K1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Leyendas de la Marca del Este

Aventuras en...
La Marca del Este
20 Clásicos

En Compañía de Cuervos

SUPLEMENTO

Criaturas astutas y esquivas por naturaleza, los kenku pueden llegar a convertirse en enemigos peligrosos o compañeros formidables. En este libro encontrarás una detallada descripción de los mismos, sus estadísticas como criatura, perfil de aventurero, su asentamiento principal en Valion, otras localizaciones de interés y varias sorpresas más para que puedas añadir algo de color a tus aventuras utilizando a estos emplumados personajes.

En Compañía de Cuervos

Créditos

Autor: Manu Sáez.
Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.
Corrección: Pedro Gil.
Maquetación: Fran Solier.
Ilustración de portada: Manu Sáez.
Ilustraciones interiores: Manu Sáez.
Cartografía: Manu Sáez.

Depósito Legal: MU 595-2021

Introducción

Lo que tienes ante tus ojos es un suplemento para el juego de rol *Aventuras en la Marca del Este* y su escenario de campaña. No obstante, comprobarás que puede ser fácilmente adaptable a otros sistemas y ambientaciones de fantasía medieval, especialmente aquellos derivados de la corriente OSR.

Aquí hablaremos sobre una raza singular, mitad hombre mitad cuervo, que seguramente conocerás si estás familiarizado con este tipo de juegos. Se trata de los kenku. Astutos, esquivos y rateros por naturaleza, pueden llegar a convertirse en enemigos peligrosos o compañeros formidables.

En este suplemento encontrarás una descripción sobre los mismos, sus estadísticas como criatura, perfil de aventurero, su asentamiento principal en Valion, otras localizaciones de interés y varias sorpresas más para que puedas añadir algo de color a tus aventuras utilizando a estos emplumados personajes.

Anatomía de un kenku

Un kenku es fácilmente identificable por su característico aspecto de cuervo. Miden poco más de metro y medio de altura y pesan menos de lo que parece, pues sus huesos están huecos. Tienen cuatro extremidades como los humanos; brazos y piernas delgados, escamados y acabados en garras. En sus manos poseen cinco dedos, pero en sus pies sólo cuatro. Casi todo su cuerpo está cubierto de plumas negras que normalmente alcanzan hasta hombros y rodillas, aunque esto puede variar, habiendo ejemplares cuyo plumaje se extiende llegando a los codos. La otra parte de su anatomía que carece de plumas es su pico. Duro y prominente, destaca en una cabeza puramente aviar, donde unos ojos oscuros se mueven nerviosos.

Son de naturaleza monógama, y cuando se emparejan permanecen juntos toda la vida. Si deciden reproducirse, la hembra realizará puestas de entre uno y tres huevos. Estos eclosionarán aproximadamente un mes después sin necesidad de incubación. Eso sí, en las zonas de climas muy fríos los huevos no saldrán adelante a no ser que se les proporcione alguna fuente de calor. En esos casos sus padres sabrán cómo colocar un fuego cercano. Por ejemplo, se dice que aquellos kenku que moran en el extremo norte utilizan ingenios mecánicos fabricados por gnomos donde depositan los huevos para mantener el calor.

Una vez han nacido, desarrollarán sus plumas y comenzarán a caminar a lo largo de las primeras semanas. A partir de entonces irán siempre en compañía de sus padres, o de otro kenku adulto de confianza, durante seis meses. Transcurrido ese tiempo ya se habrán convertido en miembros independientes de la comunidad, aunque todavía jóvenes. Para sus congéneres serán polluelos, y se referirán a ellos en ese término antes de que cumplan los diez años de edad. De ahí en adelante se les considerará adultos, siendo su longevidad natural similar a la de un humano.

Trasfondo y rasgos

El origen de los kenku es un enigma que propicia toda clase de teorías. Por ejemplo, aquella que afirma que, en el albor de los tiempos, estos seres poseían alas y vivían en los cielos hasta que algo ocurrió, se les privó de sus alas y fueron obligados a descender al reino de los mortales. Una distinta asegura que nunca tuvieron alas, sino que eran esclavos de otra raza de aves más poderosa; se rebelaron matando a sus amos y bajaron de las nubes para vivir en libertad. Sea como fuere, no hay manera de saber la verdad, pues ni los propios córvidos conocen su linaje primigenio. Este no ha sido transmitido oralmente, y tampoco se conservan documentos al respecto. Quién sabe si en alguna tumba remota y olvidada descansan escritos vetustos que pudiesen aclarar este misterio. De lo que no hay duda es de que esta especie ha conseguido establecerse y prosperar a lo largo y ancho del mundo conocido, y quizá su historia no ha hecho más que empezar.

Los kenku viven en comunidades, ya sea de su propia especie -denominadas bandadas- o de otras. Un espécimen solitario probablemente no haya acabado así por decisión propia. De hecho, su esperanza de vida en soledad suele reducirse a la mitad.

Dentro de dicha comunidad, si esta corresponde a una bandada o hay un gran número de congéneres, será común que varios opten por buscar pareja, sobre todo si tienen intención de reproducirse. Como ya se ha mencionado anteriormente, las parejas permanecerán juntas toda la vida. Es más, si uno de ellos muriese joven es posible que su compañero no vuelva a emparejarse en lo que le reste de vida. Dicho esto, el emparejamiento es sólo una opción, no llegando a ser una pulsión tan grande como la de pertenencia a un grupo.

Inteligentes por naturaleza, podrían convertirse en una de las especies más sabias que existen si tuviesen la paciencia, constancia y sosiego que requiere el estudio e investigación. Desgraciadamente, la inmensa mayoría de los kenku acostumbran a ser todo lo contrario. Su curiosidad, inquietud y facilidad para encapricharse de las cosas más mundanas provoca que acaben emprendiendo otros caminos, decantándose por la acción directa y el rápido alcance de sus objetivos. Por ello es habitual encontrar a estos córvidos dedicándose a oficios como ladrón, espía, contrabandista o sicario.

Además, poseen otros rasgos que los tornan peculiarmente hábiles para estos trabajos al margen de la ley. Uno de ellos es su capacidad de pasar desapercibidos. Disfrutan moviéndose en las sombras y ocultándose con harapos entre el gentío hasta que llega la ocasión de actuar en el momento preciso. En tales lides también ayuda la ligereza de sus cuerpos y una gran destreza manual y de pies, la cual les permite desplazarse de puntillas a gran velocidad.

Pero quizá su cualidad más destacada sea la de imitar sonidos. Algo que inicialmente desarrollaron para comunicarse entre ellos, muchos han acabado por usarlo como una herramienta de trabajo para despistar o engañar a sus víctimas. Pueden llegar a reproducir desde una cosa tan simple como el chirrido de una puerta o el ladrido de un perro, hasta otras más elaboradas como la parte instrumental de una canción o frases pronunciadas con el tono de voz exacto de una persona concreta. Son tan buenos en ello que sólo los más avispados o expertos acaban dándose cuenta de la treta.

En su vida diaria, un kenku llevará las armas y herramientas indispensables para su protección o el trabajo que tenga previsto hacer. Más allá de eso, tan sólo portará encima unas pocas monedas o algún amuleto. Cuidan con gran celo su riqueza y bienes más preciados manteniéndolos a buen recaudo en sus guaridas. A veces, ni siquiera comparten con sus familiares el lugar donde lo esconden. Supone un gran placer para ellos ver aumentar este botín con cada moneda, objeto o bagatela que encuentran interesante, pues todo forma parte de su preciado tesoro.

A todas luces estamos ante una especie que difícilmente se mantendrá en la legalidad, lo que no quiere decir que sean necesariamente malvados. Muchos de ellos lo son, pero sería injusto catalogarlos a todos como tal. Normalmente poseerán alineamiento neutral o caótico, y tanto su ética como su moral dependerán mucho de la educación recibida y la comunidad en la que crezcan. Es más, no sería raro que la actitud de un kenku cambiase a lo largo de su vida debido a las circunstancias que vaya viviendo y las personas que fuese conociendo, a las que siempre observará con atención y de las que tratará de aprender todo lo posible.

