

# LOS HÉROES DE LA GEMA

## CAPÍTULO 1: FUEGO EN LA NOCHE

J. L. López Morales. Autor de los librojuegos de Leyenda Élfica, que puedes encontrar en la web de [www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

Esto es un librojuego, un libro que no se lee en el orden normal, sino eligiendo una de las opciones que aparecen al final de cada sección. En esta historia asumes el control de tres personajes que por caprichos del destino, acaban convirtiéndose en héroes y cuyas acciones pueden significar la salvación de su mundo, o por el contrario, la condena de éste. Pero serás tú quien decida el destino de los héroes, y tus decisiones marcarán el éxito o el fracaso de la aventura. Para jugar a este libro, necesitarás un dado de 10 caras (1D10 a partir de ahora), siendo el 0 una tirada de 10.

### LOS TRES HEROES

Tres héroes son los protagonistas de esta historia. Cada uno de ellos tiene una serie de puntuaciones que determinan su fuerza, agilidad, lo diestro que es en combate o cuanta energía puede perder antes de morir. A continuación te presentamos a los tres héroes, así como sus Puntuaciones Iniciales, las cuales puedes apuntar en la Hoja de Aventura que se ofrece al final del libro.

#### Kal el Bárbaro.

Hijo del líder de uno de los clanes bárbaros de las montañas Durestes, Kal fue el único que sobrevivió después de que una horda de orkos arrasara su pueblo. Maldiciéndose por no haber podido morir con honor junto a los suyos, abandonó las montañas y llegó a la ciudad de Teshaner, donde intentó ahogar su vergüenza entre jarras de vino barato y peleas de taberna.

Fuerte y musculoso, Kal es el mejor guerrero del grupo, siendo su especialidad la lucha cuerpo a cuerpo con armas pesadas, además de poder utilizar escudos y armaduras para protegerse.

**Puntuaciones iniciales:** FUE 8, AGI 5, CON 9, INT 4.

**Habilidades Exclusivas:**

- Usar armas a dos manos: Kal puede luchar con su espada, o utilizar espadones y hachas a dos manos, lo cual le otorga un +2 a daño si logra herir, pero le impide usar escudo.

- Usar Coraza: Kal puede usar todo tipo de armadura, tanto Cuero como Cota de Malla como Coraza.

Además, al empezar la aventura, Kal tiene 2 habilidades adicionales, las cuales puedes elegir de la siguiente lista:

- Tajo Circular: Lanza un golpe que hiera a todos los que están a su alrededor, causándoles a todos 2 Puntos de Daño.

- Tajo Poderoso: Si dedica un asalto a coger fuerza (durante el cual no puede hacer ninguna otra acción, ni defenderse), golpea en el siguiente asalto multiplicando por 3 el Daño si logra herir a su rival.

- Carga: Kal arremete y si alcanza a su rival con éxito, lo derriba hacia atrás 2 casillas, tirándolo al suelo. Este ataque no produce daño, pero puede servir para arrojar a enemigos al vacío o para dejarlos caídos en el suelo, de modo que éste no puede atacar en este asalto y se levantará en el siguiente.

- Golpe de Gracia: Sólo puede usarse contra un enemigo caído, y consiste en atravesarlo en el suelo con la espada, matándolo al instante. Para ello debo tener éxito en el ataque.

- Arrojar hachas: Kal puede lanzar un hacha de mano hasta una distancia de 6 casillas, usando su Puntuación de Agilidad como Ataque. El Daño que produce es el habitual, restando tantos PR como supere la Defensa de su blanco.

- Fortaleza: Kal empieza con un +1 a su Puntuación de Fuerza.

- Dureza: Kal empieza con un +1 a su Puntuación de Constitución.

- Maestro de las armas: Kal es experto con la espada, por lo que empieza con un +1 al ataque al usar armas cuerpo a cuerpo.

**Equipo:** Kal empieza la aventura armado únicamente con su espada.

#### Izana la ladrona

Izana es el fruto de la violación de una elfa gris a manos de un elfo oscuro. Despreciada por su propio pueblo por su sangre mestiza, dejó hace muchos años las llanuras, aunque sólo encontró rechazo en las otras razas. Convertida en una

paria, llegó a Teshaner, donde entró a formar parte de la Mano Silenciosa, un gremio clandestino de ladrones y asesinos, donde perfeccionó el arte del sigilo y el robo.

Menuda y de gráciles movimientos, esta elfa es experta en moverse sin ser descubierta, abrir cerraduras y apuñalar por la espalda a enemigos desprevenidos.

**Puntuaciones iniciales:** FUE 6, AGI 8, CON 6, INT 6.

#### **Habilidades exclusivas:**

- Luchar con 2 armas a la vez: Izana va armada con 2 espadas cortas, con las que ataca 2 veces por asalto, con una penalización de -1 al primer ataque y -2 al segundo.

- Lanzar Daga: La ladrona puede lanzar dagas a los enemigos que no estén atacándole cuerpo a cuerpo. Con una tirada de éxito le causa 3 Puntos de Daño.

- Usar Cota de Malla: Izana puede usar armadura de Cuero o de Cota de Malla, pero no Coraza.

Además, al empezar la aventura, Izana tiene 2 habilidades adicionales, las cuales puedes elegir de la siguiente lista:

- Ocultarse: Durante el combate, Izana puede ocultarse si supera un Chequeo de AGI con dificultad igual a INTx2 de su enemigo. Si tiene Éxito, el rival no puede verle ni atacarle en los próximos 2 asaltos.

- Apuñalar: Izana obtiene un +10 a la tirada siempre que ataque a un enemigo desprevenido, ya sea después de ocultarse o porque le pilla por sorpresa.

- Lanzar 3 Dagas: En pleno combate, Izana lanza a su alrededor 3 dagas, a uno o varios enemigos, que producen 3 Puntos de Daño cada una si logra acertarles.

- Ambidiestra: Izana es experta usando dos espadas a la vez, por lo que puede atacar dos veces por asalto sin penalización en el primer ataque y sólo -1 en el segundo.

- Acrobacias: Izana recibe un +1 a su Puntuación Inicial de Agilidad.

- Dureza: Izana recibe un +1 a su Puntuación Inicial de Constitución.

- Maestría con la daga: Izana es experta con la Daga, por lo que recibe un +1 a su Puntuación de Ataque cuando arroja una Daga.

**Equipo:** Izana empieza con 2 espadas cortas y 6 Dagas arrojadas.

## **Yishad el Mago**

Yishad es hombre pequeño y de aspecto frágil, cubierto de pies a cabeza por una túnica gris con la capucha caída sobre el rostro. Se trata de un estudioso que vive en una mansión en el centro de Teshaner, donde permanece encerrado la mayor parte del día entre libros y pergaminos. Rehuido por sus vecinos, ninguno tiene relación con él y lo ven como un personaje huraño al que es mejor evitar.

Débil y de poca resistencia, Yishad tiene poderes mágicos que le convierten en un temible rival, pudiendo recurrir a usar su vara para luchar cuerpo a cuerpo si la situación lo requiere.

**Puntuaciones iniciales:** FUE 4, AGI 6, CON 5, INT 9.

#### **Habilidades exclusivas:**

- Curación: Si Yishad gasta 1 Punto de Magia, puede curar tanto sus heridas como la de uno de sus compañeros, recuperando 1D10 Puntos de Resistencia.

- Usar Armadura de Cuero: Yishad sólo puede llevar esta armadura ligera.

Además, al empezar la aventura, Yishad conoce 2 hechizos de nivel 1, los cuales debes elegir de la siguiente lista. Más adelante, a medida que adquiera experiencia, puede aprender conjuros más poderosos.

#### **Hechizos Nivel 1:**

- Misil Mágico: Un proyectil de energía surge de sus dedos e impacta automáticamente en el blanco, causando 1D10 Puntos de Daño.

- Círculo de Fuego: Alzando su vara, convoca un muro de fuego que abrasa a todos aquellos que estén junto al mago (ocupando alguna de las casillas adyacentes a la suya) y les causa 1D10/2 Puntos de Daño a cada uno.

- Paralizar: Con sus artes, si Yishad supera un Chequeo de INT, dificultad igual a la INTx2 del rival, lo paraliza 2 asaltos, quedando expuesto a todo tipo de ataques (como los de sus compañeros de apuñalar por la espalda o el golpe de gracia del bárbaro).

- Escudo: Este hechizo protege con un áurea mágica al mago, subiendo su Defensa a 18 durante 3 asaltos, y haciendo casi imposible que sea herido por medios físicos.

## Hechizos Nivel 2:

- Bola de Fuego: Yishad lanza en línea recta un proyectil que explota en un área de 4 casillas, cubriéndolo de fuego y produciendo a todos los que están en ellas 1D10 PR.
- Piel de Piedra: Una energía protege al mago, haciéndole invulnerable a cualquier tipo de ataque, tanto físico como mágico, durante 3 asaltos.
- Lluvia de Misiles: El mago lanza 3 Misiles Mágicos que impactan automáticamente, a uno o varios blancos, cada uno de los cuales causa 1D10 PR.
- Títere: Con éste hechizo, el mago puede someter a una criatura y gobernar sus movimientos durante 3 asaltos, ya sea para que ataca a sus congéneres o se arroje a un foso. Para ello debe superar una Prueba de INT, Dificultad INTx2 del enemigo.
- Gran Curación: Las manos del mago sanarán 2D10+4 PR a sí mismo o a uno de sus compañeros, siempre que se encuentren uno al lado del otro.

