



Introducción para el Goblinmaster

Durante un viaje a las regiones sureñas de Kalmédrios los pj llegan a la Aldea de Teltar donde Albanos, el anciano de la aldea, les pide que lleven un antiguo talismán orco (la Piedra del Naometra) a Talveran, la capital elfica. En su camino harán parada y fonda en Ereneas donde la llegada del talismán no pasara inadvertida.

La ciudad de Ereneas

Conocida como la ciudad de los Mil Mercados de Ereneas parten a diario caravanas hacia todos los rincones de Nalmanía. Construida sobre un otero está rodeada por completo por una muralla con seis puertas. Seis calles principales en pendiente ascienden hacia la Plaza Alta, situada en la cúspide del otero y en el centro de la ciudad.

Los pj llegan a Ereneas al anochecer, justo antes del cierre de las puertas que permanecerán cerradas hasta el primer rayo del alba.

El guarda que les da paso, tras verificar que no llevan carga alguna para los mercados, les advierte que las pragmáticas de Ereneas prohíben a los visitantes pasar la noche al raso.

Les aconseja que busquen una posada de caravaneros donde podrán pasar la noche por un módico precio, o incluso unirse alguna caravana que vaya hacia su destino como viajeros o empleados.

Hacia Talveran parten varias caravanas pero la posada más barata a la que pueden acudir es la Bruja Blanca, situada junto a la Puerta Norte, al otro lado de la ciudad.

Basta con que sigan calle arriba, atraviesen la Plaza Alta y desciendan hacia la Plaza Norte, donde esta la posada.

La Plaza Sur

Camino de la Bruja Blanca los pj llegan a la Plaza Sur, una de las seis de la ciudad donde a diario se colocan barracas con mercancías procedentes de toda Nalmanía.

A esta hora de la tarde todos los puestos están cerrados, pero en una de las calles laterales hay un considerable barullo.

Allí está apostado un trilero a quien diversos jugadores acusan de tramposo y zarandean de un lado a otro mientras varios guardas de la ciudad tratan de poner calma.

Entre los mirones se encuentra una muchacha mediana que se aprovecha del barullo para chocar “inadvertidamente” con el pj que lleve el talismán orco.

Si este siente el tirón (PER.8) la chica huye entre la gente con la gema agarrada con los pj tras ella y uno de los guardas de la ciudad.

El éxito de la persecución (oposición con la DES de Sivana) implica solo que le siguen la pista, pero la ratera se conoce de sobra la zona (+1 por ser su hogar a todas sus tiradas). A la tercera tirada se han alejado de las calles principales y la ratera les ha llevado a un callejón sin salida. Ella se escapa tapia arriba y les perderá definitivamente a pesar de los esfuerzos de los pj.

El guarda que les ha seguido en la persecución les dirá entonces que se han topado con Sivana “la sombra” la ratera más rápida de la Plaza Sur y les preguntara que les ha robado.

Lo más probable es que acuda al Mercado Azur para vender la joya donde terminan apareciendo la mayoría de las alhajas robadas. El mercado Azur se encuentra cerca de la Plaza Norte, en el mismo distrito que la Bruja Blanca.

Sivana “la sombra”, ratera mediana

Fuerza	3	Combate	3(3/5)
Destreza	5	Conocimientos	3
Percepción	5	Latrocinio	8
Carisma	3	Sociales	5
Puntos de vida	9	Magia	1

Daga (+0 al ataque)
Armadura de cuero bueno (+2 a la defensa)

La Bruja Blanca

La posada es un vetusto edificio de piedra con dos plantas. La inferior, con un gran portón de entrada, sirve de almacén para las mercancías de la caravana. La superior, a la que se accede por una escalera lateral exterior dispone de un gran salón comunal y habitaciones para viajeros y miembros de la caravana.

En la posada hay bastante animación. La caravana hacia Talveran saldrá en dos días y ya están allí hospedados los viajeros que partirán al reino elfico, en su mayor parte comerciantes humanos y algún que otro clérigo elfico.