Y es que a la hora de la verdad, puede que lo que realmente importe sea saber si aquel que tienes a tu lado es un compañero leal. Sin duda estos córvidos lo son con su familia, y pueden llegar a serlo también con aquellos que se han ganado su confianza. Lamentablemente es común escuchar como se tilda a los kenku de cobardes o traicioneros, y pocas veces se relatan las hazañas de los que han salvado a todo un grupo de camaradas de una muerte segura.

El kenku como monstruo

Si quieres añadir a los kenku como enemigos en tus partidas o campañas, a continuación tienes sus estadísticas siguiendo el patrón del bestiario de monstruos que puedes encontrar en el reglamento de *Aventuras en la Marca del Este*.

kenku

Clase de Armadura: 5 [14] (cuero tachonado + DES)
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma (BA 1)
Daño: Arma (espada corta 1d6)
Salvación: G3
Moral: 9
Valor de tesoro: 100 mo (2 mo)
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 20

Salvo que sea importante para la historia, recomendamos que los kenku siempre aparezcan en grupos de al menos tres individuos. Pueden ser de su misma especie o distinta. Es muy común que se alíen con todo tipo de criaturas de cuya asociación consigan sacar provecho. Una prueba de ello la tenemos en la aventura de Clásicos de la Marca *La cripta nefanda de Uztum el maldito* (B1), donde aparece Kjindar el kenku como lugarteniente del propio Uztum comandando a la guardia goblin de la mazmorra.

Cuando van tras una o varias víctimas, intentarán realizar una emboscada en la medida de lo posible. Si consiguen sorprender a su presa, obtienen un +2 a las tiradas de ataque durante ese asalto.

Suelen utilizar la habilidad de imitar sonidos para conseguir un mayor éxito en sus planes. En cualquier caso, su uso durante los encuentros queda a discreción del narrador.

Si en algún momento el enemigo les supera en número en una proporción de 2 a 1, se realizará una tirada de moral por cada kenku presente. En el caso de quedarse uno contra varios, o uno contra un rival de tamaño mayor, el córvido huirá automáticamente sin necesidad de tirada.

Estas serían las indicaciones para los kenku comunes, pobres diablos pertenecientes a cuadrillas de bandidos o matones al servicio de un vil patrón. Animamos a los narradores a que puedan variar estos datos si desean crear enemigos más poderosos o particulares de esta raza.

El kenku como aventurero

Si encaja en tus aventuras y campañas, puedes añadir al kenku como opción de clase de aventurero. En este caso se tratará de individuos que destacan por encima de sus hermanos. El kenku aventurero es un córvido que sienten en su interior un ansia por explorar otros territorios y conocer nuevas gentes, pues su entorno es un nido que se les ha quedado pequeño.

kenku

Requisitos: DES 13 y SAB 10
Características principales: Destreza y Sabiduría (DES y SAB)
Dado de Golpe: 1d6
Nivel máximo: Ninguno
Movimiento: Como un humano
Un personaje de esta clase podrá tener alineamiento neutral o caótico.

Hablan común y córvido. Con este segundo idioma no sólo se comunicarán con otros kenku, sino que también serán capaces de transmitir mensajes a cuervos u otras aves de la misma familia. Si han sido domesticados previamente, pueden darles órdenes que cumplirán fielmente.

Los kenku son un poco más bajos que el humano medio, pero algo más grandes que enanos y medianos, por eso no sufren las limitaciones a las armas de gran tamaño que tienen estos últimos. Sin embargo, es muy raro que las utilicen, prefiriendo optar casi siempre por armas de una mano o bien arcos cortos, hondas y ballestas ligeras.

Debido a su natural sigilo, tendrán éxito en los intentos de moverse en silencio o esconderse en las sombras obteniendo un resultado de 1-4 en 1d6. Eso sí, siempre y cuando no porten otras armaduras distintas a las de cuero o cuero tachonado. De lo contrario, sólo conseguirán tener éxito en ambas acciones con un resultado de 1-2 en 1d6.

No hay que olvidar el ya comentado don para la imitación. Esto les permite reproducir sonidos de todo tipo que hayan escuchado, incluyendo frases en cualquier idioma. Por supuesto, si desconocen dicho idioma no sabrán lo que están diciendo, pero igualmente podrán replicarlo. Los usos de esta habilidad son múltiples, y aquí jugará un papel importante el ingenio de los jugadores, así como el buen hacer para intuir en qué momento y de qué manera un sonido puede ser útil o capaz de engañar a otros. Teniendo eso en cuenta, el narrador dictaminará si aquellos que lo escuchan creen automáticamente que es real o quizá puedan sospechar. Si hay posibilidad de duda, la criatura en cuestión podrá realizar una tirada de salvación contra conjuros. Un éxito significará que identifica el sonido como falso. Con un fallo, caerá en el engaño.

Tabla de progresión de niveles del kenku

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)	BA
0	1	1	0
2.000	2	2	0
4.000	3	3	0
8.000	4	4	0
16.000	5	5	+2
30.000	6	6	+2
60.000	7	7	+2
120.000	8	8	+2
200.000	9	9	+4
300.000	10	+2 PG *	+4
420.000	11	+4 PG *	+4
540.000	12	+6 PG *	+4
660.000	13	+8 PG *	+6
800.000	14	+10 PG *	+6
950.000	15	+12 PG *	+6
1.100.000	16	+14 PG *	+6
1.200.000	17	+16 PG *	+8
1.300.000	18	+18 PG *	+8
1.400.000	19	+20 PG *	+8
1.500.000	20	+22 PG *	+8

*Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Tiradas de salvación de kenku

Nivel	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Venenos y muerte	12	11	8	7	5	4	3
Varitas mágicas y cetros	13	11	9	7	5	4	3
Petrificación y parálisis	14	12	11	8	7	6	5
Armas de aliento	10	8	6	5	4	3	2
Conjuros y armas mágicas	15	13	11	9	7	5	4

Fortegrajo

Fortegrajo es el asentamiento kenku más grande del que se tiene conocimiento. Se sitúa en el continente de Valion, al oeste de las Frondas de los Medianos, al sur del Lago Cristal y al norte de la Cabaña de Radog.

Mucho tiempo atrás, existió en este lugar una pequeña villa fundada por medianos. Eran exploradores que partieron de las Frondas para establecerse en nuevas tierras, aunque no se marcharon muy lejos hasta encontrar el terreno adecuado. Una vez aquí, llegaron a un acuerdo con los centauros y comenzaron a prosperar. Trágicamente, un mal inesperado sobrevino a los pobres lugareños, ya que una plaga azotó al asentamiento así como a los terrenos colindantes. No se sabe cuál fue el origen de dicha plaga, ni si se trató de un accidente o un hecho premeditado. De lo que no hay duda es de que el epicentro estaba en el mismísimo pueblo. Las consecuencias de este suceso fueron terribles, pues no sobrevivió ningún mediano ni animal de la zona, las cosechas murieron y toda vegetación quedó marchita. La única buena noticia fue que este mal no se extendió mucho más lejos del contorno próximo a la villa.

No son pocos los que han intentado elucubrar qué ocurrió aquí, a la vez que procurado revitalizar la zona, incluso druidas de gran sabiduría. Ninguno lo ha conseguido. Este hecho, que conjuga misterio y pesar, provocaba que nadie quisiese ocupar este espacio posiblemente maldito durante cientos de años. Tuvieron que llegar los kenku para que esto cambiara.

En un momento dado, tres bandadas de diversas localizaciones de los reinos se pusieron en contacto. Todas ellas estaban en una difícil situación por motivos distintos, y pensaron buscar un lugar discreto donde reunirse para mantenerse ocultos un tiempo y, quizá, planificar cómo poder ayudarse mutuamente para solucionar sus problemas. El lugar escogido fue este pueblo fantasma. Por supuesto, conocían la horrible historia, pero ellos no temían que hubiese maldición alguna. Además, a su criterio, cualquier posible enfermedad ya habría desaparecido con el paso de los años.

