combate. Su plan es llegar hasta los personajes jugadores y convencerles de que ataquen a Ashfaru y a su caldero para librar así a los trasgos de su adicción. Si lo logran, podrían combatir con Hojanocturna y Ashfaru cara a cara sin que estos puedan esconderse tras una horda de secuaces.

Ashfaru, el alquimista envenenador de Hojanocturna. Ashfaru es un renegado que abandonó su clan y su círculo de brujas después de envenenar a un rival en el amor. Viaja con

Hojanocturna desde que esta le salvó de las fauces de un troll. En la actualidad la misión principal de Ashfaru es suministrarle drogas a los trasgos de Varraguldru para mantenerlos completamente sometidos a la voluntad de Hojanocturna. También provee a la caballero de un elixir que mantiene estable su frágil mente, azotada por la corrupción.

Ashfaru no ha sido capaz de hacer nada por la condición física de su señora; para ello necesitaría ingredientes más potentes, como las Aguas de Penumbra. Ashfaru se ha enganchado a sus propias drogas, lo que resulta evidente al fijarse en sus ojos inyectados en sangre o en sus labios pálidos y manos temblorosas. A menudo es posible ver rastros de rapé del sueño alrededor de la nariz del viejo místico.

Raza	Humano (bárbaro)
Desafío	Normal
Rasgos	Montés
Ágil 10 (0), Atento 5 (+5), Diestro 9 (+1), Discreto 13 (-3), Fuerte 7 (+3), Inteligente 15 (-5), Persuasivo 10 (0), Tenaz 11 (-1)	
Habilidades	Alquimista (adepto), Armas de asta (principiante), Enredadera veloz (principiante)
Armas	Lanza (Larga) 5
Armadura	Atuendo de brujo 2 (Flexible)
Defensa	0
Resistencia	10 Umbral de dolor 4
Equipo	El Caldero de Barrvalg (artefacto, ver página 22), recetario para rapé del sueño, picadura salvaje y gotas azules, 1D10 dosis de picadura salvaje, 1D10 dosis de rapé del sueño, 1D10 dosis de gotas azules, 1 dosis de veneno potente y 1D10 chelines
Sombra	Verde grisáceo, como el moho de un árbol moribundo (Corrupción: 4)

Tácticas: Ashfaru se esconde detrás de los trasgos que hay junto a su caldero. Si se ve seriamente amenazado, arroja su dosis de veneno potente al caldero de modo que afecte a todos los presentes en la zona (él es inmune). Después intentará huir al bosque con su artefacto.

Shuggludd entra en acción

Shuggludd es un trasgo amante de la libertad que intentará entrar en contacto con los personajes jugadores tan pronto como sea posible (por ejemplo, rindiéndose durante el combate o colándose por encima de la empalizada), con la esperanza de ganárselos como aliados en su lucha contra el verdadero enemigo: ¡Ashfaru y su maldito caldero!

El asedio

LOS PERSONAJES JUGADORES se despiertan en mitad de la noche cuando unas flechas se clavan contra los postigos de sus ventanas: ¡les atacan! La hija mayor de Koldra, Melga, hace sonar la alarma y momentos más tarde la posada fortificada es un caos.

Ashfaru ha regresado acompañado de su señora y esta no piensa pedir permiso para entrar: la posada debe ser destruida y sus ocupantes aniquilados, de modo que Hojanocurna pueda disfrutar en calma y paz de las legendarias aguas del manantial.

Al otro lado de la empalizada hay unos treinta trasgos frenéticos que intentan derribar la entrada, para lo que necesitarían un ariete (cosa que no tienen), o escalar el muro con escaleras. Los trasgos solo tienen una escalera, pero le dan buen uso y no tardan en alcanzar la casa del guarda y enfrentarse a Melga. Si consiguen matarla, abrirán las puertas de par en par y entrarán en tromba en el patio, seguidos por la propia Hojanocurna.

Si los personajes salvan a Melga y aseguran la casa del guarda, los trasgos se retiran. A continuación rodean la posada y empiezan a cortar árboles para fabricar más escaleras y un ariete, lo que le da tiempo a los defensores para prepararse. Es decisión de los personajes jugadores si van a defender la posada de la próxima oleada y, en ese caso, cómo quieren hacerlo.