## Hechizos Nivel 3:

- Rayo desintegrador: Un rayo surge del dedo del mago en línea recta hiriendo al enemigo con 5D10 PR si Yishad supera una Prueba de INT, dificultad DEF+5 del enemigo.
- Resurrección: El mago puede retornar de la muerte a un héroe caído, volviéndolo a la vida, pero sólo con 5 PR. No puede utilizarlo para resucitarse a sí mismo.
- Teleportar: Con este hechizo, el mago teleporta a los 3 héroes a un Punto de Huída, por lo que pueden huir de un combate inmediatamente. No se puede utilizar si no hay Punto de Huída, ya que Yishad debe ver una salida para poder trasladarlos a ella.

**Equipo:** Yishad empieza la aventura con su vara de mago.

Una vez tenemos las Puntuaciones de cada héroe, es el momento ahora de saber qué significan cada una de ellas.

## CARACTERÍSTICAS:

Como has visto, cada personaje tiene 4 características principales, éstas son:

- Fuerza: Es la capacidad para hacer esfuerzos de gran potencia, mover rocas, levantar grandes

pesos. Además es la característica que determina tu Puntuación de Ataque cuerpo a cuerpo.

- Constitución: Es la capacidad de soportar esfuerzos de larga duración, resistir a enfermedades y venenos y aguantar las heridas del combate. La puntuación de Constitución es la que determina tus Puntos de Resistencia y tu Puntuación de Defensa.

- Agilidad: Es la capacidad de moverte con velocidad, saltar y hacer cualquier maniobra que requiera destreza (como tirar dagas) y además determina tu Puntuación de Defensa.

- Inteligencia: Es la rapidez mental, la lógica y la capacidad de resolver problemas. Además, determina la cantidad de Puntos de Magia del mago.

## PUNTOS DE RESISTENCIA:

Los Puntos de Resistencia (PR) son el número de puntos que un personaje puede perder durante la aventura antes de morir. Cada vez que un personaje sea herido debes restarlos de su Puntuación de Resistencia. Si ésta llega a cero o menos, el personaje muere, y por tanto la aventura se acaba inmediatamente.

Para determinar los PR de cada personaje, coge su puntuación de Constitución y multiplícalo por 5, ese es el total de puntos de resistencia.

Un personaje nunca puede superar el número de Resistencia inicial. Así, si ha perdido 3 PR y toma una pócima curativa y recupera 6 puntos, sólo serán efectivos 3, ya que ha llegado al máximo que marca su Constitución.

## PUNTUACIONES DE COMBATE:

Cada personaje tiene dos puntuaciones de Combate, que son las que utilizarás cada vez que se enfrenten a un enemigo.

- Ataque: Es la facilidad para herir a un enemigo. Cuanto mayor sea este número, más probabilidades de acertar y más grave será la herida producida.

Para determinar la Puntuación de Ataque, coge el valor de Fuerza y rellena la casilla de Ataque. Por tanto, la puntuación de Fuerza es igual a la de Ataque (aunque luego puede variar, debido a maestría en armas, o espadas mágicas, etc).

- Defensa: Es la habilidad para esquivar o repeler los ataques del enemigo. Cuanto mayor sea este número, mejor será el personaje evitando golpes. La puntuación de defensa se determina sumando la Puntuación de Constitución más la de Agilidad. Pero la Puntuación de Defensa nunca puede ser superior a 16.

Así, Defensa = Constitución + Agilidad. Rellena la casilla de Defensa con este valor.

### PUNTOS DE MAGIA:

Yishad el mago es el único que tiene poderes mágicos, de modo que puede realizar una serie de hechizos, cada uno de los cuales consume un número de Puntos de Magia. Para saber cuantos Puntos de Magia tiene tu personaje al empezar la aventura, simplemente multiplica por 2 su Puntuación de Inteligencia y anota el resultado en la casilla correspondiente.

## COMBATE

Cada vez que tu grupo se enfrente a un enemigo, en el texto se mostrarán las puntuaciones de combate de éste (Ataque, Defensa, Resistencia e Inteligencia), además de situar en el mapa donde está colocado. Aquí se explican las reglas detalladas de combate, pero si las consideras demasiado complicadas o no deseas usarlas, puedes optar por el combate rápido, que se explica al final de este apartado.

Una vez empezado el combate, tus personajes actúan en primer lugar (a no ser que el texto indique lo contrario). El combate se divide en asaltos, en los que todos los participantes pueden moverse y a continuación realizar una acción. Cada combatiente actúa de uno en uno (primero los héroes y después sus enemigos). Al acabar el asalto, se vuelve a empezar. Cada asalto un personaje puede hacer una de las siguientes acciones:

**Moverse:** El personaje se desplaza un número de casillas igual a su Puntuación de Agilidad, pudiendo atacar a continuación a un rival, o escapar de la lucha si ha llegado a un punto de huida, o utilizar una habilidad o un hechizo. Si está junto a un enemigo o ha de pasar junto a uno, no podrá seguir avanzando, ya que ha entrado en la zona de amenaza de ese enemigo (la zona de amenaza son todas las casillas alrededor de un enemigo). Sí que podrá retirarse hacia atrás si está enfrentado a un enemigo, pero no pasarle justo por el lado.

Los enemigos se desplazan 6 casillas por asalto, a no ser que se indique lo contrario.

**Atacar cuerpo a cuerpo:** El personaje puede atacar a un rival después de desplazarse y quedar junto a él, o cuando ya estaban en casillas adyacentes. Para realizar el ataque, tira un dado de diez caras (1D10) y súmalo la puntuación de Ataque del personaje. Si el resultado es mayor que el valor de Defensa del rival, le hiere. Si el resultado es igual o menor, falla. Si consigue herir al rival, cada punto que exceda por encima de su puntuación de Defensa, es la cantidad de puntos

de Resistencia que pierde (además de poder añadir bonificaciones como +2 por usar un arma a dos manos). Si el resultado es igual o menor y fallas, no le produce ninguna herida.

**Atacar a distancia:** Izana y Kal, tienen la habilidad de lanzar ataques a distancia (no a los que estén en casillas contiguas a ellos). Para ello tira 1D10 y súmalo a la Puntuación de Agilidad. Si el resultado es superior a la Defensa del blanco, le acierta y le causa 3 Puntos de Daño en el caso de las dagas de Izana o tantos PR como supere la DEF del blanco en el caso de las hachas arrojadas de Kal.

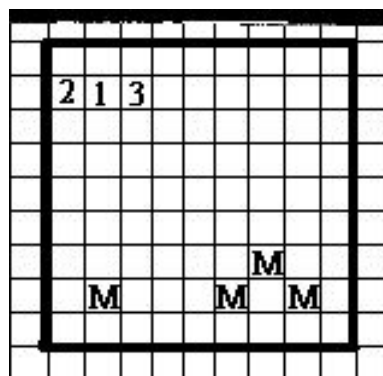
**Defender:** Un personaje puede utilizar hasta 3 Puntos de Ataque para Defender, sumándolos a su Defensa. De esta manera ataca con una puntuación de Ataque menor, pero a cambio recibe una bonificación a su Puntuación de Defensa durante todo el asalto.

**Usar una Habilidad:** Un personaje puede usar una de sus habilidades en el asalto, como hacer un golpe especial, esconderse, etc.

**Lanzar un Hechizo.** El mago puede usar su asalto para lanzar un Hechizo, lo cual consumirá 1 Punto de sus Puntos de Magia.

### Encuentros:

Cuando los tres personajes estén reunidos, deberás decidir en qué orden avanzan, esto es, asignar un orden de marcha. El 1 será el que va delante, el 2 en medio y el 3 el que va en la retaguardia. Esto es importante, pues cuando un encuentro tenga lugar, en el diagrama del combate se indicará donde está cada personaje al empezar, como vemos en este ejemplo:



Donde los números del 1 al 3 señalan a los héroes, y las letras M a sus enemigos (las A marcarán otros enemigos, como arqueros). Además, puede haber otras señales, como un Punto de Huida (marcado con una S) o un foso o trampa (marcado con un tono gris) o un muro u objeto (marcado en negro) por donde no se puede

pasar o detrás de los que se pueden cubrir de ataques a distancia.

Los enemigos, a no ser que en el texto se indique lo contrario, siempre atacarán al héroe que tengan más cerca. En caso de haber dos a la misma distancia, atacarán al que menos Puntos de Resistencia tenga (sí, ellos también piensan y atacan al más débil primero).

**Combate rápido:** Si no quieres o no puedes resolver el combate de la forma normal, puedes optar por el combate rápido. Éste consiste simplemente en sumar los Puntos de Resistencia de los enemigos a que se enfrentan los Héroes y dividirlo por dos. El resultado son los Puntos de Resistencia que pierden los héroes en el combate, pudiendo decidir tú cómo se lo distribuyen.

*Ejemplo: Los héroes combaten contra 4 orkos, que tienen 6 PR cada uno. Con el sistema rápido, se suman los PR totales y se divide por 2, obteniendo un total de 12. El jugador decide que Kal perderá 6 Puntos de Resistencia, Izana 4 y Yishad sólo 2.*

## MAGIA Y HECHIZOS

Yishad conoce una serie de hechizos, que puede utilizar durante el combate o en otras situaciones que se indican en el texto. Los hechizos se dividen en 3 niveles, siendo los de nivel 1 los más simples y los de nivel 3 los más poderosos. Cada vez que recita un hechizo, éste consume una serie de Puntos de Magia, 1 PM los hechizos de Nivel 1, 2 PM los de nivel 2 y 3 PM los de nivel 3. Si tus Puntos de Magia llegan a cero, no puedes realizar más hechizos y no recuperarás puntos de Magia hasta que no descanses varias horas (se te indicará en el texto cuando recuperes Puntos de Magia).