Cuando los córvidos llegaron, aquello era un paraje desolador. Viejas casas que apenas se mantenían en pie en mitad de una tierra estéril salpicada de árboles secos y danzantes matojos. A cualquier otro seguramente le habría espantado, pero ellos tuvieron una confortable sensación. Siguiendo con el plan establecido, las tres bandadas se acomodaron en las viviendas esperanzadas en un futuro mejor.

Y vaya si lo fue. No sólo consiguieron recomponerse y solucionar sus cuitas, sino que entendieron lo provechosa que resultaba una comunidad como aquella, numerosa y fuerte, que además sirviese como baluarte para todos los kenku que tuviesen necesidad. Estaba decidido. Pronto comenzaron a adecentar el pueblo acorde a sus menesteres, negociaron tratos con los centauros y sus vecinos más cercanos, la voz se corrió entre todos los córvidos de cada rincón y poco a poco aquel pueblo abandonado dejó de estarlo para convertirse en el nuevo hogar que es hoy día.

El nombre por el que es conocido se lo otorgó Radog, un anciano mago que mora no muy lejos al sur de allí. Fue uno de los primeros individuos de otra especie que pisó el pueblo reconstruido, no tardando en darse cuenta de que los kenku se referían al lugar con un grajeo particular en lugar de un nombre. El hechicero les comunicó que, si querían hacer negocios con otras criaturas, les facilitaría las cosas si pensaban un nombre en idioma común para su pueblo. Estos lo meditaron un rato y lo que hicieron fue pedirle a Radog que él mismo lo bautizase. El anciano se sorprendió, pero agradecido y honrado aceptó el encargo. Paseó por las calles dándole vueltas. Durante mucho tiempo esto fue una tierra muerta, y ahora los córvidos le habían devuelto la vida. El nombre de este lugar debía hacer referencia, sin duda, a esta especie, que era ya una parte indisoluble y característica como podía ser el olor del mar en una villa costera o el sonido de las hojas al viento en un bosque. Fortegrajo, dijo el mago, y los kenku lo celebraron.

Modo de vida

Los kenku de Fortegrajo no siembran ni crían ganado para su consumo, pero sí cazan alimañas y otros animales pequeños, pescan en el Lago Cristal o el río Oxus y recolectan frutos salvajes. Para estas actividades han tenido que llegar a un acuerdo con los centauros de las praderas, al encontrarse este asentamiento dentro de sus tierras. No fue fácil, pues la llegada de semejante bandada puso a la defensiva a los salvajes equinos; pero los kenku pueden llegar a ser muy buenos ne-

gociadores. Los términos más destacados del pacto fueron la promesa de no expandir su ocupación más allá de los límites de la tierra marchita y respetar el equilibro natural de la flora y fauna del entorno. También ayudó establecer lazos comerciales y el consenso para actuar como aliados en el caso de que peligrosos invasores asaltaran la frontera sureste.

Adicionalmente a la caza, pesca y recolección, los córvidos utilizan el comercio para ganarse la vida. Han establecido una red en continuo funcionamiento que alcanza prácticamente todo Valion. En lo que a bienes se refiere, mercadean con elementos tan comunes como armas, telas o herramientas, y otros más particulares como especias raras o componentes para conjuros.

No obstante, si hay algo que caracteriza a Fortegrajo por encima de todo esto es el comercio de información. A veces utilizan los mismos cauces con los que se proveen de mercancías, pero esta no es su vía principal. El método indispensable para su flujo de información son los cuervos domesticados, los cuales llegan todavía más lejos. Poseen un considerable criadero de cuervos especialmente entrenados para entregar y recoger mensajes oralmente. Gracias a la habilidad de los kenku para comunicarse con ellos, no necesitan utilizar escritos, y así las noticias viajan más seguras. Ni que decir tiene que este servicio es uno de los más demandados por algunos vecinos y también viajeros que tan sólo pasan por allí para el envío y recepción de mensajes o informes. De hecho, en casi todas las ciudades de Valion y más allá, donde haya un kenku, de seguro existe un servicio de mensajes con cuervos para que todo aquel al corriente pueda emplearlo comunicándose con cualquier lugar, por remoto que sea.

A todas estas tareas se les suman las correspondientes al cuidado, mantenimiento y seguridad de Fortegrajo, entre otras. Todos los trabajos son asignados entre sus habitantes para que cada kenku colabore en el bienestar y prosperidad del pueblo.

Gobierno

Como muchas otras sociedades, Fortegrajo tiene sus normas. Estas son impuestas por los mismos que supervisan y gobiernan el pueblo para su buen funcionamiento. Hablamos del denominado Concejo Bermellón. El nombre hace referencia a la tonalidad de sus túnicas, unos uniformes de color rojo anaranjado que fácilmente destaca en contraste con las ropas de la mayoría de habitantes de Fortegrajo, más inclinados a llevar prendas sencillas de tonos oscuros y pardos.

Tres individuos forman el Concejo. Sus primeros miembros fueron los líderes de las tres bandadas que reconstruyeron el asentamiento. A partir de entonces, cuando un bermellón -como así se suele llamar a sus integrantes- muere o abandona su puesto, se convocan unas elecciones para que otro kenku ocupe su lugar. Los cuervos son enviados a todas partes con mensajes informando sobre la fecha de la ceremonia, a la cual podrá presentarse cualquier kenku que lo desee.

Esta ceremonia de elección durará tanto como sea preciso, incluso días, pues dependerá de los córvidos que hayan decidido postularse al cargo. Cada uno de ellos tendrá que pasar tres pruebas; una de destreza, otra de imitación y una última de libre elección por parte del candidato. Estos desafíos habrán sido diseñados por los bermellones, y su resolución será pública, ya que la elección final correrá a cargo de los residentes de Fortegrajo. Cada participante llevará a cabo las tres pruebas, y cuando todos las hayan finalizado se procederá a una votación a voz alzada. Los kenku gritarán el nombre de su candidato preferido, siendo designado como nuevo bermellón aquel que resulte mayormente aclamado.

El Concejo siempre permanecerá en el pueblo, salvo muy contadas excepciones de irremediable urgencia. Los tres residen en un caserón denominado Nido Rojo. Esta construcción les sirve como vivienda y a la vez como lugar de trabajo, para sus reuniones y recepciones. Cuando no están allí, seguramente se les puede encontrar supervisando alguna tarea o paseando por las calles acompañados de su escolta personal. En el momento de ocupar su cargo, a cada bermellón se le asigna un escolta que convivirá también en el Nido Rojo y velará por la seguridad de su señor en todo momento.

Escolta Kenku

Clase de armadura: 4 [15] (cuero tachonado y escudo + DES)
Dados de golpe: 5 (34 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 2)
Daño: Espada larga 1d8
Salvación: Como guerrero de nivel 5
Moral: 6
Alineamiento: Neutral
PX: 200

Los actuales miembros del Concejo Bermellón son los siguientes:

Bezerber

Clase de armadura: 4 [15] (cuero tachonado + DES)
Dados de golpe: 6 (42 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 con arma (BA 2)
Daño: Espada corta 1d6
Salvación: Como mediano de nivel 6
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
PX:275

En sus tiempos fue escriba de palacio, trovador ambulante y, sobre todo, rufián. Uno de los más grandes ladrones de toda Cirinea, según sus propias palabras. Y he aquí el mayor problema con respecto a Bezerber, que nunca sabes cuánto de lo que afirma es cierto o pura invención. Según él, incluso consiguió asaltar y salir con vida de la Torre del Hipopótamo, la altísima e impenetrable construcción de un brujo neferita. Puede que todo esto no sean más que patrañas, pero una certeza innegable es que se propuso y consiguió hacerse con un puesto en el Concejo. Posee una excelente destreza manual y física, aunque su fuerte es la elocuencia. Debido a ello suele ser la voz cantante en asuntos diplomáticos, comerciales y mediación de conflictos.

