



Introducción para el Goblinmaster

Durante un viaje a las regiones sureñas de Kalmedrios los Pjs llegan a la aldea de Teltar que se halla sumida en el caos. Una banda de orcos ha robado la Piedra Naometra del poblado y ha huido con ella a las Ruinas de Fulam, un antiguo templo orco donde se están reagrupando de nuevo. Allí pretenden emplear las inscripciones de la gema para llamar a este plano etereo al Mesias de su credo.

La Aldea de Teltar

En la ruta de las caravanas hacía Kalimedrios se encuentra la pequeña aldea de Teltar, apenas diez o doce granjas y campos de cultivo agrupados en torno a un monolito de roca de edad inmemorial.

Los pj llegan a la aldea cuando esta se encuentra conmocionada. La noche anterior una cuadrilla de orcos ha hecho una incursión en el pueblo, ha saqueado varios orreos y corrales de animales.

Pero además se han llevado la Piedra Naometra, una gema que se guardaba en el monolito desde los tiempos oscuros cuando les fue arrebatada a los orcos por los heroes sin nombre.

Según les cuenta Albanos, el anciano de la aldea, los orcos pueden usar esta gema para abrir un portal en el Templo de Fulam para que pueda entrar en esta esfera su Mesias.

Pero nadie en Teltar queda en condiciones de evitarlo y el anciano pide a los pj que recuperen la gema. Para convencerles les hablara de las riquezas del Templo de Fulam o comprara sus servicios.

Después de que los pj acepten la misión Albanos les hablara de las tres rutas hacía Fulam. La sur atraviesa un acantilado y los tumulos trasgos, la norte sigue el curso del Kroton y los valles del norte mientras la este, por la que se fueron los orcos, cruza los pantanos y las marismas.

Ruta Sur

El Acantilado de Tomar

La ruta sur hacía el templo de Fulam avanza al pie de un gran acantilado tras un descenso de varias horas por una vertiente montañosa.

En las paredes del acantilado habitan las aguilas termostráticas (Conocimientos.9), especie de gran agresividad cuando cuidan de sus crías por lo que atacaran a todo pj que consideren una amenaza (trasgos, humanos, enanos y orcos) o a todo aquel que las ataque.

| | |
|-------------------------|---------|
| Aguilas termostráticas. | |
| Fuerza | 3 |
| Destreza | 5 |
| Combate | 6 (8/6) |
| Puntos de vida | 9 |

Al entrar en la zona de nidada de las aguilas cada pj hara una tirada de DES.10 para evitar que las aguilas les detecten, (si descubren primero que allí anidan aguilas).

Cada pj que falle atraera tantas aguilas como puntos fallo. Si ninguno supero la tirada de Conocimientos o no se dieron cuenta de la zona de nidada (PER.13) les atacaran 1d8x2 aguilas.

El combate terminara cuando los pj salgan de la zona de nidada (Conocimientos.8) o cuando hayan eliminado a dos terceras partes de las aguilas que salieron a atacarles.

El Cementerio de Kenesh

Tras el acantilado el camino vuelve a ascender internandose en una zona de pequeños tumulos rodeados de arboles raquiticos.

Se estan adentrando en el cementerio de Kenesh (Conocimientos.11) donde los orcos de la Edad Negra enterraban en fosas comunes a los trasgos que esclavizaban para construir sus obras.

En este cementerio los orcos de Fulam han dejado activada una alarma magica que los pj detectaran si superan una tirada combinada (PER.Magia.8).

Si la detectan podrán lanzar un hechizo para desactivarla (Magia.10) y pasar sin activarla. Si fallan el hechizo o pasan de cualquier otra forma, provocando que 1d8x4 esqueletos trasgos salgan de sus tumbas para atacarles.

Esqueletos trasgos.

| | |
|----------|----------|
| Fuerza | 4 |
| Destreza | 4 |
| Combate | 8 (10-8) |

Estos esqueletos estan en tan mal estado que se desintegran al primer golpe que reciban. Un pj puede anular el hechizo de animación (Magia.11) pero si falla saldrán 1d8 trasgos más.