Los hechizos se puede usar durante el combate, o en otra situaciones, en las que el texto te preguntará si deseas hacer un hechizo, de forma que puedas solucionar una situación complicada mediante la magia. Si así lo haces, pasa a la sección correspondiente para ver qué sucede, sin olvidar restar 1 Punto de Magia.

Por último, en algunas Pruebas de Características se te ofrece la posibilidad de obtener una bonificación si usas un hechizo. Si así lo haces, recibes la bonificación a tu tirada, y debes restarte 1 Punto de Magia.

Al empezar la aventura, Yishad conoce 2 hechizos (aquellos que tú escojas), además de la habilidad de Curación (que consume 1 PM cada vez que se emplea), pero a medida que gane experiencia podrá aprender más hechizos y más poderosos. Para poder aprender un hechizo de Nivel 2, primero Yishad deberá haber aprendido todos los hechizos de Nivel 1. De la misma forma, para aprender un Hechizo de Nivel 3, antes tendrá que conocer todos los de Nivel 2.

## EXPERIENCIA Y SUBIDA DE NIVEL

Los personajes empiezan siendo de nivel 1. Durante su aventura ganarán Puntos de Experiencia (PX) por las acciones que acometan con éxito, de modo que al llegar a un número determinado de Puntos de Experiencia subirán de nivel, obteniendo mejoras y bonificaciones. Aquí está la tabla que indica los PX necesarios para subir de nivel:

Nivel 2 - 200 PX.

Nivel 3 - 600 PX.

Nivel 4 - 1800 PX

Al alcanzar estos PX, el personaje obtendrá las siguientes mejoras:

**Kal:**

Aprende 1 habilidad adicional.

Aumenta en 1D10 sus Puntos de Resistencia.

**Izana:**

Aprende 1 habilidad adicional.

Aumenta en 1D10-2 sus Puntos de Resistencia.

**Yishad:**

Aprende 2 hechizos adicionales.

Aumenta en 1D10/2 sus Puntos de Resistencia.

## PRUEBA DE CARACTERÍSTICAS

En algunos momentos, el texto te indicará que para que un personaje haga una acción, debe hacer una Prueba de Fuerza o Constitución, Agilidad o Inteligencia. Para ello, debes tirar un dado de 10 y sumarle la Característica correspondiente. Si el resultado es igual o mayor a la dificultad indicada, el personaje supera la prueba con Éxito. Si el resultado es menor, Fracasa. Si sacas un 1 es un Fracaso automático y si sacas un 10, recibes una tirada de 1D10 adicional que se añade al primer resultado.

*Ejemplo: Un personaje decide saltar un foso. Para ello, se le pide que pruebe su Agilidad, dificultad 12. Tiene una Agilidad de 7 y tiras un dado de 10 y obtienes un 6, por lo que el personaje salta el foso sin problemas (7 de agilidad más 6 de la tirada es igual a 13, superior a la dificultad de 12). Si hubieses obtenido un 6 también lo hubiese saltado, aunque muy justo, pero si llegas a obtener un 5 o menos, hubiese fracasado y caído dentro del foso*

En algunas ocasiones verás que se indican unos modificadores a la prueba, debidos a equipo, hechizos u otros factores. Debes sumar o restar esos modificadores al resultado de tu tirada.

También encontrarás situaciones en que se pide que algunos de los héroes hagan una prueba combinada. Se trata de hacer la Prueba con la media (redondeando hacia arriba) de los Héroes en esa Característica.

*Ejemplo: Kal e Izana intentan levantar una losa de piedra. Se pide que hagan una Prueba Combinada de Fuerza, Dificultad 13. Kal tiene Fuerza 9 e Izana 6, la media es 8 ( $9+6=15$ ,  $15/2=7,5$ , redondeado a 8). Por tanto han de tirar 1D10, sumar 8 e igualar o superar la dificultad de 13.*

## **EQUIPO Y ARMADURA**

Los héroes empiezan equipados simplemente con sus armas, pero durante la aventura podrán encontrar o comprar otro equipo.

Escudo Ligeró: Lo pueden usar Kal e Izana. +1 a la Defensa, pero impide usar armas a 2 manos o 2 armas a la vez.

Escudo Pesado. Sólo lo puede usar Kal. +2 a la Defensa, pero impide usar armas a 2 manos.

Armaduras: Las armaduras reducen los PR que un personaje pierde al recibir una herida (la cual siempre restará como mínimo 1 PR). Sin embargo, enlentecen sus movimientos y disminuyen su Agilidad.

Armadura de Cuero. La pueden llevar los 3 héroes. -2 al Daño y -1 a la AGI.

Cota de Mallas: La pueden llevar Izana y Kal. -4 al Daño y -2 a la AGI.

Coraza: Sólo la puede llevar Kal. -6 a Daño y -3 a la AGI.

## **PALABRAS**

Durante la aventura, tus personajes pueden realizar alguna acción que puede tener repercusión más adelante. Para saber lo que han hecho o no han hecho tus personajes en el pasado se usan las Palabras.

En tu Hoja de Aventura tienes una Lista de Palabras. A veces en el texto se te indicará que apuntes una Palabra en tu Hoja de Aventura.

Entonces debes escribir esa Palabra en tu Lista. Una Palabra está escrita en mayúsculas y el texto te indicará claramente que la añadas a tu Lista.

*Ejemplo: Tu personaje conoce a una chica en una taberna. El texto te indica que apuntes la palabra CHICA en tu Lista de Palabras. Entonces apuntes la Palabra CHICA en tu Lista.*

En determinadas situaciones, el texto te preguntará si tienes una Palabra concreta, y en caso afirmativo, que pases a una sección. Cuando esto pase, mira tu Lista de Palabras y si la tienes apuntada en tu Lista de Palabras, pasa a la sección indicada.

*Ejemplo: Más adelante, tu personaje se encuentra en una ciudad y se topa con alguien. El texto indica que si tienes la palabra CHICA, pases al 432. El jugador mira su Lista de Palabras y ve que sí la tiene apuntada, así que pasa inmediatamente a la sección indicada.*

Las palabras pueden añadirse, pero también borrarse. Siempre debes hacer lo que te indique el texto.

Ahora estás preparado para empezar la aventura, así que sigue leyendo... ¡y buena suerte!

# 1

Un alarido resonó en la noche, despertando a Kal de un sueño turbulento. Desorientado, el enorme bárbaro del norte se incorporó en el catre, mirando a un lado y otro en la oscuridad, sin saber muy bien dónde se encontraba. Al acostumbrarse sus ojos a la negrura, no tardó en reconocer el cuartucho de la posada de Toew, el antro donde había dormido desde que llegó a la ciudad hace una semana.

Aún sumido en el sopor y los efectos del vino de la noche, dudó si el grito que había oído era real o tan sólo un producto de su imaginación. Con un gruñido, se pasó una mano por los revueltos cabellos, largos y rubios, lamentándose por el dolor de cabeza. Fue entonces cuando otro grito rasgó el silencio nocturno; se trataba del chillido aterrado de una mujer. Kal se levantó como un resorte, empuñando la espada que ocultaba bajo la almohada. En tensión, escrutó a su alrededor en busca del peligro, aunque sabía que el grito provenía del exterior de la posada. Al momento, el chillido fue secundado por muchos más, de modo que la noche se llenó de una miríada de lamentos, un griterío aterrador, como si la ciudad hubiese despertado en medio de la peor de las pesadillas. Sin pensarlo dos veces, el bárbaro se dirigió a la puerta del cuarto y salió al pasillo del piso superior de la posada. Nadie se movía en el corredor, bañado por la mortecina luz de una antorcha.

Vestido con su taparrabos, que dejaba desnudo su cuerpo musculoso y curtido por los rigores de la montaña, el hombre bajó por la escalera hasta el salón, mientras los gritos de afuera se repetían sin cesar. La sala estaba vacía, el fuego del hogar apagado, sin que se viese ni a Toew ni a ninguna de las camareras. Con la espada en la mano, Kal abrió la puerta de la posada y salió a la calle, donde se encontró con una visión surgida del mismísimo infierno.

La ciudad de Teshaner ardía. Por doquier se veían llamas que consumían los tejados de los edificios, con lenguas de fuego que surgían encolerizadas por las ventanas iluminando la fría noche con un resplandor dorado. Los ciudadanos corrían sin orden por las calles, entre gritos de puro terror, llevándose las manos a los oídos como si así pudiesen escapar del horror. Kal, de pie en medio de aquella pesadilla, escuchó un rugido sobre su cabeza y alzó la mirada al cielo sin estrellas. Entre

la negrura, una sombra gigantesca se desplazó sobre los humeantes edificios, batiendo unas alas membranosas que parecían eclipsarlo todo. El bárbaro se quedó paralizado por el terror; era un dragón negro, criatura de una raza extinta hace siglos, de cuerpo cubierto por escamas grandes como escudos de obsidiana y fauces de colmillos afilados como estacas. La gente corrió en desbandada ante la aparición de la bestia, que emitió un nuevo rugido y se precipitó en picado hacia la calle. Los ciudadanos, enloquecidos por el miedo, se pisoteaban para escapar, seguidos por el dragón que, planeando entre los edificios, abrió sus fauces y descargó una catarata de fuego sobre ellos. Muchos murieron carbonizados al instante, mientras otros se retorcián envueltos en llamas, chillando por el dolor antes de caer al suelo. Al momento, la calle quedó en silencio, plagada de cadáveres humeantes y con el olor de la carne quemada flotando en el ambiente. Kal reaccionó finalmente, al ver cómo el dragón se alzaba por encima de la posada. Fue en ese momento que el bárbaro descubrió que muchas otras de esas terribles criaturas aladas atacaban la ciudad, sembrando de fuego y muerte las calles de la urbe. Como mínimo había una decena de dragones, que barrían con sus alientos ígneos los tejados y avenidas, masacrando sin piedad a la población y matando con facilidad a los pocos soldados de la milicia que tenían el suficiente coraje para hacerles frente en lo alto de la muralla. Armado únicamente con su espada, el bárbaro emprendió la carrera, sin saber muy bien hacia donde, pero sabiendo que no tardaría en morir si permanecía en medio de la calle.