Ascuas

Clase de armadura: 8 [11] (sin armadura + DES)
Dados de golpe: 6 (36 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 2)
Daño: Daga 1d4
Salvación: Como maga de nivel 6
Moral: 6
Alineamiento: Neutral
PX: 300

Hechizos (como maga de nivel 6): 2 de nivel 1, 2 de nivel 2 y 2 de nivel 3.

Criada como asistente de un hechicero, Ascuas tuvo que buscarse la vida después de que su maestro muriese tras un duelo de magos. Gracias a sus conocimientos, emprendió una nueva vida como aventurera junto a diversos saqueadores de tumbas, los cuales apreciaban tener una conjuradora a su lado. También ejerció de guardaespaldas durante un tiempo, hasta que probó suerte participando en las elecciones a bermellón. De carácter duro e indomable, Ascuas suele tomar la iniciativa cuando las circunstancias empujan a Fortegrajo a blandir las armas. Aunque esto no quiere decir que su belicosidad pueda nublar su buen juicio. Nada más lejos. La impulsividad de la kenku se ve reforzada por una mente brillante capaz de elaborar las mejores estrategias.

Picotorcido

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)
Dados de golpe: 10 (68 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 4)
Daño: Bastón 1d8
Salvación: Como clérigo de nivel 10
Moral: 8
Alineamiento: Legal
PX: 600

Especial: Picotorcido tiene un don especial para la adivinación. Si entra en combate, lanza dos dados y anota los resultados obtenidos. Durante dicho encuentro, puedes cambiar el resultado de una tirada de cualquier criatura implicada en la pelea por uno de estos dos valores. Sólo podrás hacer esto una vez por cada valor.

Este kenku de carácter inquisitivo debe su nombre a la forma de su pico, el cual está inclinado hacia abajo en la punta. Llegó a Valion a través de un portal desde otro mundo (posiblemente Vermigor) cuando todavía era un huevo, momento en el que fue vendido a un jefe criminal de Ungoloz. Creció mostrando una increíble capacidad adivinatoria, con la cual se ganó la vida, la salvó en más de una ocasión e incluso le sirvió para comprar su libertad. El origen de esta habilidad es un misterio. Quizá la adquirió al navegar por el espacio y el tiempo antes de nacer, o puede que sea una herencia familiar. Lo que está claro es que el Concejo Bermellón es mucho más eficaz con Picotorcido entre ellos. Usa su don para ayudar al pueblo siempre que es posible, y también es el que suele poner calma en el Concejo, recomendando tratar cada asunto con paciencia y análisis.

Fortegrajo en detalle

Fortegrajo es un páramo que todavía muestra los signos de la plaga que sufrió antaño y que nada ni nadie ha sido capaz de reparar. Los árboles que quedan en pie están secos, la tierra es una suerte de ceniza ocre y hasta el viento da la impresión de susurrar con tristeza cuando cruza entre las casas. Aún así, nada de esto supone problema alguno para los córvidos. Desde el principio han estado muy cómodos, y la mejor muestra de ello es que este pueblo sea el asentamiento kenku más numeroso conocido.

Aquí habitan algo más de un centenar de residentes ocupando las casas en nidos grupales, a los que habría que sumar unas decenas de otros tantos que suelen estar de paso para tratar asuntos o hacer una pausa en el viaje. Todos son kenku, y de hecho no se permite que otras especies habiten en Fortegrajo

por un periodo superior a dos días. Sólo hay una excepción, y es para aquellos que hayan sido acogidos por su grave estado de salud. Si este es el caso, se hospedará al extranjero hasta su recuperación, momento en el que se le invitará a abandonar el lugar.

La mayoría de las casas han sido restauradas a la comodidad de los córvidos, que realmente no necesitan mucho. También se han construido algunas nuevas, y otras están en proyecto. Observando el mapa se pueden ver numerados algunos puntos importantes. Son los siguientes:

1. La Choza de Masrahir. Esta humilde cabaña es un buen reflejo del estilo de vida de su propietario, Masrahir. Se trata de un clérigo kenku que ejerce de curandero local. Con remedios naturales y poderes sanadores, es capaz de hacer verdaderos milagros a ojos de sus hermanos, los cuales acuden aquí cuando la salud flaquea o peligra.

2. El Almacén. La construcción más grande del pueblo está destinada al almacenamiento. Aquí van a parar los alimentos y otros productos que, o bien se distribuyen entre la población siguiendo un estricto protocolo, o son utilizados para comerciar. Además de los trabajadores designados, siempre hay una pareja de guardias -mismas estadísticas que los escoltas kenku- protegiendo las mercancías y vigilando que todo siga en orden.

3. La Prisión. Aquí serán encerrados los maleantes, alborotadores y demás calaña que no respete las leyes de Fortegrajo. Sólo dispone de dos celdas con capacidad para unos pocos prisioneros, pero afortunadamente nunca ha hecho falta más. Los juicios acostumbran a celebrarse el día después de la detención, y es el propio Concejo Bermellón el que dicta sentencia. La mayoría de condenas suelen consistir en el pago de una multa y/o la expulsión del pueblo. Sin embargo, si el acusado ha cometido un delito de sangre, y no digamos asesinato, la pena será mayor, pudiendo llegar a ser condenado a muerte. Al igual que en el almacén, se procura que en todo momento haya dos guardias de servicio.

4. El Orondo Jabalí. Esta posada mantiene el nombre que los medianos le dieron antaño, pues su cartel se conserva intacto. Ha sido reacondicionada a la manera de los kenku, que nada tiene que ver con el ambiente acogedor de los medianos, pero aún así es un buen sitio para reponer fuerzas y refrescar el gaznate. Dispone de algunas habitaciones, aunque estas están reservadas para invitados especiales, como Radog el mago o los medianos de Las Frondas, cuando envían a algún representante. A cualquier otro extranjero se le servirá comida y bebida sin problemas, pero si desean alojamiento tendrán que buscarlo en la hospedería.

5. La Hospedería. Detrás de la posada se alza esta construcción preparada para acoger a los visitantes. Según dicta la ley, los extranjeros sólo tendrán permiso para quedarse en Fortegrajo por un periodo no superior a dos días. Durante ese tiempo podrán dormir aquí por un módico precio. No deberían esperar nada del otro mundo en cuanto a lujos se refiere, pero al menos disfrutarán de mullidas camas de plumas, mantas y agua fresca en una palangana.

6. El Criadero de Cuervos. Como su nombre indica, en este lugar se crían los cuervos que Fortegrajo utiliza en su red de comunicaciones. Las aves conviven todas juntas en una pajarera de grandes dimensiones. Sólo aquellos ejemplares que

causan problemas, o sufren alguna enfermedad, son retirados temporalmente y apartados en jaulas individuales. El parentesco entre los kenku y los cuervos facilita su domesticación, por lo que en muy poco tiempo son capaces de preparar a nuevos pájaros para el trabajo y reemplazar a aquellos que tristemente desaparecen o pasan a mejor vida.

7. La Casa de los Escritos. La información es uno de los recursos más importantes para los kenku de Fortegrajo, y es aquí donde conservan aquella que consideran útil. Todo el caserón es un enorme archivo con papiros y libros cuidadosamente organizados, los cuales se van actualizando. Noticias y rumores de cada continente para deleite de curiosos e interesados. Las noticias coyunturales son desechadas al poco tiempo, la información importante se recopila en un volumen anual, y los informes encargados expresamente desaparecen al ser entregados al cliente. Porque, efectivamente, existe la posibilidad de encargar información sobre temas concretos. Por un precio adecuado, y tras un tiempo determinado, puedes obtener datos que difícilmente conseguirías de otra forma. Dada la importancia de este lugar, es el más custodiado de todo el pueblo. Media docena de guardias protegen los valiosos escritos que hay en el interior.

8. El Nido Rojo. La ya mencionada sede del Concejo Bermellón. Los gobernantes y sus escoltas residen en esta casa de dos plantas, donde además de las estancias privadas también dispone de una pequeña sala de reuniones y un espacio para recepciones. Salvo en periodos de emergencia, u otras circunstancias especiales, siempre habrá al menos un bermellón aquí. Junto a la casa, en el exterior, se levantó un tablón de madera donde se cuelgan por escrito los bandos y noticias más importantes, después de que un pregonero los difunda entre los vecinos.