El dueño de la “Bruja Blanca” es Ijar, un mediano voluminoso y dicharachero que por tres piezas al día instala a los pj en habitaciones del piso superior, con desayuno incluido, comidas y bebidas a parte.

En la sala comunal se encuentra también Alvar Nagomil, almiral de la caravana, a quien podrán solicitar trabajo (cinco piezas más incentivos) o plaza como viajeros en la misma (veinte piezas por persona comida incluida). Nagomil es un hombre robusto, canoso y con una cicatriz en la sien derecha.

Al preguntar por Sivana (Soc.10) se enteraran que es una ratera de la Plaza Sur que trabaja para Lorcus, un perista de poca monta del Mercado Azur.

Si investigan sobre el Mercado Azur (Soc.8) les dirán que está ubicado más allá de la Plaza Norte, pegando junto a las murallas. En este mercado se pueden encontrar todo tipo de mercancías y objetos prohibidos por las pragmáticas elficas. A estas horas no es recomendable aparecer por allí ya que matones y ladrones regresan a vender el botín del día y pasar la noche en los garitos y prostíbulos del mercado.

Los pj podrán acudir al mercado o decidir pasar la noche en la posada, donde quizá intenten ligar con las camareras o los guardas de la caravana (tres tiradas consecutivas de CAR.13 para pasar la noche con el ligue), jugarse los ahorros en una partida de erbon (similar al poker, con tres tiradas consecutivas de PER.13 ganan la mano logrando el triple de lo apostado) o ponerse hasta arriba de pintas de cerveza (a cuarto de pieza la pinta, pudiendo aguantar tantas como su FUEx3, si caen borrachos al día siguiente -1 a todas sus actuaciones por la borrachera) o mil cosas más...

El Mercado Azur

El Mercado Azur es un bloque de ladrillo de tres plantas adosado a la muralla norte de Ereneas. Su interior es un gran espacio abierto con galerías a los lados donde se amontonan los tenderetes y puestos de peristas, vendedores de especias y muchas otras mercancías poco legales.

Al contrario que el resto de mercados de la ciudad éste carece de guardias oficiales para mantener el orden a pesar de lo cual y alguna que otra disputa o barullo ocasional parece un lugar tranquilo sumido en una bruma de extraña procedencia.

La llegada de los pj al mercado no pasa inadvertida a los parroquianos del lugar, que al verlos se frotan las manos pensando que son presa fácil. Con cualquier excusa intentaran llevar a los pj a algún lugar apartado, un patio exterior o un local abandonado para robarles intimidándoles con su número (1d8 + número de pj).

Macarras, camorristas humanos

Fuerza	5	Combate	6 (6/6)
Destreza	5	Conocimientos	4
Percepción	5	Latrocinio	6
Carisma	1	Sociales	3
Puntos de vida	15	Magia	1
Daga (+0 al ataque)			

Cuando al menos la mitad de los ladrones tengan heridas (hayan perdido algún punto de vida) los demás huirán del combate dejando atrás heridos y muertos.

Tras el incidente preguntando con el debido cuidado aquí y allá en el mercado por Lorcus o Sivana (Soc.12) o comprando alguna mercancía en cualquiera de los tenderetes los habituales del lugar les dirán que durante la noche Lorcus, el perista de Sivana, ha sido asesinado y su

puesto desvalijado, si bien nadie sabe quien ha sido. En el lugar del robo no quedan pistas que seguir, ni siquiera el cuerpo... Lo que había quedado tras el asesinato ha sido rápidamente desvalijado por el resto de “mercaderes” del Azur.

Mientras los pj están revolviendo los restos del tienducho, sin encontrar nada reseñable una ligera neblina se extiende poco a poco por la habitación haciendo que los pj caigan en un pesado sopor (-2 a todas sus acciones) que termina en un profundo sueño (FUEx2 turnos más tarde).