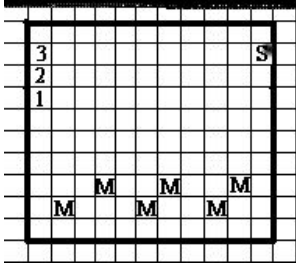
*Si Kal busca refugio en los barracones de la milicia, pasa al 14.*

*Si corre a luchar a las murallas, pasa al 26.*

# 2

- Vamos, no hay tiempo que perder -dijo Kal, derribando de una patada los restos de la puerta de la vivienda y entrando seguido por sus compañeros. El pasillo refulgía con debido al incendio, sumiendo las paredes en tonos dorados que formaban figuras danzantes. El humo negro cubría el techo, pirolizando con su temperatura las vigas de madera. El bárbaro guió al grupo hasta el salón de la casa, donde el fuego aún no había llegado. Se trataba de una amplia estancia, adornada con suntuosos muebles y mesas. Al otro lado, una gran puerta conducía a la parte trasera del edificio. Hacia allí se dirigieron los tres aventureros, cuando por un pasillo lateral aparecieron 6 orkos, armados con cimitarras y que cargaban con el botín del saqueo. Al ver al grupo, las salvajes criaturas chillaron con rabia y se lanzaron sobre ellos, mientras el techo crujía sonoramente debido al fuego que lo consumía.

Lucha contra 6 orkos.



ORKO: ATAQUE 7, DEFENSA 11,  
INTELIGENCIA 5.  
RESISTENCIA: 6, 7, 6, 5, 7, 6.

Cada asalto, el fuego derriba una parte del techo, que puede caer sobre uno de los contendientes. Al principio del asalto, tira 1D10 para ver dónde cae: Si sacas 1, 2 o 3, impacta sobre el héroe que tiene ese número. Si sale 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, golpea a uno de los orkos (en orden según sus PR indicados arriba). El que recibe el golpe, pierde 3 PR, además de quedar caído durante todo el asalto y no poder ni atacar ni defenderse ni hacer ninguna acción. Si el número que sale corresponde con un combatiente muerto, el trozo no alcanza a nadie.

El combate tiene una duración de 10 asaltos.

*Si el combate dura más de 10 asaltos, pasa al 8.*  
*Si vencen el combate, pasa al 29.*

### 3

Con un movimiento tan rápido que apenas fue visible, la elfa extrajo una daga de la funda en su espalda y la arrojó contra el dragón, apuntando a uno de los grandes ojos negros.

*Izana debe hacer una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 13.*  
*Si tiene la habilidad Maestría con la Daga, suma 2 a la tirada.*

*Si Fracasa, pasa al 19.*  
*Si tiene Éxito, pasa al 40.*

### 4

Moviéndose entre los cascoques que caían, Izana logro abrirse camino hasta alcanzar una habitación contigua, justo antes de que el resto del techo se derrumbase sobre sus compañeros, que no fueron lo suficientemente rápidos. Desde el umbral de la puerta, observó la sala que había dejado atrás, llena ahora de runa y vigas partidas, pensando que el bárbaro y el mago habían muerto sepultados.

- Elfa, sácanos de aquí -le llamó una voz, surgida entre las piedras. Izana, sorprendida, reconoció a Yishad-. Una de las paredes nos ha protegido, pero hemos quedado encerrados y no podemos movernos.

- El dragón ha marchado -respondió la elfa, observando el cielo a través de la parte de tejado caída-. Pero no veo forma de que os pueda sacar de ahí -añadió, mientras buscaba a su alrededor, donde partes de la casa seguían en llamas y no tardaría en derrumbarse lo que aún quedaba en pie. Entonces vio una gran viga que había quedado cruzada sobre la sala, con un extremo hundido bajo el muro que aprisionaba a sus compañeros, mientras que la otra punta alzada. Aquella palanca podía ser su única opción, aunque para llegar a ella tendría que pasar por encima de todos los escombros.

*Si cruza la sala por el centro, pasa al 13.*  
*Si rodea la sala pegada a la pared, pasa al 28.*

### 5

Dando un paso atrás, Kal arremetió contra la puerta, descargando su hombro contra la madera, que tembló ante el impacto.

*Haz una Prueba de FUERZA, Dificultad 13.*  
*Si Kal tiene la Habilidad e Carga, suma 3 a la tirada.*

*Si Fracasa, pasa al 7.*  
*Si tienes Éxito, pasa al 31.*

### 6

Sintiéndose un cobarde y un traidor, Kal se desvió tras a muchacha, mientras los soldados cargaban contra el dragón. Los dos aventureros alcanzaron el callejón, cuando los gritos de dolor de los hombres resonaron en la ciudad. Sin mirar atrás, Kal siguió a Izana por la desierta callejuela. A llegar a una pequeña plaza, detuvieron su carrera para recuperar el aliento.

- Jamás había huido de un combate -dijo Kal con un gesto de pesar.  
- Pues me extraña que hayas vivido tanto -le respondió tajante la elfa-. La ciudad está perdida, y nada podemos hacer para evitarlo. Sólo tienes que decidir si quieres salvarte o caer con ella.

*Pasa al 27.*

### 7

Agobiado por el calor, Kal no pudo aguantar más y respiró el ardiente humo, sintiendo al instante un doloroso fognazo en los pulmones (resta 4 PR). Tosiendo con violencia, se vio obligado a retroceder y escapar escaleras abajo, saliendo de la casa a duras penas. En la calle, entre la gente que huía a la carrera, la mujer esperaba anhelante.

- ¿Y mi hijo? -preguntó, justo en el momento en que la casa crujió terriblemente y se vino abajo con un estruendo. Al verlo, la mujer se derrumbó



de rodillas, sumida en el más profundo pesar. Sin poder hacer nada por ella, Kal continuó su carrera.

*Pasa al 50.*

## 8

En medio de la lucha, el techo del salón se requebrajó con un tremendo crujido. Antes de que los héroes pudieran reaccionar, todo el edificio se vino abajo, sepultándose bajo una mole de cascotes y vigas en llamas.

LA AVENTURA TERMINA AQUÍ.

## 9

Yishad gana 30 PX.

Con una simple palabra, Yishad convocó su magia y un áurea azulada envolvió al grupo, protegiéndolos con una esfera de pura energía (Yishad pierde 1 PM). El techo se desmoronó sobre ellos entonces, pero los cascotes y las runas cayeron a su alrededor sin herirles.

- Rápido, no podré mantener el conjuro mucho más -les alertó Yishad, cuyo rostro ya de por sí pálido estaba lívido debido al esfuerzo. Izana descubrió entonces una puerta a su lado, que conducía a una habitación que no se había derrumbado. Hacia allí se dirigieron los tres, escapando de la sala justo cuando todo el techo cedía en una lluvia de cascotes y runa.

*Pasa al 20.*

## 10

Cada héroe gana 40 PX.

Una vez eliminados los orkos, los tres héroes corrieron hasta el final del tejado, donde pasaron a otro edificio y alcanzaron por fin la calle.

*Pasa al 41.*

## 11

Izana corrió hasta la protección de un arco de piedra que cruzaba el callejón, uniendo los edificios de ambos lados. Kal la siguió, mientras el dragón bramaba a su espalda. Con un salto, se arrojó al interior del túnel, evitando por poco ser alcanzado por las fauces de la bestia, la cual se vio forzada a levantar el vuelo y se perdió entre las columnas de humo que cubrían el cielo nocturno.

- Debemos alcanzar los barracones -dijo Kal, poniéndose en pie y contemplando el espectáculo de muerte y destrucción que se desarrollaba sobre la ciudad.

- No pienso ir a ese sitio -respondió la elfa-. Por si no lo sabes, soy una fugitiva de la justicia y lo

primero que hará el capitán Borka al verme será colgarme en la Plaza del Pecado.

- Créeme, ahora mismo el capitán tiene otros problemas. Debemos ir, ya que es ese edificio habrá armas, soldados, y se estará organizando la defensa de la ciudad.

- ¿Defensa? -preguntó Izana burlona-. Acéptalo, la ciudad está perdida. Nuestra única oportunidad es escapar de aquí cuanto antes. -la mujer hizo una pausa, mirando a un lado y otro del callejón-. Las alcantarillas de la ciudad son un laberíntico entramado de túneles y galerías, una de las cuales lleva las aguas hasta las afueras. Las entradas fueron selladas hace tiempo y los túneles abandonados. Sin embargo, conozco un pozo por el que podemos acceder a los subterráneos, y por ahí podremos escapar de esta locura.

Un dragón sobrevoló el arco, dirigiéndose al centro de la ciudad. Kal, la espada aferrada en la mano, meditó sobre qué camino tomar.