9. El Pozo. Se sospecha que este pozo se secó cuando el pueblo sufrió la terrible plaga. Ahora no resulta muy útil, aunque a veces es utilizado en alguna de las pruebas para ser elegido bermellón. También ocurrió hace un tiempo que se tomó la costumbre de lanzar una pluma al pozo para desear buena fortuna. El Concejo tuvo que intervenir dictando una norma que prohibía estos rituales, ya que llegó un punto en el que se acumulaba demasiada suciedad.

NOTA: Cerca de Fortegrajo, mucho tiempo atrás, se descubrió un manantial cuya agua, fresca y pura, se canalizó para dar servicio a las viviendas y establecimientos de la población. Fortegrajo, de hecho, cuenta con una de las más avanzadas redes de saneamiento y agua corriente de todo Valion, hecho que da muestra de la valía y pericia técnica de estas criaturas.

10. El Establo. En esta construcción se guardan dos carros y cuatro mulas. Son el medio de transporte de los córvidos cuando tienen que recorrer grandes distancias o acarrear mercancía pesada en sus transacciones comerciales. Disponen de cuadras libres para que descansen las monturas de aquellos que visitan el pueblo.

Personalidades

A priori, los kenku dan la sensación de ser todos iguales. No sólo por su aspecto físico, también por sus motivaciones y actos. Hasta cierto punto esto es verdad, pues su lado animal es muy fuerte, de manera que su comportamiento e instinto les inclina desde que nacen hacia un camino determinado. Ahora bien, si alguien se anima a estudiarlos y pasar tiempo con ellos, se percatará que muchos poseen pequeñas particularidades, tics o manías propias que los diferencian, aunque sea un poco, de sus hermanos. Los hay, incluso, que destacan todavía más, por su carácter o habilidades. Estos espíritus libres son los que normalmente llegan a ser líderes de su comunidad o consiguen fama y renombre. Los miembros del Concejo Bermellón son un buen ejemplo de ello, y de algunos más hablaremos a continuación, tanto los que residen en Fortegrajo como otros dispersos por todo Valion.

Personalidades en Fortegrajo

Masrahir

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)
Dados de golpe: 3 (20 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 0)
Daño: Maza 1d6
Salvación: Como clérigo de nivel 3
Moral: 8
Alineamiento: Legal
PX: 75

Hechizos: Curar heridas leves X2, Conocer alineamiento.

Masrahir es un clérigo devoto de la diosa Ishtar que de alguna manera se ha convertido en el curandero oficial de Fortegrajo. Siempre sonriente y amable, este kenku de plumas grises vive en una modesta choza bajo un estricto voto de pobreza. Allí atiende a los necesitados y charla con las visitas frente a unas tazas de té. Su lenta cadencia de voz parece producir un efecto relajan-

te en sus interlocutores, lo que facilita el entendimiento. Pocas cosas escapan a la atención de unos llamativos ojos verdes que igual captan pequeños detalles como malas intenciones. Quizá por eso es tan difícil sonsacar algo de su pasado, preguntas que contestará con respuestas vagas o antiguos proverbios.

Eduron

Clase de armadura: 5 [14] (cota de mallas)
Dados de golpe: 6 (46 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 con arma (BA 2)
Daño: Espada larga 1d8
Salvación: G6
Moral: 7
Alineamiento: Legal
PX: 275

Eduron es el alguacil de Fortegrajo. Su casa está junto a la prisión, aunque la mayor parte de la jornada la pasa de un lado a otro dirigiendo a una docena de guardias que son los que forman la totalidad de las fuerzas del orden en el pueblo, sin contar la milicia local en épocas de necesidad. Es muy poco hablador para tratarse de un kenku, lo que encaja con su filosofía de juzgar los actos en lugar de las palabras. Cuando llegan extranjeros los mira con recelo, pero sin llegar a ser impertinente con ellos. Mientras uno demuestre ser respetuoso y colaborativo, no habrá problema alguno. Ahora bien, aquellos que pretendan saltarse la ley o crear malestar, lo más probable es que acaben con sus huesos en una celda.

Gidha

Clase de armadura: 7 [12] (armadura de cuero)
Dados de golpe: 8 (62 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 2)
Daño: Espada de dos manos 1d10+2
Salvación: G8
Moral: 6
Alineamiento: Neutral
PX: 550

Esta kenku es la propietaria de la posada El Orondo Jabalí. Con una sorprendente envergadura, pues mide casi dos metros de alto, suele dejar con la boca abierta a todo aquel que la conoce por primera vez. Está acostumbrada a este tipo de reacciones, las cuales le divierten, y eso tiene mucho que ver con su forma de ser, bromista y jaranera. Eso sí, no conviene hacerla enfurecer, pues al igual que su estridente risa contagia a todo el personal, sus gritos de ira son capaces de acallar a la más descontrolada de las peleas. De hecho, guarda una enorme espada detrás de la barra por si la cosa pasase a mayores en su establecimiento, algo que afortunadamente no acostumbra a suceder. Al fin y al cabo, aunque Gidha podría ganarse el respeto imponiendo miedo en los demás, lo ha conseguido con su buen hacer.

Diezpasos

Clase de armadura: 6 [13] (armadura de cuero + DES)
Dados de golpe: 4 (28 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 0)
Daño: Arco corto 1d6/Hacha de mano 1d6
Salvación: Como explorador de nivel 4
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
PX: 90

Si alguien pregunta por un guía en Fortegrajo, lo más probable es que salga a relucir el nombre de Diezpasos. Este kenku es el mejor

explorador del pueblo, y líder de las partidas de caza locales. El problema es que no es capaz de hablar, por lo que únicamente se comunica mediante sonidos y gestos. Con su patrulla, ha establecido un código de signos que suelen utilizar en campo abierto, lo que les viene bien para mantener el sigilo. Rastreador incansable, una vez ayudó a la guardia en la persecución de un delincuente durante casi dos semanas hasta que consiguió dar con él.

Ropjak

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)
Dados de golpe: 5 (30 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 2)
Daño: Daga 1d4
Salvación: Como ladrón de nivel 5
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
PX: 100

Ropjak es un contrabandista que desarrolla su negocio en Puerto Oeste. Opera principalmente mediante vías marítimas, por lo que es propietario de un almacén en los muelles y tiene contratados a una cuadrilla de lacayos. Además de un negociador nato, es astuto y precavido. Tanto es así, que sus bienes más preciados y documentos comprometedores los guarda en una casa en Fortegrajo, la cual es vista por los demás como una simple residencia de descanso donde el kenku pasa algunos días al año tratando de evadirse del ajetreo de la ciudad costera. Ropjak ha instalado una serie de trampas y mecanismos de seguridad en la vivienda, medidas más que suficientes para impedir que ningún ladrón pueda acceder a la bóveda secreta.

Corchea

Clase de armadura: 7 [12] (armadura de cuero)
Dados de golpe: 3 (21 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 0)
Daño: Ballesta Ligera 1d6/Espada Corta 1d6
Salvación: Como mediano de nivel 3
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
PX: 75

Visitar la posada de El Orondo Jabalí significará, casi con toda seguridad, conocer a Corchea. Se trata de una bardo kenku con un extraordinario repertorio vocal. Domina graves y agudos, altos y bajos, en una infinidad de ritmos y melodías para deleite del público presente. Por si fuera poco, también recita poemas con gran maestría, dotando de exquisita interpretación a cada estrofa. ¿Quién no disfrutaría de semejante maravilla? Pues probablemente cualquiera que descubriese su terrible secreto. Debido a una antigua maldición, Corchea debe arrebatar un recuerdo a alguien presente entre su audiencia durante la última semana de cada mes, o de lo contrario perderá su talento y creatividad. Esto sucede a voluntad, tan sólo escogiendo a su víctima mientras canta o recita. En ocasiones, la suerte le sonríe con la visita de extranjeros a Fortegrajo durante los días adecuados. De no ser así, la kenku se desplazará a Puerto Oeste u otras localidades cercanas en busca de objetivos.