El combate terminara si los pj logran terminar con todos los trasgos redivivos o con tres quintas partes de los trasgos para poder retroceder hacía los acantilados.

Tras superar el cementerio llegan finalmente al templo, que estará en alerta si hicieron saltar la alarma mágica.

Ruta Norte

El río Kroton

La ruta norte consiste en remontar el río Kroton y cruzar los montes Gulash por uno de sus valles hasta el templo.

En las orillas del Kroton anidan las Iguanas Antropofagas de sangre fría por lo que estaran

descansando tranquilamente tostándose al sol en las piedras pulidas por la tranquila corriente del río.

A primera vista estos grandes saurios son inofensivos pero su saliva es un poderoso veneno (Conocimiento.9) por lo que conviene no molestarlas mucho.

Para poder atravesar la zona cubierta de musgo y piedras resbaladizas los pj deberán superar dos tiradas consecutivas (DES.9). Si algún pj falla la tirada cae al agua debiendo volver a la orilla (DES.8) y volver a empezar. Si no pueden volver a la orilla el río les llevara con algunos rasguños (1d8 de daño) a Teltar, salvo que alguna intervención mágica (Magía.8) lo evite.

Si algún pj falla la tirada de DES para cruzar por más de dos puntos el chapoteo irrita a las iguanas, de las cuales 1d8 se lanzaran al ataque. Debido al veneno cada vez que impacten su mordisco hara el triple de daño que harían normalmente.

Iguanas Antropofagas.

| | |
|----------------|---------|
| Fuerza | 2 |
| Destreza | 6 |
| Combate | 4 (4/6) |
| Puntos de vida | 6 |

Cuando hayan terminado con todas las iguanas que les atacaron o cruzado todos sin mayor percance podran continuar camino hacia los montes Gulash.

La torre del Paso del Aguila

Dominando el pequeño valle por el que ahora avanzan los pj se encuentra una torre vigía de los orcos.

En ella habitan cinco centinelas orcos encargados de vigilar el paso y con la orden de encender la almenara de la torre para avisar al templo en caso de intrusos.

A primera vista la torre parece abandonada pero una inspección medianamente atenta permite divisar al orco guardián de la cuspide (PER.6).

Si los pj no lo divisan el centinela enciende la pira, pone en alerta al templo y sus cuatro compañeros se lanzan al ataque.

| | | |
|-------------------|---------|------------------------|
| Centinelas orcos. | Combate | 6 (6/7) |
| Fuerza | 3 | Conocimientos 2 |
| Destreza | 6 | Latrocinio 8 |
| Percepción | 6 | Sociales 3 |
| Carisma | 1 | Magia 1 |
| Puntos de vida | 9 | Armadura Costrosa (+1) |

Si logran divisar al centinela los pj deberán ingeniárselas para pasar por el valle guardado.

En cualquier caso los orcos siempre dejan un centinela en la parte alta de la torre dispuesto para encender la pira y dos más guardando la puerta de la torre y el paso, estando los otros dos dentro descansando. La pira, de encenderse, prende y humea de forma inmediata.

Tras cruzar el Paso del Aguila los pj llegaran al templo, que estara en alerta si los centinelas llegaron a encender la pira o si algún centinela los descubrió y logro escapar.

Ruta Este

Los Pantanos Caldeos

Esta es la ruta más directa hacia el templo y por la que huyeron los orcos. Sin embargo atraviesa los Pantanos Caldeos, zona de marismas ponzoñosas en la que los orcos se sientan como en casa (+1 a todas sus tiradas).

Al internarse en la zona pantanosa los pj haran tiradas para orientarse y seguir la pista de los orcos. Deberan hacer cuatro tiradas consecutivas (PER.10). Si el pj que guía al grupo falla la primera o la tercera tirada mete al grupo en lodos movedizos.

Cada miembro del grupo hara una tirada de 1d8. Los que saquen menos de 4 quedan atrapados y comienzan a hundirse.