Más allá, en el prado al sur de la posada, lejos del alcance de los proyectiles, un grupo de trasgos baila alrededor de una figura solitaria que sobresale entre las demás: Hojanocurna. La caballero permanece embozada y completamente inmóvil, a la espera de ordenar el siguiente ataque.

Una tirada con éxito de *Atento* revela que hay otra persona de mayor estatura entre el grupo de trasgos, aunque se encuentra agazapada junto a un caldero del que emana una niebla roja; los trasgos que inhalan el humo parecen alterarse aún más que los demás.

EXPERIENCIA

La cantidad de experiencia ganada durante una aventura abierta está basada en las escenas que surjan: cada escena que suponga un reto en forma de combate, problema a resolver o dilema social proporciona 1 punto de experiencia. Cuando acabe la partida, decide qué escenas deberían proporcionarles experiencia a los personajes jugadores.

DESARROLLO

Esta aventura se puede resolver de diferentes formas, dependiendo de lo que el DJ quiera y de lo que hagan los jugadores. A continuación te presentamos varias sugerencias a modo de inspiración y como punto de partida desde donde ampliar la trama original:

- ¿Quizás quede algo de agua sagrada, solo un par de gotas, en una botella escondida en el sótano? Los personajes jugadores podrían encontrar la botella, o alguien (¿Koldra? ¿Mangold?) sabe de su existencia y les pide que la pongan a salvo. A continuación se desarrollarán una emocionante huida de una posada en llamas y una persecución implacable hasta el templo o fortaleza más cercano capaz de defender con garantías el artefacto.
- Los trasgos de Varraguldru están hartos del abuso de Hojanocurna y su alquimista. Por desgracia, también están enganchados a la picadura salvaje, así que si quieren salvarse de la locura y la muerte primero deben escapar de su adicción. Los personajes jugadores se ganarán la confianza de un grupo de trasgos si le prometen a Shuggludd que ayudarán a su tribu a romper sus cadenas, aunque primero tendrán que ayudarles a librarse de su adicción antes de que cedan a su influjo o pierdan el control debido al síntoma de abstinencia.
- Si los personajes jugadores se hacen con el control del Caldero de Barrvalg pueden usarlo para liberar a los Varraguldru, aunque también llamarán la atención de las brujas de Davokar, que reclamarán su derecho sobre el caldero, necesario para luchar contra los horrores que están asolando los territorios de su clan en números alarmantes. Si los personajes son reacios a entregarlo, las brujas se muestran dispuestas a negociar por él a cambio de otro artefacto o una serie de favores o servicios. Si los PJ siguen negándose, un pequeño grupo de brujas empujadas por la desesperación intentará recuperar el caldero a través de engaños o métodos más violentos...

¿Cuántos trasgos hay?

La cantidad exacta de trasgos no está escrita en piedra. Lo más importante a tener en cuenta es que atacan en grupo y que parece haber tantos que los personajes se dan cuenta de que no pueden ganar la batalla combatiendo en terreno abierto.

- Resulta más fácil gestionar los combates en la empalizada o desde la casa del guarda (o sobre ella) como situaciones aisladas con [PJ+2] trasgos.
- Si se abre una brecha en la empalizada, un grupo de [PJ×5] trasgos irrumpen en tromba, aunque se dividen en pequeños grupos de [PJ+2] trasgos que se reparten por el patio en busca de botín y víctimas propicias.

Artefactos

REGALO OSCURO, UN MANDOBLE

Se trata de una espada negra como la noche, forjada en Symbaroum en el altar de los dioses oscuros y encontrada por Hojanocturna hace una década, en un templo inundado.

Cuando fue desheredada por su familia, la caballero se cambió el nombre inspirándose en su espada. El acero negro murmura una melodía sangrienta que en pleno combate se convierte en un himno homicida que espolea a su portador e intimida al enemigo.

Hendidura ruin

Cuando el dueño de la espada lo desea, llamas negras lamen su hoja, lo que provoca +1D4 puntos de daño por quemaduras con cada ataque.