Alselmus

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)
Dados de golpe: 2 (14 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 0)
Daño: Cachiporra 1d6
Salvación: Como mediano de nivel 1
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
PX: 16

Alselmus es el encargado del establo. Este kenku enjuto y cascarrabias viste una capa gris con amplia capucha que cubre prácticamente toda su cabeza, sobresaliendo solamente su pico del que pende una humeante pipa. Tallada con la forma de una cabeza de zorro, nunca se desprende de ella, por lo que muchos advierten la llegada del córvido en cuanto empiezan a oler el fuerte aroma de su tabaco. Tanto la pipa como la hierba correspondiente provienen de los medianos de las Frondas, gente a la que el kenku tiene en alta estima. Se podría decir que ellos son los únicos que Alselmus aprecia en la misma medida que a las mulas de Fortegrajo. Es tal la unión de estos animales con él que le obedecen en todo sin rechistar, casi como si estuviesen bajo el influjo de un hechizo, tan sólo necesitando una palabra o sonido para indicar sus órdenes.

Ezibel

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)
Dados de golpe: 6 (39 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 2)
Daño: Daga 1d4
Salvación: Como mago de nivel 4
Moral: 6
Alineamiento: Legal
PX: 175

La información que constantemente pasa por la Casa de los Escritos no podía estar en mejores manos que las de Ezibel. La vieja kenku supervisa a sus ayudantes para que todos los documentos se organicen y actualicen siguiendo el proceso establecido. A través de su monóculo ha leído sobre escándalos palaciegos, planes de invasión, fiestas populares, gestas heroicas, inventos revolucionarios o cualquier noticia que uno se pueda imaginar. El problema es que Ezibel va perdiendo memoria con los años, y por eso es tan estricta en la conservación de la información más importante. Esta firmeza también la mantiene en su ética de trabajo, siendo la confidencialidad y discreción dos pilares en su forma de entender el oficio. Cualquier intento de chantaje o soborno sólo acarreará la furia de la kenku.

Penikre

Clase de armadura: 9 [10] (sin armadura)
Dados de golpe: 1 (6 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 0)
Daño: Pala 1d6
Salvación: G1
Moral: 9
Alineamiento: Legal
PX: 8

Hay un lugar en Fortegrajo que podría considerarse como el cementerio local, aunque algo particular. A las afueras del pueblo, justo en los límites del yermo, cuando la tierra baldía comienza a dejar paso a los primeros brotes verdes, se pueden observar una serie de árboles secos formando un amplio semicírculo. Dentro de este gran espacio es donde se entierran generalmente los restos de los kenku, una vez convertidos en ceniza, ya que es costumbre incinerar a los fallecidos. El encargado de estas tareas funerarias es Penikre, el enterrador. Con respeto y buen hacer, el kenku se ocupa de todos los pormenores tras la muerte de cualquiera de sus vecinos. Por supuesto, los familiares pueden decidir conservar las cenizas, o llevarlas a otros lugares, como por ejemplo a lo alto de una montaña para ser arrojadas y que el difunto pueda volar en su último viaje. También están los que optan por no quemar el cuerpo, normalmente debido a su religión. Sea como fuere, siempre será respetada la voluntad del finado, si este dejó constancia de la misma antes de morir, o en su defecto, de los familiares más cercanos. La única normativa al respecto es que está prohibido realizar ningún enterramiento en Fortegrajo, más allá del lugar correspondiente citado con anterioridad, y siempre con los restos incinerados. El propio Penikre se encargará de recordar esta ley a los allegados antes de que den comienzo los preparativos. Bajito, rechoncho y de gracioso caminar, el córvido hace siempre un trabajo excelente, bien aprendido de su padre. El pobre heredó el puesto antes de lo previsto, pues, aunque ya no un polluelo, Penikre todavía es un kenku joven. Si algún día tiene descendencia, no le cabe duda de que enseñará este trabajo a alguno de sus hijos, con la intención de mantener la tradición familiar.

Personalidades más allá de Fortegrajo

Shnap "Plumas Frías" y Turgra de Ofir

Shnap

Clase de armadura: 5 [14] (armadura de cuero + DES)
Dados de golpe: 4 (27 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 con arma (BA 0)
Daño: Daga 1d4
Salvación: Como ladrón de nivel 4
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
PX: 100

Turgra

Clase de armadura: 8 [11] (armadura natural)
Dados de golpe: 7 (50 PG)
Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 con arma (BA 2)
Daño: Espada a dos manos 1d10+2
Salvación: G7
Moral: 6
Alineamiento: Caótica
PX: 510

Especial: Como ataque, puede morder a su oponente. Si tiene éxito, le causa 1d4 puntos de daño por la mordedura y 3d6 de daño adicional por veneno si la víctima no supera una tirada de salvación contra veneno.

Robleda es una de las ciudades más conocidas de Valion. Por sus históricas calles empedradas transitan sus amables ciudadanos, aventureros venidos de todas partes en busca de oportunidades y, como no podía ser de otra forma, gente de dudosa moralidad. Rufianes, sinvergüenzas y pendencieros varios que no hacen ascos a cualquier empleo mientras esté bien pagado. Entre semejante ralea se encuentran Shnap "Plumas Frías" y Turgra de Ofir, una pareja extraña pero sorprendentemente eficaz en lo suyo. Shnap es un kenku ladrón, y Turgra una mujer serpiente guerrera. Se ocupan de perseguir a individuos morosos y conseguir que salden sus deudas pendientes. Por supuesto, se trata de un negocio extraoficial, ya que esta práctica podría acarrearles problemas con la justicia. En cualquier caso, les da para ganarse la vida mientras ofrecen sus servicios en otras tareas, como guardaespaldas o espadas de alquiler.

Capitán Balgoro

Clase de armadura: 6 [13] (armadura de cuero + DES)
Dados de golpe: 9 (68 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 con arma (BA 4)
Daño: Cimitarra mágica 1d8+1
Salvación: Como ladrón de nivel 9
Moral: 9
Alineamiento: Caótico
PX: 610

Balgoro dice ser descendiente del infame corsario Cagigal, un contramaestre kenku que surcó los mares, protagonizó leyendas e incluso fundó una colonia pirata. Con la intención de estar a la altura de su antepasado, Balgoro navega por las aguas del sur a bordo de su nave, La Zarpa del Ahogado, infundiendo terror. En este barco de velas negras convive una tripulación de la peor calaña que uno pueda echarse a la cara, pero que su capitán ha sido capaz de mantener unida. La destreza con la espada del kenku y su duro carácter suelen bastar para acabar con cualquier indisciplina, aunque también ha contribuido el éxito en sus capturas. Cuando lleguen tiempos más duros, donde el hambre apriete y el botín sea escaso, quizá no sea tan sencillo evitar un motín.

Oryx

Clase de armadura: 5 [14] (armadura de cuero + DES)
Dados de golpe: 2 (14 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con arma (BA 0)
Daño: Jabalina 1d6
Salvación: Como mediano de nivel 2
Moral: 6
Alineamiento: Legal
PX: 25

Oryx es un célebre curtidor de pieles que reside en Hogar Invernal, en la norteña isla de Boreal. Su habilidad para el desuello y el tratamiento del cuero es de una factura exquisita, lo que conlleva una buena demanda de sus productos, y no sólo por parte de los lugareños. Algunos de los comerciantes que llegan en barco desde el sur se han interesado en la artesanía de este kenku, por lo que le encargan pequeñas remesas de prendas y bolsas que luego venden en otros lugares. Pero Oryx no sólo es apreciado por su trabajo. El córvido ha demostrado ser un buen vecino, ayudando al necesitado, arrimando el hombro en tareas comunitarias o entreteniendo a los niños durante las festividades con sus imitaciones.