*Si Kal acepta ir a las alcantarillas, pasa al 27.*

*Si insiste en ir a los barracones de la milicia, pasa al 51.*

## 12

Kal gana 30 PX.

A pesar del descomunal peso del techo, Kal mantuvo la viga alzada, dando el tiempo justo a sus compañeros para alcanzar la seguridad de un cuarto cercano. Entonces dejó caer el peso y corrió para reunirse con ellos, escapando del salón de la casa justo cuando todo el techo se derrumbaba.

*Pasa al 20.*

## 13

Sin tiempo que perder, la elfa saltó sobre los cascotes que abarrotaban el centro de la sala. Nada más aterrizar sobre un trozo de muro derruido, este se desplazó de lado, haciéndola caer sobre un cúmulo de piedras afiladas, que se clavaron en sus brazos como cuchillas (Izana pierde 5 PR).

- ¡Loca, harás que todo el techo se hunda sobre nosotros! -le gritó Yishad desde los escombros. Poniéndose en pie de nuevo, la ladrona saltó atrás y se dispuso a avanzar pegada a la pared para no provocar un nuevo desprendimiento.

*Pasa al 28.*

## 14

El cuartel de la milicia se encontraba en el centro de la ciudad, junto a la plaza del Pecado, donde se encontraba el cadalso en que se ajusticiaba a los criminales. Kal corrió por la avenida, saltando por encima de los cuerpos caídos de numerosos

ciudadanos, cuando sintió pasar por encima de su cabeza la aterradora forma de otro dragón. La bestia alada lanzó un chorro de fuego sobre un tejado, abrasando por completo la paja y las vigas de madera. Ante el edificio en llamas, una mujer chilló aterrorizada, sin atreverse a pasar de la entrada de la casa.

- ¡Mi hijo! ¡Mi hijo está ahí dentro! -gritó, observando impotente cómo las llamas consumían la casa y la llenaban de humo negro.

*Para entrar a buscar al niño, pasa al 36.*

*Para seguir corriendo hacia los barracones, pasa al 50.*

## 15

Arrastrado por la muchedumbre, Kal cayó al suelo, donde recibió patadas y todo tipo de golpes de la gente que corría (pierde 3 PR). Con un grito de rabia, se levantó y siguió a la gente avenida abajo, sabiendo que era imposible llegar a las murallas, por lo que decidió buscar refugio en los barracones de la milicia.

*Pasa al 14.*

## 16

Kal aguardó a que el dragón hiciera una pasada sobre el edificio, abrasando a los soldados que había apostados en una ventana. Entonces dejó el escondite y corrió hacia los portones de entrada del barracón, seguido de cerca por Izana. El dragón, tras masacrar a los soldados, se volvió en el aire al ver aquellos dos locos que cruzaban al descubierto la plaza. Con un rugido, se precipitó sobre ellos.

*Kal e Izana deben hacer una Prueba Combinada de AGILIDAD, Dificultad 13.*

*Si Fracasan, pasa al 22.*

*Si tienen Éxito, pasa al 32.*

## 17

Mientras el techo se venía abajo, los tres aventureros corrieron entre las llamas para escapar de la estancia.

*Los héroes han de hacer una Prueba Combinada de AGILIDAD, Dificultad 12.*

*Si tienen Éxito, pasa al 4.*

*Si Fracasan la Prueba, pasa al 49.*

## 18

El fuego abrasó la pierna derecha del bárbaro (pierde 1D10 PR), que logró evitar el impacto de las llamas refugiándose contra la pared. Izana, agarrando a Kal por el brazo, tiró de él para evitar que el aliento del dragón acabara con él.

- ¡Estás loco! ¡Debemos huir! -le gritó, antes de guiar al bárbaro en una carrera por el callejón.

*Pasa al 43.*

## 19

El puñal rebotó inofensivamente en la piel escamosa del dragón (resta 1 Daga de Izana), que respondió con un rugido de burla ante el ataque y se dispuso a lanzarse sobre la elfa.

*Si Kal se enfrenta al dragón con su espada, pasa al 24.*

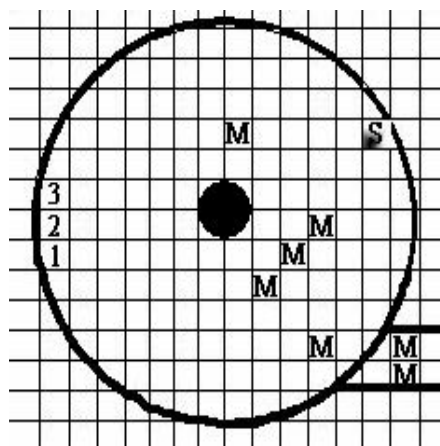
*Si ambos huyen a la carrera por el callejón, pasa al 43.*

## 20

Izana guió al grupo fuera de la casa, saliendo a una pequeña plazoleta circular a la que llevaban varias calles. Numerosos cadáveres sembraban el suelo, alrededor de una fuente de piedra que había sido destrozada hasta reducirla a escombros.

- La entrada está allí -señaló Izana, indicando una verja de metal que cerraba la entrada de un angosto y oscuro túnel. Los tres héroes se dispusieron a cruzar la plaza, cuando un grupo de orkos apareció por una calle lateral. Al descubrir a los aventureros, los monstruos chillaron y alzaron sus cimitarras, ansiosos por continuar la matanza. - ¡Escapemos por las alcantarillas! -ordenó Kal, pues el enemigo era demasiado numeroso para hacerle frente.

Lucha contra 5 orkos, aunque la única forma de vencer es que los 3 héroes alcancen el Punto de Huida, ya que 2 orkos aparecerán cada asalto por la calle y nunca se acaban los enemigos.



ORKO: ATAQUE 7, DEFENSA 11,  
INTELIGENCIA 5.  
RESISTENCIA: 6, 7, 6, 7, 6.

*Si los héroes alcanzan la huida, pasa al 25.*

## 21

La casa era un infierno de calor y humo, con el fuego propagándose por el techo, carcomiendo con rapidez las vigas de madera. El bárbaro alcanzó el piso superior y avanzó por el pasillo, hasta llegar a una puerta cerrada. Dentro, escuchó el llanto de un niño.

*Si derriba la puerta por la fuerza, pasa al 5.  
Para buscar otra forma de acceder al cuarto, pasa al 45.*

## 22

De pronto, el dragón se volvió en el aire, describiendo un giro y volando directos hacia ellos. Kal comprendió demasiado tarde que estaban perdidos. Aún así, alzó su espada e hizo frente a la bestia, aunque de poco sirvió, pues las zarpas acabaron con él de un sólo golpe. Horrorizada al ver descuartizado a su compañero, Izana huyó a la carrera. El dragón, divertido, se lanzó tras ella y la alcanzó con un torrente de llamas, antes de que la elfa lograra esconderse en un portal. La muchacha gritó de dolor, antes de caer consumida en cenizas.

FIN DE LA AVENTURA.

## 23

Kal quedó atrás, sin poder seguir el rápido paso de la chica. El dragón le pasó por encima, desplegando sus garras para decapitar al bárbaro. Izana echó una mirada atrás mientras corría, al ver al dragón a punto de ejecutar al hombre, gritó para advertirle, justo a tiempo, ya que Kal se echó a un lado, de modo que la garra del reptil alado sólo le alcanzó en el hombro (Kal pierde 1D10 PR).

*Pasa al 11.*

## 24

Plantándose en medio de la calle, el bárbaro blandió su espada, desafiando en silencio al dragón, el cual bufo con cierto desprecio antes de abrir sus fauces y derramar un torrente de fuego sobre su rival. Al ver las llamas, Kal se arrojó a un lado para salvar la vida.

*Kal debe hacer una Prueba de AGILIDAD,  
Dificultad 13.  
Si tiene un Escudo Ligero, suma 2 a la tirada.*

*Si Fracasa, pasa al 18.  
Si tiene Éxito, pasa al 37.*

## 25

Cada héroe gana 40 PX.

Los tres compañeros se abrieron paso hasta la verja que cerraba el túnel de las alcantarillas. Mientras más y más orkos irrumpían en la plaza, Kal aferró los barrotes con ambas manos y tiro de la verja, abriéndola sin dificultad.

- Rápido, adentro -les gritó a sus compañeros, que se apresuraron a introducirse por el angosto conducto. El bárbaro fue el último en huir, no antes de atravesar con su espada a un orko. La criatura murió con un quedo gemido, derrumbándose sobre el suelo de la plaza, momento que aprovechó Kal para entrar en el túnel y cerrar la verja a su espalda. Los compañeros huyeron en la oscuridad con los gritos e insultos de los orkos resonando tras ellos.

LA AVENTURA CONTINÚA EN EL SEGUNDO  
CAPÍTULO DE LOS HÉROES DE LA GEMA.

## 26

Decidido a plantar batalla a las bestias aladas, Kal se apresuró hacia una de las avenidas que ascendía a lo alto de las murallas. El caos era absoluto en la ciudad, indefensa ante la furia de los dragones, que mataban y mataban sin oposición. El bárbaro se abrió paso a empujones por la rampa, intentando avanzar contra una riada de gente aterrorizada que huía hacia el centro de la ciudad.

Kal debe hacer una Prueba de FUERZA, Dificultad 12.

*Si Fracasa, pasa al 15.  
Si tienes Éxito, pasa al 46.*

## 27

Kal aceptó la evidencia. Con un gesto, le indicó a la elfa que le guiara hasta la entrada de las alcantarillas. En ese momento, una voz surgió desde un portal bañado en sombras.

- Debo ir con vosotros.