Si ningún pj lo percibe (PER.Mag.13) irán quedando todos dormidos por el efecto de la niebla. De intentar evitar su efecto (Mag.13) y conseguirlo sufrirán la penalización de -2 cuando varios macarras armados con porras (+0 al ataque) entren para llevárselos inconscientes o les esperen en el exterior para evitar que escapen.

La Plaza Alta

Horas después de la emboscada en el Mercado Azur (o si recurren a los guardias para que les ayuden a recuperar la Piedra previo paso por un húmedo calabozo) los pj despiertan atados de pies y manos sentados en sillas de madera en un gran salón de piedra blanca iluminado por grandes ventanales con vidrieras de colores.

Ante ellos dos personas de pie les observan. La más baja es una vieja conocida, Sivana “la ratera”, que está con las manos atadas y dos guardas a su espalda vigilando todos sus movimientos. Al lado de la mediana una mujer madura con el pelo blanco recogido en una larga coleta y vestida con una armadura de cuero repujado les mira con gesto de enfado. Es Eliene de Gresmen, Alcotán humano de Ereneas (Con.9), la máxima regente humana de la ciudad.

Sivana ha sido apresada por los guardias de la ciudad tras el altercado en el Mercado Azur. Varios orcos embozados entraron sigilosamente en el puesto de Lorcus y tras no conseguir comprar la gema por el precio que éste les pedía, mataron al perista para robársela. Por ella se ha enterado Dama Eliene de la identidad de los pj y de la existencia de la Piedra del Naometra y de que montando guardia en el Mercado Azur tarde o temprano los pj aparecerían por allí.

Disgustada por la delicada situación Eliene les ofrece a los pj dos alternativas, o quedarse de por vida en las mazmorras de la Plaza Alta o bajar a las catacumbas, recuperar la piedra orca, que ahora esta en poder de una tribu de orcos que habita en las catacumbas de la ciudad, y sacarla cuanto antes de la ciudad antes de que los elfos la encuentren y tengan un buen motivo para iniciar una cruzada de fe en Ereneas, lo que significaría el fin del comercio, la ruina de la ciudad y la sentencia de muchos de los habitantes de la ciudad por “estar contaminados por magia orca”.

Dicho esto Dama Eliene se retira y el sargento Kamien, un veterano caballero de sienes plateadas y armadura de cuero repujada, les desata y les devuelve sus pertenencias, escoltándoles hacía los sótanos del palacio mientras les cuenta quien es Akabar (Con.16).

Desde hace tiempo los guardias de Dama Eliene, la Alcotan Humano de Ereneas, sabían que en las catacumbas de la ciudad se escondía una tribu de orcos libres dirigida por Akabar. Durante eones han permanecido escondidos de los elfos hasta que la Piedra del Naometra llegó al Mercado Azur, lo que les volvió osados y les llevó a atacar a Lorcus. Ahora muy probablemente los hombres de Lalfian el Alcotan Elfo de Ereneas han descubierto su existencia y la de la piedra, puesto que su ataque en el mercado hizo mucho ruido. Si los elfos y sus siervos se hacen con la piedra podrán controlar la ciudad e iniciar una nueva cruzada contra los orcos según las antiguas pragmáticas de la ciudad.

Finalmente tras varias vueltas y revueltas por los sótanos del Palacio de la Plaza Alta llegan a un gran sumidero bloqueado por una pesada reja metálica. Kamien abre la reja y les entrega un paquete con yesca, pedernal y varias antorchas.

Les dice que tras descender por la escalerilla llegaran a la Cámara Baja, el sumidero maestro de la ciudad. En el muro sur hay un derrumbamiento que da a las catacumbas de la ciudad. Siguiendo por el pasadizo principal sin desviarse llegaran a las cámaras donde habitan los orcos.

Cuando logren la piedra deben desandar el camino y Dama Eliene les sacara en la primera caravana que se vaya de la ciudad con una pequeña compensación si hacen bien el trabajo.

Las Catacumbas de Ereneas

El Sumidero de la Plaza Alta

Tras bajar los pj a la entrada del sumidero Kamien les desea suerte y cierra de un golpe la reja oxidada que ahora queda encima de ellos a modo de siniestro techo.