Chimizu

Clase de armadura: 6 [13] (sin armadura + DES)
Dados de golpe: 13 (96 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 con katana y 1 con wakizashi (BA 6)
Daño: Katana 1d8+2, Wakizashi 1d6+2
Salvación: G13
Moral: 4
Alineamiento: Neutral
PX: 1.800

Especial: Amuleto de protección que otorga +1 a todas las tiradas de salvación.

Por los ondulantes caminos de la lejana Endo, una kenku transita con dos nobles filos atados al cinto. Chimizu, que así se llama, es una guerrera errante. Se dice que antaño estuvo al servicio de un importante señor, pero éste cayó en desgracia y su clan acabó desapareciendo. Ahora vaga por estas tierras orientales como cazarrecompensas. En su kimono verde todavía conserva el escudo de su antiguo clan, y en las dos hojas que componen el daisho lleva grabado una flor de loto partida por la mitad. No son pocos los incautos que subestiman la destreza de Chimizu. Lamentablemente para ellos, cuando se percatan del error sólo les queda tiempo para intentar recoger sus tripas antes de morir.

Ojos de grifo

Clase de armadura: 7 [12] (sin armadura + DES)
Dados de golpe: 11 (81 PG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 con arma (BA 4)
Daño: Ballesta ligera personalizada 1d6+1
Salvación: Como elfo de nivel 10
Moral: 5
Alineamiento: Neutral
PX: 1.200

Especial: Ojos de grifo puede desenfundar una o ambas ballestas ligeras gratuitamente durante el primer asalto de combate, sin penalización a su ataque con ellas. Estas ballestas son armas personalizadas con un cargador de seis virotes cada una, por lo que no necesitarán ser recargadas hasta que los seis proyectiles sean disparados.

Viajando a lomos de un caballo ruano, recorre cada ciudad, pueblo e imperio un kenku tan sólo conocido como Ojos de grifo. Se trata de un mercenario que suele aparecer en aquellos territorios en conflicto, ofreciendo sus servicios al ejército que mejor pague. En tiempos de paz, hace lo propio pero con respecto a luchas entre bandas criminales. De algún modo u otro siempre habrá una rencilla violenta en curso, y allí que aparecerá Ojos de grifo, como un ave carroñera sobrevolando la carnaza.

Este kenku viste ropas oscuras que apenas se distinguen de su plumaje cuando está a cierta distancia; un traje a medida que remata con un lazo negro atado al cuello. También porta un cinturón marrón fabricado específicamente para sujetar dos ballestas ligeras personalizadas que cuelgan a sendos lados de su cuerpo. Con un veloz movimiento es capaz de descolgar sus ballestas y disparar antes de que el objetivo tenga la oportunidad de reaccionar. Contratarle es caro, pero no hay duda de que vale cada moneda invertida en él. Si un gobierno o particular necesitase referencias, no le costará encontrarlas. De hecho, la sola mención de su nombre suele poner en guardia a todo el que se ha cruzado con él, y hasta han comenzado a componerse canciones y relatos narrando sus proezas.

Rumores y aventuras

Muchos son los años que llevan asentados los kenku en esta región. En consecuencia, es inevitable que su presencia haya dejado huella o se vea entremezclada con el devenir de los acontecimientos. Aquí tienes a tu disposición una serie de ideas que podrás utilizar como rumores o semillas de aventura para Fortegrajo y los alrededores.

La expedición desaparecida. Entre la variada información recopilada por los kenku, está la de una gruta en el sur, cerca de la costa, donde supuestamente mora un hechicero. De nombre Uztum, el mago descansa allí rodeado de todos los tesoros acumulados en su larga vida. En un momento dado, un grupo de osados córvidos decidió aventurarse a explorarla, pero ninguno de ellos regresó, por lo que en Fortegrajo se les dio por muertos. Sin embargo esto no es del todo cierto. Al menos uno de ellos, llamado Kjindar, sigue con vida. Es más, ha acabado formando parte de las malignas fuerzas de Uztum. Cómo sucedió y cuál fue el destino de sus compañeros es algo que se desconoce. Algún familiar o allegado de los desaparecidos podría enterarse de esto y decidir contratar a un grupo de aventureros para que capturen a Kjindar y cuente la verdad sobre lo ocurrido.

Voluntarios para Radog. El anciano mago quiere probar un nuevo tipo de conjuro de transmutación, por lo que ha contratado a unos cuantos voluntarios kenku para estos experimentos. Parecía que todo iba bien, con pequeños desajustes ya previstos que era fácil revertir, hasta que uno de los voluntarios escapó al poco de su transformación sin decir nada a nadie. Este córvido entró en júbilo al ver surgir dos alas en su espalda. Tardó sólo unos minutos en asimilar estos nuevos apéndices y entender cómo moverlos, tiempo más que suficiente para decidir que deseaba conservarlos para siempre. Si lo hubiese consultado con Radog, el mago le habría advertido que este es solamente el primero de los cambios que su cuerpo va a sufrir. Poco a poco, y a no ser que se le ponga remedio, el kenku irá convirtiéndose en un cuervo común, aunque de enormes dimensiones. El temeroso e ingenuo córvido pensó que no le permitirían quedarse las alas simplemente por la superioridad que esto significaba con respecto a sus hermanos, y por eso ha huido. Ahora deben encontrarlo cuanto antes y explicarle la situación, pues cada minuto que pasa irá mutando y será más difícil dar marcha atrás al sortilegio.

El fantasma del Oxus. Como en muchas otras regiones, circulan por estas tierras cuentos para viejas que suelen relatarse al calor de una fogata. Uno de ellos narra la historia de dos hermanos que, mientras pescaban en el río Oxus durante un atardecer, se enzarzaron en tal discusión por la herencia de sus padres que uno de ellos acabó matando al otro. Aterrorizado por lo que había hecho, le ató una roca en el pecho y lo hundió en el río bajo la luz de la luna, no contando jamás

lo sucedido. Pero el asunto estaba lejos de acabar ahí, pues el fantasma de la pobre víctima, atormentado por su trágica muerte, acecharía eternamente a los mortales durante las noches de luna llena. Se dice que si en esas noches observas tu propio reflejo en las aguas, despertarás al fantasma del inquieto asesinado, que irá tras de ti para matarte. Si esto es verdad o no depende de a quién le preguntes. Los kenku de Fortegrajo no han querido comprobarlo, prefiriendo evitar acercarse al río cuando la luna brilla con total esplendor. O mejor dicho, eso era lo que pasaba hasta ahora. Una pandilla de polluelos se han retado para comprobar cuál de ellos es el más valiente, atreviéndose a mirar su reflejo bajo la luna llena. Sólo uno lo hizo, y aunque esa noche volvió a casa junto a sus amigos, al día siguiente ya no hubo rastro de él. Los padres del joven córvido están preocupados por esta desaparición, y los amigos todavía no se atreven a contar lo que hicieron.

Crestablanca. Aunque los kenku son altamente eficientes en la labor de cría y domesticación de cuervos, no siempre les ha salido bien. Entre los vecinos es conocida la historia de Crestablanca. Así se llamó a una de las aves nacidas en cautividad debido a su peculiar mancha blanca en la cabeza. Aunque no fue ese el único rasgo que diferenciaba al cuervo del resto. Desde bien pequeño demostró una personalidad rebelde e indómita que ninguna de las técnicas kenku fue capaz de aplacar. Además, conseguía liderar a otros cuervos para que actuasen a sus órdenes, llegando a un punto que se volvió imposible el trabajo en las jaulas. Ante tales hechos, los córvidos no tuvieron más remedio que soltar al pájaro en libertad. Así lo hicieron, y transcurrieron meses hasta que volvieron a verlo, para sorpresa de todos, con muchas más plumas blancas en su cuerpo. El ave se limitó a posarse en uno de los árboles secos cercanos al camino norte del pueblo, quedándose ahí durante varias horas para, seguidamente, marcharse de nuevo. Nadie pareció darle mayor importancia hasta esa misma noche, cuando murió uno de los miembros del Concejo Bermellón. A partir de entonces se desataron los rumores y supersticiones. ¿La visita de Crestablanca representaba un augurio de muerte? Algunos lo creyeron y otros no. La anécdota se asentó en Fortegrajo y ahí quedó la cosa hasta años después. Crestablanca apareció de nuevo, ya completamente blanco, y un bermellón pasó a mejor vida esa noche. Ya no había duda posible, el cuervo presagiaba la muerte de uno de sus gobernantes. La inquietud se extendió entre los vecinos, pero acabaron por aceptarlo con resignación. Lo más curioso de todo es que en otros lugares de Valion también parece haber sido visto, con idéntico mal agüero. Irónicamente, Crestablanca ha acabado haciendo aquello para lo que fue entrenado, actuar como mensajero.