Acción: Gratuita

Corrupción: 1D4

Grilletes de batalla

Si el dueño posee la habilidad *Dominación*, el poder de la espada es aún mayor. Cada vez que un enemigo cae (o en *Resistencia*), el dueño de Regalo Oscuro puede dejar que los fríos vientos de la muerte barran el campo de batalla. Todos los rivales en la zona deben superar una tirada de [Tenaz←Tenaz] o perder su próxima acción de combate. En manos de Hojanocturna la tirada es de [Tenaz+1].

Acción: Reacción

Corrupción: 1D4

EL CALDERO DE BARRVALG

El brujo Barrvalg forjó este poderoso caldero, cuyo borde está decorado con espinas y ramas enredadas de hierro. Este artefacto permitía al maestro alquimista proteger a su clan cocinando elixires que producían una niebla que dotaba de vigor a los guerreros del poblado.

El caldero fue pasando de generación en generación hasta que Ashfaru lo robó. El artefacto es de poco valor para quien no sepa de alquimia, pero en las manos de un especialista se convierte en una poderosa herramienta.

Niebla de elixires

Si el dueño del caldero tiene la habilidad *Alquimista*, puede usar el artefacto para crear una niebla a partir de un elixir ya preparado. La niebla afecta a todos los que estén cerca del caldero, con el mismo efecto que si hubieran tomado una dosis.

Los personajes jugadores que no quieran ser afectados por la niebla deben superar una tirada de [Tenaz←Tenaz]. El dueño del caldero siempre puede ignorar los efectos de la niebla sin necesidad de tirar.

Acción: Activa

Corrupción: 1D4

Drogas trasgo

Los trasgos se han vuelto adictos al consumo de varias drogas de gran potencia que les suministra el compañero de Hojanocturna, Ashfaru. El brujo obtiene los ingredientes de varios rincones secretos de Davokar y puede combinarlos para crear tres destilados diferentes. Todos estos elixires pueden ser fabricados con la habilidad *Alquimista* (principiante).

PICADURA SALVAJE

La picadura salvaje es un preparado masticable de color rojo. Se trata de un poderoso estimulante que concede más energía al que lo consume, pero que también le hace menos cuidadoso y más agresivo. Los trasgos de Varraguldru se encuentran bajo los efectos de esta droga durante la aventura, lo que se refleja en sus características.

REGLAS: Una dosis de picadura salvaje transfiere 2 puntos de *Discreto*, *Inteligente* y *Tenaz* a los atributos *Ágil*, *Diestro* y *Fuerte*. Los efectos duran una escena y durante la siguiente el usuario se siente vacío y débil, con -2 a todos los atributos. Además, proporciona la habilidad *Berserker* a nivel principiante. Las gotas azules, otro tipo de elixir, anulan los efectos de la picadura salvaje, tanto los positivos como los negativos.

El uso prolongado de la picadura salvaje produce una grave adicción y un síndrome de abstinencia que puede llegar a producir la locura o la muerte, y que se manifiesta a menos que el usuario consuma una dosis por semana. No se conoce ninguna medicina capaz de contrarrestar este efecto. Todos los trasgos de la tribu (excepto Shuggludd) han consumido suficiente picadura salvaje como para que sus graves efectos secundarios se manifiesten en caso de que el caldero de Ashfaru deje de producir la droga.

RAPÉ DEL SUEÑO

Al inhalarse, este polvo blanco induce un estado comatoso donde se experimentan alucinaciones muy reales y a menudo impresionantemente hermosas. Para los trasgos, el rapé del sueño es la recompensa a un trabajo bien hecho. La droga resulta traicionera en el sentido de que quien la prueba siempre desea volver a soñar con sus maravillas. Y cuando se vive una vida carente de cualquier otro placer hay un gran riesgo de que el usuario se quede atrapado por los sueños y se abandone a sí mismo. Si la tribu de Varraguldru no ha sufrido una muerte colectiva y placentera sumida en sus sueños es solo porque Ashfaru cuida de que solo tengan un acceso limitado a su consumo.

REGLAS: Los místicos pueden usar el rapé del sueño como un sustituto del concentrado mágico, con los mismos efectos. En ese caso sus efectos alucinatorios se consideran insignificantes.