Los dos compañeros se volvieron con las armas preparadas y se encararon con un desconocido que salió de la negrura para acercarse a ellos. Se trataba de un hombre de aspecto frágil, barba blanca y cabeza calva, en la que destacaban unas espesas cejas sobre unos ojos azules de mirada intensa. Vestido con una túnica de colores oscuros, el hombre se apoyaba sobre una larga vara de roble, adornada con una filigrana en su punta con la forma de una garra cerrada sobre una joya carmesí.

- ¿Quién eres tú? -preguntó Kal, sin bajar la espada.

- No tenemos tiempo para juegos -añadió Izana, echando una mirada al cielo por si aparecía otro dragón.

- Soy Yishad y mi camino se une al vuestro en este punto -respondió lacónicamente el extraño-.

Y ese camino conduce a las alcantarillas de la ciudad.

- ¿Eres un brujo? -preguntó Kal con desconfianza, observando las ropas del hombre.

- La palabra adecuada es sabio -respondió Yishad-. No es momento de conversar. Elfa, llévanos hasta esa entrada que dices conocer antes de que la ciudad caiga.

En ese instante, corroborando las palabras del mago, el tañido de muchos tambores resonó en la noche. Kal se volvió para mirar las murallas. Tras un nuevo redoble de tambor, una lluvia de proyectiles ardientes surcó los cielos y cayó contra las almenas, acabando con los pocos defensores que aún mantenían las posiciones. Un instante después, una infinidad de orkos trepó hasta los muros mediante escalas de madera. Desde la distancia, los tres personajes vieron impotentes cómo los orkos acuchillaban a los caídos, prorrumpiendo en agudos chillidos de gozo que resonaron en la noche. Después, un enjambre de esas criaturas se dispersó por las calles, saqueando y matando sin piedad a cuantos encontraban. Los milicianos de la ciudad, debilitados por el ataque de los dragones, lucharon a la desesperada contra un enemigo que les superaba ampliamente en número.

- Orkos, orkos dentro de la ciudad -musitó Izana.

- ¡Rápido! ¡Llévanos a la entrada! -exigió Yishad.

Un rugido resonó sobre sus cabezas. Alertados, los tres compañeros miraron arriba para encontrarse con un dragón negro volando a baja altura, de cuyas patas colgaban como ratas una decena de orkos, los cuales saltaban sobre las calles entre alaridos de júbilo. Cuatro de ellos aterrizaron en el callejón, cerrándoles el paso. Se trataba de seres achaparrados, de brazos alargados y rostros chatos, vestidos con rudimentarias ropas de cuero negro y armados con cimitarras oxidadas. Al ver al trío, los orkos alzaron sus cimitarras y se dispusieron a atacar, sedientos de sangre humana y elfa.

- Esos orkos se interponen en nuestro camino -dijo Izana.

- Por desgracia para ellos -respondió Kal, arremetiendo con su espada, invadido por la furia al encontrarse con sus enemigos más odiados.


ORKO: ATAQUE 7, DEFENSA 11,  
INTELIGENCIA 5.  
RESISTENCIA: 6, 7, 5, 7.

*Si los héroes vencen el combate, pasa al 44.*

## 28

Saltando a un lado, Izana se pegó a la pared y avanzó con cautela sobre el inestable suelo, ya que cada paso de sus botas provocaba crujidos y una lluvia de polvo.

Izana debe hacer una Prueba de AGILIDAD, Dificultad 14.

Si tiene la Habilidad de Ocultarse, suma 3 a la tirada.

*Si Fracasa, pasa al 35.*

*Si tiene Éxito, pasa al 48.*

## 29

Los héroes ganan 50 PX cada uno.

El grupo dejó atrás el salón, justo en el momento en que el techo se resquebró con un tremendo crujido y se vino abajo. A toda prisa, los héroes corriendo por el pasadizo para alcanzar la puerta trasera del edificio y salir de nuevo al exterior, donde el frío de la noche les pareció reconfortante en comparación con el infernal calor de la casa. Con rapidez, se alejaron por el callejón, y apenas habían recorrido una decena de pasos, que el edificio por el que habían huido se desplomó con un estruendo.

*Pasa al 41.*

## 30

Dejando atrás la abadía, el grupo siguió la calle hasta una avenida. Izana indicó con un gesto que era mejor internarse por un callejón lateral, protegidos así de los dragones que sobrevolaban la ciudad. Se encaminaron hacia el norte por la vía, cuyos edificios abombados se cerraban sobre ellos.

- Estamos muy cerca -anunció la elfa, moviéndose sigilosa como un susurro sobre los adoquines de la calle.

En ese instante, un alarido de rabia atronó en el cielo. Los tres se volvieron para ver un dragón negro desplegar sus alas negras, mientras les observaba con mirada reluciente desde las alturas.

- ¡Nos ha descubierto! -gritó Kal, antes de que el dragón cayera en picado sobre ellos, abriendo sus fauces en un alarido de júbilo asesino. Sin tiempo para escapar, los tres aventureros se precipitaron al interior de una decrepita casa, justo en el momento en que el dragón incineraba la calle con su aliento. Los héroes cayeron al interior de la casa, mientras las llamas prendían las paredes y el techo. Aturdido, Kal rodó sobre el suelo, escapando del fuego que abrasaba la entrada. Izana y Yishad se incorporaron con dificultad,

mientras el humo cubría el pequeño salón al arder los muebles de madera.

- ¡Estamos atrapados! -Kal miró a un lado y otro, buscando entre las llamas y el humo una vía de escape. Justo en ese momento las vigas del techo se partieron con un crujido y toda la planta superior de la casa se vino abajo.

*Si Yishad hace un hechizo de Escudo, pasa al 9.*

*Si los héroes corren para escapar, pasa al 17.*

*Si Kal intenta sostener el techo con su fuerza, pasa al 38.*

## 31

*Kal gana 40 PX.*

Como un buey encolerizado, el bárbaro arrasó con la puerta, echándola abajo en un estruendo de madera rota. En el centro del dormitorio, acurrucado junto al catre, se hallaba un niño de apenas seis años. Con rapidez, Kal lo cogió en brazos y se apresuró en salir de aquel infierno, alcanzando la calle justo en el momento en que toda la casa crujía al ser consumida por el fuego.

- Gracias, gracias, gracias -decía sin parar la mujer al abrazar a su hijo.

- Dejad esta calle ahora mismo -le ordenó Kal, llevándoles a un callejón para evitar que fueran pisoteados por la turba. Nada más podía hacer por ellos, así que siguió su propia carrera hacia los barracones de la milicia.

*Pasa al 50.*

## 32

Kal e Izana ganan 20 PX cada uno.

Los dos compañeros alcanzaron las puertas de barracón justo cuando el dragón viraba en el aire y se lanzaba sobre ellos. Kal aporreó la madera, pidiendo que les abrieran. Durante un segundo que pareció eterno, nadie respondió. Izana se volvió para ver al dragón abrir sus fauces, sabiendo que su muerte era segura. En ese instante los portones se abrieron, y unas manos les agarraron para tirar de ellos, entrándolos y cerrando la puerta justo cuando el dragón soltaba su chorro de fuego sobre la madera.

Tras recuperar el aliento, los dos héroes se volvieron para encontrarse con una decena de soldados que defendían el pasillo de entrada.

- Estáis locos -les recriminó un hombre alto y corpulento, con el cabello castaño muy corto y una abundante barba negra, manchada por la sangre resaca de una herida reciente que surcaba su frente-. Si no llega a ser por mi orden de abrir, ahora mismo estaríais muertos.

- En ese caso tenemos que agradecerle esa orden -respondió Kal, aunque poco agradecimiento se percibía en su tono duro.

- Sólo buscamos un lugar para protegernos -intervino Izana, interponiéndose entre ambos guerreros.

- Pues os habéis equivocado de lugar -respondió el soldado-. Estamos encerrados aquí, prisioneros de ese dragón que nos impide salir. No podemos hacer más que contemplar cómo la ciudad es arrasada.

- ¡Capitán Haldik, debemos luchar! -gritó uno de sus hombres, para ser acompañado al momento por sus compañeros, que rompieron en bravuconadas y gritos. Haldik les hizo callar con un gesto y se volvió hacia los dos aventureros.

- Mis hombres tienen razón -dijo-. Aquí nada podemos hacer. Saldremos fuera y lucharemos. Kal asintió, dispuesto a unirse a los hombres en su defensa de la ciudad. Izana, por el contrario, no pareció tan dispuesta a luchar hasta la muerte.

- Quedan pocas armas en la armería, pero tomad cuanto necesitéis -les dijo Haldik, antes de dirigirse a sus hombres para preparar el ataque. Kal e Izana entraron en la armería del barracón, una gran sala repleta de estantes, pero sobre los que apenas quedaban un par de armas.

Kal e Izana pueden escoger los siguientes objetos:

- 2 hachas arrojadizas.

- 3 dagas.

- 1 armadura de Cuero.

- 1 escudo pequeño.

Una vez equipados, los dos aventureros se reunieron con los soldados, que se disponían a abrir los portones y salir al exterior.

- No malgastes tu vida con ellos -le susurró Izana a Kal mientras se preparaban-. Podemos llegar a las alcantarillas y huir por ellas de esta ciudad condenada.

Kal gruñó ante las palabras de la elfa. Aquel acto podía considerarse una cobardía, aunque poca gloria iba a encontrar muriendo bajo el fuego de un dragón.

Haldik dio la orden de abrir los portones. Al instante, los soldados salieron a la plaza, entre gritos y maldiciones. Izana observó un instante a Kal, indicándole con un gesto que corrieran hacia un callejón lateral.