Podrán salir por sus propios medios haciendo una tirada combinada (FUE.DES.10) Si fallan se hunden más y solo podran salir con ayuda de otro pj que supere una tirada de FUE.8, o de DES.7 si tienen a mano una cuerda o una liana usada como cuerda improvisada, o de Magía.9. Cuando los pj lo hallan intentado todo sin conseguir sacar al atrapado este queda desahuciado.

Si el guía falla la segunda o la cuarta tirada el grupo se mete en la guarida de una anguila lodosa.

Anguila lodosa.

| | |
|----------------|---------|
| Fuerza | 5 |
| Destreza | 3 |
| Combate | 6 (8/6) |
| Puntos de vida | 15 |

La anguila puede ocultarse bajo el agua durante un par de asaltos pudiendo golpearla solo si se supera una tirada de PER.10. Si no llegan a golpearla atacara primero de sorpresa a los pj.

Superadas las cuatro tiradas los pj salen de los pantanos.

Las marismas del Kroton

En las marismas del Kroton se encuentra la retaguardia del grupo de orcos que asalto Teltar vigilando que nadie siga sus pasos. La forman tres soldados y un teniente orco (todos ellos con un +1 por ser zona pantanosa). Se hallan tranquilamente sentados en torno a un fuego de campaña comiendo una anguila lodosa recién capturada (uno de los mejores platos de la región de Teltar).

| | | |
|----------------|---------|--------------------|
| Teniente Orco. | Combate | 5 (7/7) |
| Fuerza | 5 | Conocimientos 4 |
| Destreza | 5 | Latrocinio 4 |
| Percepcion | 5 | Sociales 5 |
| Carisma | 1 | Magia 2 (1) |
| Puntos de vida | 15 | Espadon (+2) |
| | | Cota de malla (+2) |

| | | | |
|----------------|----|---------------|---------|
| Soldado Orco. | | Combate | 6 (8/6) |
| Fuerza | 6 | Conocimientos | 3 |
| Destreza | 4 | Latrocinio | 5 |
| Percepcion | 5 | Sociales | 5 |
| Carisma | 1 | Magia | 1 (0) |
| Puntos de vida | 18 | Espadon (+2) | |

Los pj pueden optar por pasar en silencio mediante alguna agucia haciendo tiradas enfrentadas con la PER de los orcos o entablar combate. En caso de entablar combate los orcos resistiran hasta que solo queden dos en pie, los cuales saldran corriendo hacia el templo para dar la alarma.

El Templo de Fulam

El templo de Fulam es una explanada circular empedrada con granito rojo situada sobre un tumulo que sobresale de las marismas del Kroton (los orcos suman +1 a todas sus acciones por ser zona pantanosa).

La banda que atacó Teltar, acantonada en las tiendas del templo, esta formada por quince soldados y otros dos tenientes orcos (ver características arriba) dirigidos por el comandante orco Gas Tarok y por un sacerdote orco Angor Batak.

Ademas es un lugar de magia poderosa de los orcos, otorgando a estos un +2 en Magia. Por ello los tenientes obtienen 4 puntos de magia y dos hechizos (usando basicamente hechizos de curación y corage para sus subordinados) y los soldados rasos obtienen 3 puntos de magia y un hechizo (curacion basicamente).

Árboles raquiticos y cubiertos de musgo crecen entre las peñas graniticas de la explanada en cuyo centro se encuentra una taula a cuyo pie estan agrupadas las tiendas de campaña de los orcos. Dos de ellas son dormitorios, otra un comedor y otra una armeria donde guardan arcos suficientes para toda la guarnición (+2 al ataque).