GOTAS AZULES

Las gotas azules permiten tranquilizar a un trasgo alterado por la droga y anular los efectos de la picadura salvaje y el rapé del sueño. A veces, cuando un trasgo sufre una sobredosis de picadura salvaje, es necesario que media docena de trasgos sujeten al guerrero rabioso para obligarle a tragarse las gotas. La droga sume a los trasgos en la calma y la nostalgia, aunque esto último quizás esté menos relacionado con el elixir que con la lucidez que les permite darse cuenta de la denigrante vida que llevan, esclavizados por malvados humanos.

REGLAS: Las gotas azules sirven como antídoto de potencia débil. También reducen los efectos de la picadura salvaje y el rapé del sueño.

JUGADOR	UMBRALES DE DOLOR		SOMBRA
NOMBRE	CORRUPCIÓN PERMANENTE		
RAZA	RESISTENCIA MÁXIMO	EXPERIENCIA	POR GASTAR
OCUPACIÓN	UMBRALES DE CORRUPCIÓN		CITA

ÁGIL	ATENTO	DIESTRO	DISCRETO	FUERTE	INTELIGENTE	PERSUASIVO	TENAZ
------	--------	---------	----------	--------	-------------	------------	-------

HABILIDADES, RASGOS, PODERES Y RITUALES

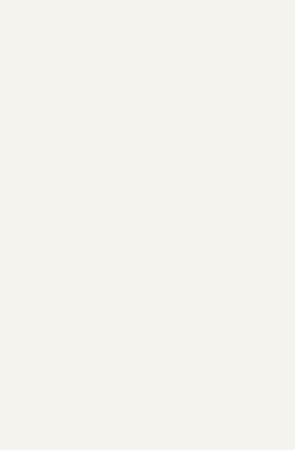
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
EFFECTO	EFFECTO	EFFECTO
TIPO	TIPO	TIPO
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
EFFECTO	EFFECTO	EFFECTO
TIPO	TIPO	TIPO
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
EFFECTO	EFFECTO	EFFECTO
TIPO	TIPO	TIPO
NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE
EFFECTO	EFFECTO	EFFECTO
TIPO	TIPO	TIPO

ARMAS Y ARMADURA

ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	ARMADURA	ARMADURA
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	PROTECCIÓN	PROTECCIÓN
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	CUALIDAD	CUALIDAD
ARMA	DAÑO	CUALIDAD	ATRIBUTO	DEFENSA	DEFENSA

Symbaroum

EDAD	ALTURA	PESO
APARIENCIA		
TRASFONDO		
OBJETIVO PERSONAL		

[illegible][illegible]

DINERO

OTROS RECURSOS

AMIGOS Y COMPAÑEROS			
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE	RAZA	OCUPACIÓN	JUGADOR
NOMBRE DEL GRUPO			
OBJETIVO DEL GRUPO			

ARTEFACTOS Y TESOROS MÍSTICOS		
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN
NOMBRE	PODERES	CORRUPCIÓN

[illegible]

Symbaroum



ESTE SUPLEMENTO PARA SYMBAROUM incluye dos pequeñas aventuras abiertas más una ayuda con consejos para diseñar o dirigir expediciones de cazatesoros por los bosques de Davokar. En combinación con la aventura tutorial del manual básico de Symbaroum, este material resulta perfecto para comenzar a sumergirse en su ambientación y vivir aventuras por Ambria y Davokar, donde los personajes jugadores deberán enfrentarse a una gran cantidad de retos diferentes.

La primera parte de este libretto, la *Guía para cazatesoros*, puede servir como inspiración o para añadir algo de azar a la hora de dirigir aventuras en el bosque. Además de reglas sobre preparativos y excavaciones, contiene tablas con encuentros aleatorios, diferentes tipos de tesoros (desde despojos a artefactos místicos) y los diversos tipos de ruinas que se esconden en las tierras salvajes.

Las aventuras abiertas incluidas en este libretto son *La maldición de la diosa del río* y *Noche de corrupción*. Aunque están diseñadas para terminarse en una sola sesión, el director de juego puede desarrollarlas y aumentar su duración fácilmente. En cualquier caso, deberían proporcionar material para muchas horas de juego emocionantes y divertidas.

Aventuras, volumen I incluye 8 nuevos artefactos, 12 tesoros místicos, 50 curiosidades, 2 mapas a todo color, 3 elixires alquímicos, una nueva criatura con 2 rasgos monstruosos inéditos y mucho más.