*Si Kal sigue a la elfa por el callejón, pasa al 6.*

*Si decide luchar junto a los soldados, pasa al 47.*

## 33

Izana saltó sobre la viga, la cual ni se movió bajo el peso de la elfa. Entonces, antes de que pudiese intentar nada más, un temblor sacudió todo el edificio, a la vez que las paredes se agrietaron, abriéndose por la mitad entre crujidos.

*Pasa al 49.*

## 34

- Hay que ser más atrevido en esta vida. -Izana dedicó una sonrisa burlona a Kal, antes de saltar ágilmente sobre las cajas y trepar hasta el tejado del edificio. A pesar de que no estaba seguro de

que fuese el mejor camino, el bárbaro ayudó al mago a subir, y luego escaló con facilidad para reunirse con ellos.

Desde lo alto del edificio, la visión de la ciudad era aún más aterradora; hordas de orkos campaban a sus anchas por las calles, dedicados a matar y saquear, mientras que los dragones sobrevolaban los cielos eliminando a los pocos defensores que aún resistían.

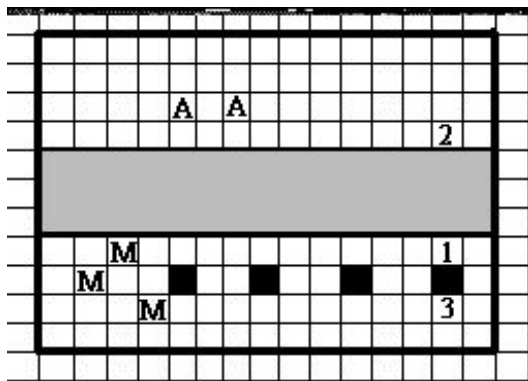
- Rápido -animó Izana, corriendo a lo largo del techo de tejas, salpicado de numerosas chimeneas de piedra. Kal se dispuso a seguir a la elfa, cuando un silbido le alertó. A duras penas logró esquivar una flecha que surgió de la nada y pasó rozando su mejilla. El bárbaro se volvió hacia un edificio cercano, donde dos orkos estaban apostados con arcos, preparados para volver a disparar. Entonces un dragón sobrevoló el edificio y otros tres guerreros enemigos cayeron sobre el tejado, interponiéndose en su camino.

- ¡Debemos llegar hasta la calle! -gritó Yishad, cubriéndose tras una chimenea justo a tiempo de evitar un proyectil, que rebotó inofensivamente sobre la piedra.

- Yo me encargo de los arqueros -dijo Izana, corriendo sobre el tejado hasta el borde, donde saltó por encima de la calle para caer en el otro techo donde estaban los arqueros.

- Acabemos con ellos -asintió Kal, preparado para enfrentarse a los orkos.

Lucha contra 5 orkos. Los arqueros no pueden acertar a los héroes que estén detrás de las chimeneas. Si un orko cae por un borde del tejado muere al instante.



ORKO: ATAQUE 7, DEFENSA 11,  
INTELIGENCIA 5.  
RESISTENCIA: 6, 7, 6.

ARQUERO: ATAQUE 7, DEFENSA 10,  
INTELIGENCIA 5.  
RESISTENCIA: 5, 5.

*Si vencen el combate, pasa al 10.*

## 35

Al apoyarse sobre un trozo de suelo, éste se resquebraja, abriéndose bajo los pies de la elfa, que cayó de lado, golpeándose en el pecho con un viga (Izana pierde 4 PR). A pesar del dolor, logro agarrarse con ambas manos a la cornisa y trepó hasta el suelo, para poder continuar avanzando.

*Pasa al 48.*

## 36

- ¿Dónde está su hijo? -le preguntó Kal a la mujer, zarandeándola por los hombros para que le prestara atención.

- Arriba, en la segunda planta -respondió ésta, sin dejar de mirar el fuego que surgía por las ventanas del edificio.

Sin tiempo que perder, Kal se adentró en la casa, viéndose vuelto por el humo al instante.

Aguantando la respiración, corrió escaleras arriba, mientras el crepitar del fuego resonaba por todas partes.

*Haz una Prueba de CONSTITUCIÓN, Dificultad 14.*

*Si Fracasas, pasa al 7.*

*Si tienes Éxito, pasa al 21.*

## 37

A duras penas logró el bárbaro evitar las llamas del dragón. Rodando sobre los adoquines del suelo, se incorporó para refugiarse junto a la pared, mientras el dragón seguía rociando con su aliento el edificio.

- ¡Loco! ¡Debemos huir! -le grito Izana, agarrando a Kal por el brazo y guiándolo en una carrera por el callejón.

Kal gana 20 PX.

*Pasa al 43.*

## 38

Rápidamente, el bárbaro alzó sus brazos para detener la viga principal que se les venía encima. Con un rugido inhumano, soportó el peso del techo, mientras sus músculos se hinchaban por el esfuerzo y sus venas se marcaban en su piel a punto de explotar.

*Kal debe hacer una Prueba de FUERZA, Dificultad 15.*

*Si tiene Éxito, pasa al 12.*

*Si Fracasa, pasa al 49.*

## 39

- Será mejor que me sigas, antes de que consigas que nos maten -dijo Izana, dejando su escondite y refugiándose bajo un portal. Kal le siguió, imitando sus movimientos y ocultándose en la oscuridad de la entrada. Aguardaron entonces a que el dragón hiciera una pasada sobre el edificio, abrasando a los soldados que había apostados en una ventana, momento en que los dos aventureros atravesaron la plaza hacia los portones del barracón. La elfa corrió agachada, echándose al suelo cuando el dragón viró en el aire.

*Kal e Izana deben hacer una Prueba Combinada de AGILIDAD, Dificultad 13.*

*Si Izana tiene la Habilidad de Esconderse suma 3 a la tirada.*

*Si Fracasan, pasa al 22.*

*Si tienen Éxito, pasa al 32.*

## 40

La hoja, certera, se hundió hasta la empuñadura en el ojo del dragón. Con un alarido lleno de cólera, la criatura se estremeció por el dolor, oportunidad que aprovecharon la elfa y el bárbaro para huir a toda prisa por el callejón, mientras a su espalda el dragón desplegaba sus alas para lanzarse tras ellos.

Izana gana 50 PX.

*Pasa al 11.*

## 41

El trío continuó su huída por las calles, las cuales permanecían en extraña calma. Ya no se oían los gritos de terror de los ciudadanos, y el silencio era aún más aterrador, por lo que ello significaba.

- ¿Elfa, cuánto queda para llegar a la entrada? - preguntó Yishad de forma entrecortada, ya que el aliento le fallaba por el esfuerzo.

- Debemos llegar a la plaza del Mercado - respondió con tono tajante Izana, apostándose en una esquina para espiar la calle, antes de seguir guiando al grupo hacia el oeste. En su camino, pasaron cerca de la abadía de San Frair, un alto edificio de torres apuntaladas, salpicadas de ventanucos largos y estrechos. El fuego consumía el interior de la iglesia, sin que se viese ni un sólo monje de Korth con vida. La elfa se detuvo al instante, señalando los portones caídos de la abadía.

- Ahí dentro podemos encontrar objetos muy valiosos -dijo, y sus ojos felinos resplandecieron brevemente.

- No es momento de buscar oro o joyas -respondió Yishad-. Debemos llegar a las alcantarillas cuanto antes.

Kal le indicó con un gesto a Izana que debían huir, por lo que se apresuraron en pasar ante las puertas de la abadía.

*Pasa al 30.*

## 42

Colocándose tras un trozo medioderruido de muro, la elfa empujó con todas sus fuerzas, volcando con facilidad la frágil construcción, que cayó pesadamente sobre el extremo de la viga. Al instante, actuando como una palanca, la otra punta se elevó, alzando los trozos de techo que encerraban a Kal y Yishad, los cuales salieron entre los cascoques cubiertos de polvo.

- Rápido, salgamos de aquí -animó el bárbaro, agradeciéndole con un gesto a la elfa el que les hubiese salvado la vida. Los tres aventureros dejaron la sala por un pasillo lateral, justo en el momento en que lo que quedaba del techo se derrumbaba a sus espaldas.

*Izana gana 30 PX.*

*Pasa al 20.*

## 43

Con rapidez, el bárbaro y la elfa corrieron por el callejón, mientras el dragón elevaba el vuelo y se precipitaba sobre ellos, abriendo sus fauces en un rugido rabioso.

*Haz una Prueba Combinada de AGILIDAD, Dificultad 15.*

*Si tienen Éxito, pasa al 11.*

*Si los héroes Fracasan, pasa al 23.*

## 44

Los héroes ganan 30 PX cada uno.

El último orko cayó muerto. Sin tiempo que perder, los compañeros se volvieron hacia el callejón, justo cuando un dragón atravesó la humareda y sobrevoló la calle, barriendo a lado y lado con su aliento flamígero.

- ¡Cubriros! -gritó Yishad, echándose bajo la protección de la pared. Kal e Izana le imitaron, en el momento en que el dragón arrasó el empedrado con su fuego. Las llamas crepitaron furiosas y, mientras el dragón alzaba el vuelo, un edificio se derrumbó sobre el callejón, llenando de cascotes el paso.

- Maldición -musitó Kal al ver cómo un nuevo impedimento se interponía en su camino.

- No podemos seguir por aquí -negó Yishad-. Debemos buscar una alternativa. La mejor será atravesar esa casa y continuar por otra calle -dijo, señalando un edificio que ardía en llamas, pero que aún se mantenía en pie.