Gas Tarok, comandante orco

| | | | |
|----------------|--|---------------|----------|
| Fuerza | 8 | Combate | 8 (10/8) |
| Destreza | 3 | Conocimientos | 1 |
| Percepción | 1 | Latrocinio | 8 |
| Carisma | 4 | Sociales | 2 |
| Puntos de vida | 24 | Magia | 1+2 (1) |
| Espadon | Abla (+2 en Ataque y +1 en Magia de combate en defensa). | | |

Angor Batak, sacerdote orco

| | | | |
|-----------------|---|---------------|-----------|
| Fuerza | 5 | Combate | 5 (7/10) |
| Destreza | 2 | Conocimientos | 4 |
| Percepcion | 3 | Latrocinio | 2 |
| Carisma | 6 | Sociales | 5 |
| Puntos de vida | 15 | Magia | 4+2 (3x3) |
| Báculo de Tanoq | (+2 en Ataque y +1 en Magia de combate en ataque) | | |
| Torque de Tanoq | (+2 en Defensa) | | |
| Piedra Naometra | (x3 hechizos diarios, +3 Defensa). | | |

En realidad el sacerdote orco no pretende invocar al Mesias de los tiempos oscuros sino solo obtener un

mayor poder, convertirse el mismo en el Mesias (ver Adenda). La Gema Naometra es un fuerte talisman mágico que permite al poseedor orco multiplicar por tres sus hechizos diarios y como armadura mágica le otorga un +3 a la Defensa. Al resto de especies otorga solo un +2 a Magia, salvo a los elfos, que con solo tocarla sufren 1d8 de daño.

Como resultado de todo esto Angor Batak se convierte en un poderoso mago orco cuyo objetivo es instaurar un reino orco y bloquear la ruta de caravanas hacia Kalmedrios, convirtiendo el templo de Fulam en su capital.

Templo en calma

Si nadie ha dado la alarma el templo sigue con su rutina habitual. Batak y Tarok se encuentran descansando en su tienda. Los dos tenientes, con cuatro soldados cada uno, hacen rondas de guardia en torno al templo y el resto de orcos (siete) se encuentran en las tiendas del campamento, dos de guardia en la tienda de Batak y Tarok, dos de guardia en la armeria y tres descansando en sus tiendas.

Templo en guardia

Si el templo ha sido avisado de la llegada de los pj los orcos trataran de tenderles una trampa. Según se acerquen al templo una espesa niebla caera sobre la rocas graniticas.

Esta niebla solo afecta a los personajes no orcos, conllevandoles una penalizacion de -2 a las habilidades que impliquen el uso de la vision. Los pj podran darse cuenta de su carácter magico si uno de ellos es orco (no le afecta a la vision) o si superan una tirada de PER/Magia.10. En todo caso el Goblinmaster les dara la oportunidad de retroceder o intentar evitar la trampa antes de que se cierre sobre ellos.

La niebla ha sido invocada por Batak (un hechizo menos) para cubrir a los diez arqueros orcos parapetados en lo alto de las peñas graniticas, que dispararan cuando los pj se metan de cabeza entre ellas, a la vez que los otros cinco orcos y los dos tenientes se lanzan al ataque espada en mano.

El comandante Tarok solo atacara cuando caigan los dos tenientes orcos, y el sacerdote Batak intentara huir con la Piedra si Tarok cae, salvo que la situación sea favorable para su bando.

Conclusion

Una vez los pj obtengan la Piedra podran decidir si quedarsela o devolverla a Teltar. En caso de apropiarsela en las futuras aventuras en que la usen bandas de orcos libres intentaran arrebataresela puesto que la recuperacion de la Piedra Naometra es una señal para la vuelta del Mesias orco. Si la devuelven el anciano Albanos, tras pagarles lo acordado, les pedira que lleven la piedra, demasiado peligrosa para Teltar, a Talverán, la capital elfica, dando pie a una nueva aventura.



Adenda
La historia de Nalmanía (I)
El Mesías Orco
amoskeda@hotmail.com

El continente de Nalmanía esta formado por cinco grandes regiones, Kalmédrios, Teoloban, Altaroaca, Daletia y Sulturia, habitadas por elfos, humanos, enanos, trasgos, medianos y orcos.