Los pj se encuentran con una habitación circular, un amplio agujero redondo en su suelo del que sube un olor hediondo y un reborde de apenas unos palmos donde apoyar los pies.

El sumidero por el que deben descender es un tubo circular que cuenta con unos agarraderos metálicos incrustados en la pared a modo de escalerilla de mano.

Los escalones están mohosos y resbaladizos por el agüita amarilla que chorrea de varios desagüeros más pequeños que van a dar a este, por lo que el descenso no es fácil obligándoles a usar las dos manos (tres tiradas consecutivas de DES.9).

Si algún pj se escurre cae como un fardo hasta la Cámara Baja sumergiéndose en el agua infecta de la alcantarilla y perdiendo 3d8 - DES pv

si cayó en la primera tirada, 2d8 - DES pv si cayó en la segunda y 1d8 pv si cayó en la tercera.

La Cámara Baja

Tras salir del sumidero llegan a una gigantesca sala circular con techo abovedado donde van a parar los desperdicios de los barrios altos de Ereneas.

Otros muchos sumideros como el que han utilizado para bajar desembocan allí alimentando un gran lago artificial que ocupa el centro de la sala. En el lago mora una especie de reptil albino de gran ferocidad. Nada más poner el pie en el suelo de la Cámara Baja los pj sufrirán el ataque de 4+1d8 de estos saurios albinos cuya única debilidad es el fuego (Con.8) ante el que huirán despavoridos.

Saurios Albinos.

Fuerza	4
Destreza	3
Combate	5 (7/7)
Puntos de vida	12

Los pj que hayan caído al lago serán atacados por los saurios albinos dentro del agua que intentaran sumergirlos para ahogarles (tirada enfrentada de FUE con -2 para los pj al estar el caimán en su elemento). Si falla la tirada el pj queda sumergido bajo el agua, perdiendo sucesivos pv según las rondas que falle (uno la primera, dos la segunda, tres la tercera ronda que falle...).

Tras derrotar o hacer huir a los saurios los pj encuentran fácilmente la entrada a las catacumbas.

Las Tumbas Del Ereneo

En las catacumbas de la ciudad están enterrados los héroes anónimos que defendieron la ciudad durante los tiempos oscuros (Con.13).

A lo largo de incontables eones los primeros habitantes de la ciudad fueron dejando ofrendas votivas en sus tumbas por lo que mientras los pj avanzan por entre los pasadizos ornados de nichos y lápidas ven por los suelos numerosas piezas de oro, armas, joyas y un sinnúmero de tesoros. Pero estas maravillas desprenden un perverso miasma que aconseja no tocarlas para evitar enfadar a sus difuntos dueños (Per.14).

En el momento en que cualquier pj haga ademán de coger alguna pieza 2+1d8 zombis humanos despertaran de su frío sueño y atacaran al sacrílego pj y a todo aquel que se interponga.

Héroes Zombis.

Fuerza	8
Destreza	6
Combate	8 (10/8)

Los zombis (Con.9) arderán fácilmente si se les golpea con antorchas (+0 al Ataque) o se les ataca mediante magia, cayendo al primer golpe; el resto de armas no les afectarán.

Por cada nuevo objeto tomado surgirán 2+1d8 zombis más que intentaran recuperar el objeto robado. Para detener el ataque basta con devolver el objeto sustraído a sus propietarios que caerán inertes al suelo. (Si algún pj consigue conservar lo robado decide con él que ha conseguido rapiñar; dinero hasta un máximo de 100 piezas, alguna joya por valor de hasta 200 piezas o algún objeto o arma de calidad con un +2, que en ningún caso afectara a las habilidades mágicas).

Tras el incidente con los zombis los pj están al alcance de la morada de los orcos donde les espera una desagradable sorpresa.

Las Cavernas Centelleantes

Las catacumbas terminan con un pasadizo que desemboca en las Cavernas Centelleantes, la guarida de los orcos de Akabar.