- O podemos trepar a los tejados y avanzar por arriba -propuso Izana, acercándose a unas cajas apiladas a un lado que permitirían subir fácilmente a lo alto de otro edificio.

*Si atraviesan la casa en llamas, pasa al 2.*

*Si suben a los tejados, pasa al 34.*

## 45

Kal examinó el pasillo, inundado de humo negro, sin ver si habría otra puerta que llevara a la habitación donde estaba el niño. Entonces el techo del pasillo crujió y una viga se vino abajo, a punto de aplastar al bárbaro bajo ella. A duras penas, Kal se lanzó al suelo, pero no pudo evitar que sus pulmones se abrieran en busca de aire.

*Pasa al 7.*

## 46

Usando sus poderosos brazos para apartar a la gente, el bárbaro subió por la avenida hasta lo alto de las murallas, que permanecían extrañamente desiertas, tan sólo cubiertas por decenas de cadáveres de soldados. Kal se acercó a las almenas y miró fuera, con una sensación de agobio helando su nuca. Al contemplar el enorme ejército que ocupaba los campos nevados, supo que la ciudad estaba condenada. En la oscuridad de la noche, incontables antorchas ardían ante los muros como las infinitas estrellas del firmamento. Eran orkos, millares, que aguardaban entre alaridos de júbilo a que los dragones debilitaran las defensas para irrumpir en la urbe. Kal comprendió entonces que no habría batalla; la ciudad estaba condenada. Además, sería imposible huir, ya que nadie podría atravesar esa legión de guerreros, que alzaban sus cimitarras con nuevos gritos, ansiosos ante la matanza que se avecinaba. A toda prisa, el bárbaro se apartó de las almenas y se dispuso a bajar por la avenida, aunque antes se demoró un segundo en registrar el cuerpo de un capitán de la milicia (el hombre tiene 1 Escudo Ligero y 4 Monedas de Oro). A continuación, el guerrero descendió a toda prisa por la rampa. El único sitio donde podría encontrar refugio era en los barracones, así que hacia allí se dirigió.

*Pasa al 14.*

## 47

El dragón se elevó en el cielo nocturno al ver la salida de los soldados, que irrumpieron en la plaza, con más valor que sentido. Fuera del alcance de sus armas, la bestia se precipitó sobre ellos, destripando a varios con sus zarpas, para elevarse de nuevo en el aire. Presa del pánico, el destacamento de soldados se desperdigó en

todas direcciones, y sólo su capitán Haldik se mantuvo firme en medio de la plaza, con su espada alzada con ambas manos en silencioso desafío. El dragón, al descubrir al osado desafío del hombre, se volvió y se precipitó sobre él.

*Si huye junto a Izana, pasa al 6.*

*Si Kal se une al soldado contra el dragón, pasa al 22.*

## 48

Ligera como una pluma, Izana saltó de piedra a piedra, llegando junto al extremo de la viga sin que provocar el menor movimiento en las piedras. Desde lo que quedaba del suelo del piso superior, meditó la forma de liberar a sus compañeros, ya que un error podía derrumbar todo el edificio sobre ellos.

*Para saltar sobre la viga y hacer contrapeso, pasa al 33.*

*Para derribar parte del muro sobre el extremo de la viga, pasa al 42.*

## 49

El techo se derrumbó sobre ellos, sin que pudiesen evitarlo, sepultándolos bajo toneladas de runa y cascotes en llamas. Al comprobar la muerte de los héroes, el dragón soltó un alarido de júbilo y se elevó para continuar la matanza.

LA AVENTURA TERMINA AQUÍ

## 50

Kal avanzó a la carrera por la avenida, sintiendo a su alrededor el pánico de una ciudad entera que se avocaba a su destrucción. Al atravesar una plaza, en cuyo centro varios hombres clamaban fuera de sí pidiendo la ayuda de los dioses, nuevos gritos advirtieron al guerrero de que otro dragón se acercaba. Con un salto, se refugió en un portal, justo antes de que la bestia arrasara con sus garras, afiladas como sables, a varios de los lunáticos, despedazando sus cuerpos y arrojando los restos a la calle en una lluvia de miembros ensangrentados. Sin detener su carrera, el bárbaro se internó por una callejuela, evitando las aglomeraciones de las avenidas, y continuó hacia los barracones. Fue en esta calle donde se topó con una pareja de soldados que conducían a una prisionera atada de manos. Los hombres dudaban qué hacer, paralizados por el miedo ante el ataque de los dragones, mientras la chica tiraba de la cuerda con que la tenían prisionera y trataba de refugiarse en el arco de entrada de un edificio.

- Debemos llevarla a los barracones -dijo uno de los soldados con voz temblorosa.

- ¡Olvídate de la prisionera! -le gritó el otro-.

¡Debemos huir! La ciudad está siendo invadida.



Como respondiendo a los temores del soldado, un alarido resonó en el cielo. Los hombres se volvieron hacia el cielo para encontrarse con un dragón negro, que se abalanzó sobre ellos con un rugido, sesgando sus vidas de un simple zarpazo, para seguir el vuelo hacia el centro de la ciudad. Aprovechando la oportunidad, la chica dejó su escondite y trató de librarse de la cuerda que la mantenía atada a los los cadáveres, pero la sogla apretaba sus muñecas restringiendo sus movimientos. Se trataba de una muchacha esbelta, de piel terrosa y ojos felinos de color grisáceo que brillaban con intensidad bajo una larga cabellera de pelo blanco y sedoso, en la cual sobresalían una orejas puntiagudas. La elfa, vestida con unos pantalones negros de cuero y una capa azulada, se volvió hacia Kal, alzando las manos atadas por la cuerda.

- Libérame -pidió con una voz que era apenas un murmullo-. No dejes que muera aquí como un animal apresado.

Kal dudó un instante; los elfos no eran de fiar, o al menos eso había oído decir, ya que nunca había conocido a uno. El bramido de un dragón resonó en el callejón, acercándose.

- Sé cómo escapar de aquí -dijo con rapidez la muchacha-. Conozco un camino secreto para huir de la ciudad.

Kal la miró interrogante, clavando una dura mirada en ella para adivinar si le estaba mintiendo con el único objeto de que la liberara. Finalmente, con un rápido movimiento de espada, cortó la cuerda entre las muñecas.

- Gracias -dijo la chica, frotándose las manos y apresurándose en recoger la bolsa de uno de los soldados caídos, de cuyo interior sacó dos espadas cortas y una serie de dagas, que ocultó en la parte de atrás de su chaleco de cuero-. Mi nombre es Izana -añadió, enfundando una de las espadas en su cadera. Kal se dispuso a responder, cuando sintió un aleteo a su espalda. Sintiendo un terror inimaginable, se volvió para encontrarse ante un dragón, que se posaba sobre el tejado de una casa cercana, la cual se estremeció sonoramente bajo su peso. La bestia, extendiendo sus alas, observó con sus enormes ojos a los dos curiosos personajes, quizás decidiendo a cual matar primero.

*Si Izana lanza una daga para distraer al dragón, pasa al 3.*

*Si Kal hace frente a la bestia con la espada, pasa al 24.*

*Si ambos huyen a la carrera por el callejón, pasa al 43.*

- Está bien -asintió la elfa encogiéndose de hombros-. Tampoco es cuestión de ponerse a discutir en medio de la calle con todos esos dragones volando por aquí.

Sin tiempo que perder, ambos aventureros se lanzaron a la carrera hacia el centro de la ciudad. Internándose por un callejón lateral, evitaron a un grupo de aterrados ciudadanos que huían en dirección contraria. Tras doblar una esquina, se encontraron con la Plaza del Pecado, un espacio rectangular que se abría entre la muralla de la Hacienda de los Lores y el edificio de piedra que de la milicia. Las mansiones de los gobernantes tampoco habían escapado a la destrucción y las llamas surgían en violentas lenguas de fuego por encima del muro. Por encima, un dragón negro sobrevolaba la plaza, abrasando con su fuego a todo aquel que encontraba. Los soldados de la ciudad, refugiados dentro del cuartel, disparaban desde las ventanas sus arcos, aunque las flechas rebotaban inofensivas en la escamada piel de la bestia, la cual, ignorando los ataques, destruyó el cadalso de madera de un terrible zarpazo.

- Es imposible que alcancemos los barracones -dijo Izana-. El dragón nos matará en cuanto pongamos un pie en la plaza.

Kal gruñó descontento, sin aceptar que la elfa tuviese razón.

*Si cruzan corriendo la plaza hasta los barracones, pasa al 16.*

*Si se dirigen a la entrada de las alcantarillas, pasa al 27.*

*Si cruzan escondiéndose en las sombras, pasa al 39.*

## 51

- En los barracones podremos hacernos fuertes contra el enemigo -repuso Kal, testarudo.

## HOJA DE AVENTURA

Orden de Marcha: 1- 2- 3-

**KAL EL BÁRBARO** Nivel: PX:

FUE: ATA: Habilidades:

AGI: DEF: -

CON: PR: -

INT: -

Armas y Equipo: -

- -

- -

**IZANA LA LADRONA** Nivel: PX:

Habilidades:

FUE: ATA: -

AGI: DEF: -

CON: ATA<sub>(ataja)</sub>: -

INT: PR: -

Armas y Equipo: -

- -

- -

- -

**YISHAD EL MAGO** Nivel: PX:

FUE: ATA: Habilidades:

AGI: DEF: -

CON: PR: Hechizos:

INT: PM: -

Armas y Equipo: -

- -

- -