En la actualidad tan solo elfos y humanos tienen constituidos reinos estables. Los enanos, procedentes del subsuelo, habitan en colonias subterráneas, fuertemente jerarquizadas e independientes entre sí. Los medianos viven en comunidades rurales, subditas en su mayoría de reyes humanos. Por su parte los trasgos mantienen una vida nómada constante resultado de una cultura habituada a evitar progroms del resto de especies, aunque sus leyendas hablan de lugares de refugio secreto ubicados por toda Nalmanía. Por último los orcos viven en tribus ocultas en cubiles y lugares insanos puesto que los elfos tienen puesto precio a su cabeza. No disponen de territorios o reinos fijos desde el fin de la edad oscura, ciento cincuenta años atrás.

Según los textos elficos la edad oscura de Nalmanía comenzó un milenio atrás cuando el Mesías Orco logró unir las diversas satrapías y taifas orcas de Altaroaca. Ante el peligro del nuevo líder orco los reinos elfos y la mayoría de los humanos firmaron un acuerdo de defensa común y bloquearon el comercio agrícola entre orcos y medianos. Tras la cruzada orca en Terok Taliok los enanos dejaron de venderles metales y el comercio de gemas decayó en los territorios orcos.

Ante los distintos bloqueos el Mesías orco decidió expandir sus territorios para obtener los recursos que necesitaban. Esclavizó a los trasgos de sus territorios, pagó mercenarios humanos de los reinos no alineados y lanzó su ataque. En apenas veinte años sitió las colonias enanas, cuya protección obviaron los reinos del acuerdo común, y arrasó los reinos humanos alineados con los elfos, que a pesar de su magia sufrieron derrota tras derrota. El Mesías se había hecho con un poder mágico, insolito en los orcos hasta ese momento, que no encontró rival entre los elfos. Finalmente, con la muerte del Alcotán humano y la huida del Alcotán elfo del Reino Celeste el Mesías impuso su hegemonía en Nalmanía e instauró el Imperio Orco, que gobernó durante siete siglos gracias a la magia.

Durante el reinado del Mesías varios reinos elficos se mantuvieron independientes gracias a los refugiados humanos y medianos que guardaban los pasos montañosos hacia Daletia. Los enanos tuvieron que abrir las puertas de sus colonias a los orcos a cambio de una libertad vigilada, acuerdo que propició la caída de Alnadir, el último reino libre fuera de Daletia. Los trasgos fueron duramente esclavizados por los orcos que los empleaban de mano de obra, y perseguidos por el resto de pueblos que los tenían por traidores y espías de los orcos. En cuanto a los medianos que no huyeron quedaron sometidos a los

humanos no alineados cuyos reinos eran subditos de los orcos.

La caída del Imperio Orco comenzó con la declinación y definitiva muerte del Mesías, setecientos años después de su subida al trono. Cuando se hizo evidente el declive de la magia del líder orco surgieron dos grandes tendencias para establecer la sucesión. Por un lado los sacerdotes querían imponer un régimen religioso que garantizase la unidad del Imperio sin importar quien lo rigiese ya que sería la voluntad del Mesías, expresada a través de los sacerdotes, quien continuaría rigiendo el imperio. Por otro lado los comandantes y soldados querían instaurar un sistema dinástico, si bien la multitud de descendientes que el Mesías había tenido en sus setecientos años de reinado acrecentó aún más las disputas. A la muerte del Mesías las distintas facciones combatieron por el secreto mágico de su líder que se perdió irremediablemente dejando tras de sí un reguero de profecías y augurios sobre su revelación y el regreso del Mesías.

El imperio se fragmentó en múltiples reinos en constante batalla, oportunidad que no desaprovecharon los elfos. Estos y sus aliados humanos comenzaron una ofensiva con la Batalla de los Lagos de Almarión, que terminarían doscientos años después con la toma de Altaroaca y el Edicto Ursus Orcos que prohíbe la instauración de cualquier reino orco en Nalmanía y fija un precio por sus cabezas, edicto que hoy, siglo y medio después sigue vigente en los reinos de Nalmanía.

Et fine.