Ante los pj aparece una gigantesca caverna de la que parten numerosos pasadizos en todas direcciones. La zona esta iluminada por decenas de antorchas cuyo brillo se multiplica al relucir en las paredes de roca, recubiertas de una especie de cuarzo negro brillante.

En el centro de la caverna una escena dantesca se muestra a los pj. Decenas de soldados orcos aparecen despanzurrados por la zona, muertos en combate con hombres ataviados con corazas de cuero negro, los guardias humanos del Alcotan Elfo (Con.7).

Cinco de estos guardias, sobrevivientes del combate, rodean a una figura vestida con una armadura negra arrodillada junto al cadáver de uno de los orcos.

El personaje arrodillado es Ortanc, el "mataorcos", el más afamado cazarecompensas humano de Nalmanía (Con.11). En una mano observa extasiado la Piedra del Naometra, en la otra agarra por la cabellera la cabeza cortada del jefe orco Akabar.

Al llegar los pj Ortanc les mira burlón y les dice que le han ahorrado el trabajo de buscarlos. Junto a la cabeza de Akabar y la Piedra del Naometra el Alcotan Elfo de Ereneas ha puesto precio a sus vidas. Lalfian no quiere testigos incómodos cuando acuse a Dama Eliene de proteger a los orcos contra los mandatos de las pragmáticas. Pronto toda la ciudad arderá en llamas por haber dado cobijo a orcos que poseían un poderoso artefacto mágico y Lalfian se convertirá en amo y señor de la ciudad del comercio.

Dicho esto lanzara a sus cinco hombres al ataque y solo participará en el si caen dos de ellos.

Ortanc, el "mataorcos" humano.

Fuerza	8	Combate	8 (10/11)
Destreza	5	Conocimientos	2
Percepción	1	Latrocinio	4
Carisma	2	Sociales	5
Puntos de Vida	24	Magia	1+2 (1)
Espadón Negro (+2 en Ataque y +1 en iniciativa).			
Armadura Completa (+3 en Defensa).			
Piedra del Naometra (+2 en Magia).			

Guardia Humana del Alcotan Elfo.

Fuerza	7	Combate	7 (8/8)
Destreza	6	Conocimientos	4
Percepción	1	Latrocinio	4
Carisma	1	Sociales	5
Puntos de Vida	21	Magia	2 (1)
Espada a una mano (+1 al Ataque)			
Escudo (+1 en Defensa)			

Conclusión

Recuperada de nuevo la Piedra del Naometra los pj deben decidir que hacer con ella. Aceptar la compensación de Dama Eliene (200 piezas por cabeza y un billete de lujo en la caravana hacia Talveran donde también les espera otra compensación por llevar la piedra o al menos eso les dijo Albanos) y partir cuanto antes de Ereneas o intentar llegar a un acuerdo con Lalfian, el diabólico Alcotan Elfo (al fin y al cabo tienen la cabeza de Akabar y la Piedra y una orden de busca y captura puede revocarse).

Su decisión determinara el futuro de Ereneas, la Ciudad de los Mil Mercados. Evidentemente si cambian de chaqueta y tratan de llegar a un pacto con Lalfian será Dama Eliene y el sargento Kamien quienes busquen su cabeza... Por no mencionar el hecho de que solo conocen una salida de las Cavernas, la que lleva al palacio del Alcotan Humano...



Tras derrotar la última resistencia orca de Altaroa los elfos convocaron de forma inmediata un Concilio de todos los reinos y pueblos que habían contribuido a la derrota de los orcos.

Desde la creación de Nalmanía los elfos habían sido los más proclives a los poderes mágicos pero con la llegada del Mesías Orco el equilibrio de poder sufrió un vuelco total. Durante toda la Edad Oscura los elfos buscaron sin resultado la fuente de poder mágico que consiguieron los orcos fuente que desapareció por completo a la muerte del Mesías, abocando al resto de orcos a ser vencidos por una coalición entre elfos y humanos.

Acabada la contienda los elfos, encabezados por Elidan, regente de Daletia, decididos a evitar la llegada de un nuevo Mesías orco dotado de tal poder mágico, impusieron al resto de pueblos unas severas normas llamadas Pragmáticas de Elidan, que tuvieron que ser aceptadas por humanos, enanos y medianos, demasiado exhaustos tras las guerras con los orcos.

Del corpus formado por las pragmáticas el texto más conocido (y que causó un mayor derramamiento de sangre) fue el Edicto Ursus Orcos. Este edicto recoge toda una serie de prohibiciones y castigos a los orcos. Prohíbe la instauración de cualquier reino orco en Nalmanía, así como su vasallaje, protección o resguardo a cualquier otro reino so pena de que el resto de firmantes del concilio se unan y ataquen al reino infractor.

La primera redacción de este edicto, aún vigente en la mayoría de los reinos del norte de Nalmanía, establecía un precio por cabeza de orco, lo que llevó a centenares de humanos y enanos a arrasar Altaroa buscando los cubiles y escondrijos donde los sobrevivientes orcos a la guerra se habían escondido.

Esta sanguinaria persecución llevó a los orcos a huir hacia las grandes regiones desoladas de Kalmedrios, al sur de Nalmanía, donde sus colonias eran objeto de constantes cruzadas convocadas por los elfos. Con el paso del tiempo y la práctica aniquilación de los orcos la presión de los elfos pasó a una actividad de vigilancia.

En las Ciudades Libres del Sur, menos afectadas por la influencia de los elfos, se comenzó a practicar la esclavitud de los orcos, cuyos fuertes brazos eran más útiles trabajando los campos que desollados. Por lo que los orcos libres que tuvieron que huir en un principio para evitar su exterminio, tenían ahora que seguir escondiéndose para evitar su esclavitud.

A pesar de ello en las regiones sureñas la situación de los orcos fue mejorando poco a poco

hasta incluso permitirse la existencia de poblados de orcos libres, cercanos a las ciudades y en todo momento bajo control de algún magnate o comerciante de las ciudades sureñas.

Así en las Ciudades Libres, incluso en la norteña Puerto Negro, era fácil ver orcos al servicio de amos humanos a pesar de las constantes quejas elficas y los puntuales estallidos de violencia instigados por estos.

Poco a poco y a pesar de las objeciones elficas el Edicto Ursus Orcos dejó de aplicarse en la práctica en la mayoría de Nalmanía, si bien no se derogó el precio por cabeza de orco ni el estatus de siervo al que la mayoría de ellos tiene que atenerse si desea moverse libremente por el norte de Nalmanía.

Otra de las pragmáticas más conocidas es la llamada Edicto Mercantia. Aunque este edicto tenía por fin en un principio limitar el comercio entre los pueblos e imponer la prohibición del uso de objetos mágicos los humanos de Ereneas pronto consiguieron que los elfos lo reformaran.

Por toda Nalmanía se permitiría el comercio en enclaves determinados por su situación geográfica. Las Siete Ciudades Libres serían Ereneas en Teoloban; Puerto Norte y Puerto Sur en Altaroa; Lenfialion, Genfialion y Enfialion en Kalmedrios; y Puerto Negro en Daletia.

Así estas ciudades se convirtieron en focos de comercio al que acudían gran cantidad de mercancías y productos en gigantescas caravanas o enormes navíos que regularmente viajaban entre ellas.

En cuanto a la prohibición del uso de objetos mágicos quedó en papel mojado (excepto para los orcos, incluso en las Ciudades Libres del Sur tienen prohibido el uso de todo tipo de objeto mágico o de magia), si bien se incluyó un pequeño apéndice por el cual se ofrecía una cuantiosa suma monetaria a cambio de cualquier objeto mágico, especialmente de procedencia orca, siempre que el mismo fuera entregado en Talveran, la capital del Reino Elfico de Elidan, reino que aun hoy día cumple a rajatabla todas las pragmáticas de su regente.

Et fñe.