Una flor única. Como cada año, en las Frondas de los Medianos pronto volverá a celebrarse la Batalla de las Flores. Este colorido evento es una delicia visual para cualquier extranjero que tenga la oportunidad de verla, y una orgullosa tradición para los medianos. Uno de ellos desea alzarse con la victoria a toda costa, presentando la corona más bonita y original de la región. Confía en tener muchas posibilidades si consigue un tipo de flor violeta muy rara que sólo crece en las Colinas Rojas. No es tarea fácil llegar hasta allí y encontrarla, de manera que ha decidido contratar a un guía de Fortegrajo. Aunque en las Frondas también hay buenos exploradores, los kenku conocen mejor las cercanías de la cordillera, y además, piensa que será mejor cuantos menos de sus parientes conozcan sus intenciones, ya que quizá alguno pueda tener la tentación de copiarle. Así fue como córvido y mediano marcharon hasta los pies de las montañas y comenzaron su ascenso hasta que algo les detuvo. Una manada de grandes felinos comenzó a acecharles, lo que obligó a la pareja de intrépidos buscadores a retirarse. El pequeño de pies peludos maldijo su suerte, pero no ha desistido en su idea. Puede que en el pueblo de los kenku haya aventureros dispuestos a escoltarles y protegerles para conseguir la preciada flor.

El capricho de un consentido. Un grupo de humanos ha llegado a Fortegrajo, comitiva encabezada por el hijo primogénito de un poderoso comerciante de Puerto Oeste. Afirman estar simplemente de paso por estos lares, por lo que han decidido hospedarse aquí durante una noche. Para aprovechar la estancia, todos visitan la posada de El Orondo Jabalí, donde el joven ricachón no escatima en gastos haciendo correr el alcohol sin mesura. Con tanta cerveza, a uno de ellos se le escapó el verdadero motivo de su viaje, ni más ni menos que la caza de un tritón en el Lago Cristal. Solamente un kenku de los presentes escuchó la conversación, el cual se marchó nervioso a casa dándole vueltas al asunto. Al día siguiente, el córvido solicitó una audiencia urgente con el Concejo Bermellón, momento en el que compartió estos hechos con los gobernantes. Es un asunto delicado, pues el padre del ostentoso chico es un hombre influyente que además tiene importantes tratos comerciales con Fortegrajo. Por otro lado, aunque los kenku no han establecido relaciones con el pueblo tritón, saben de su existencia, y no olvidan lo acordado con los centauros en lo que respecta a mantener el equilibrio natural de estas tierras y protegerlas de los agresores. El Concejo deberá hacer uso de sus mejores armas diplomáticas si no quieren que la situación se les vaya de las manos. Para ello, quizá necesiten la ayuda de mediadores extranjeros.

El predicador. Los kenku no muestran, de por sí, una adoración a un dios en particular. Como ocurre con los humanos y otras especies, dependerá de sus progenitores, comunidad y circunstancias alrededor de su crecimiento y madurez, lo que determine la deidad hacia la que se sientan inclinados, si es que lo hacen con respecto de alguna. En consecuencia, Fortegrajo no cuenta con una religión oficial ni mayoritaria. Por no tener, ni siquiera tiene templo. Lo más parecido que podría encontrarse es la figura de Masrahir, el curandero del pueblo. Como clérigo de Ishtar, el kenku lógicamente hablará de las bondades de su diosa, pero nunca con intenciones de adoctrinamiento o captación. Masrahir es respetuoso con todas la creencias, y cree firmemente en el libre albedrío de sus congéneres para determinar su fe. No obstante, de un

tiempo a esta parte está ocurriendo algo que le inquieta. Entre sus pacientes y algunas conversaciones distendidas con vecinos del pueblo, se ha percatado de una creciente mención y simpatía hacia la diosa Nébula. Indagando sobre ello, ha descubierto que todos estos kenku han estado en contacto con un extraño vagabundo que merodea por el Camino de la Mantícora. Es un humano de vestimentas marrones, con un sombrero de ala ancha calado hasta las cejas y caminar sereno apoyado en su bastón. Este individuo aparece y desaparece casi por arte de magia, mostrando curiosidad por los kenku con los que charla amablemente y a los que habla de la diosa Nébula. Masrahir quiere pensar que no hay nada malo en ello. Sus vecinos son libres de escoger adorar a esta diosa, y él lo respetará. Sin embargo, no puede evitar tener la sensación de que ese predicador pueda estar tramando algo, y que ese algo no sea precisamente bueno para Fortegrajo y sus habitantes.

El ladrón de tumbas. En el interior de las praderas de los centauros existe un lugar conocido como El Último Suspiro. Esta extensa loma sirve de cementerio para los equinos, por lo que hablamos de un terreno sagrado de enorme importancia. Desgraciadamente, algo está perturbando la tranquilidad de aquellos que aquí descansan en paz. Se han descubierto restos desenterrados, lo cual ha provocado una tremenda furia en los centauros ante tal sacrilegio. Varios de ellos sospechan de los kenku, pues es conocido el uso que algunos alquimistas hacen de los tuétanos de centauro en sus pociones, un componente por el que estarían dispuestos a pagar altos precios a mercaderes de pocos escrúpulos como los córvidos. Aunque esto es cierto, los centauros se equivocan de culpable. El responsable de las exhumaciones es un chupacabra. Esta demoníaca criatura con aspecto de can putrefacto escapó de las Colinas Rojas y ha llegado hasta aquí. Como pronto no se dé caza a la bestia, no tardarán en aparecer las primeras víctimas.

Un negocio arriesgado. Ropjak es de por sí un sujeto nervioso, pero últimamente está más inquieto de lo normal. Acaba de encontrar un comprador para uno de los objetos más valiosos de su colección, una reliquia de los elfos oscuros fabricada en tiempo inmemorial. El cliente es un humano que viste costosos ropajes sureños, está bien protegido y se engalana con ostentosas joyas, todo lo cual no deja lugar a dudas de su capacidad para pagar el alto precio demandado por el kenku. El acuerdo ha sido cerrado, y la fecha establecida. Cuando llegue el día, Ropjak transportará la mercancía desde su caja de seguridad en Fortegrajo hasta Puerto Oeste, donde se completará la transacción. En este tipo de situaciones, el kenku suele utilizar a algunos de sus patanes para que le protejan durante el trayecto. Sin embargo, en esta ocasión el valor del producto es lo suficientemente alto como para contratar una escolta más capacitada. El contrabandista irá tanteando a los aventureros que visiten el pueblo durante los días previos a la fecha, y hará una oferta a aquellos que considere adecuados para la tarea. Sin saberlo, Ropjak ha tenido una buena idea, pues desconoce lo que pronto se le vendrá encima. El supuesto humano que se ha interesado por la reliquia es, en realidad, un elfo oscuro disfrazado. Tanto él como sus guardaespaldas son descendientes de la familia a la que pertenecía originalmente esta pieza, invirtiendo muchos años para encontrarla. Ahora que han dado con ella, van a intentar recuperarla a toda costa. Eso sí, no pretenden pagar por algo que consideran que legítimamente les pertenece. Cuando el córvido y su escolta viajen de camino hacia Puerto Oeste con la mercancía, los elfos oscuros les tenderán una emboscada en la que no tienen intención de dejar cabos sueltos.

La Canción de Sarpulón. Entre el variado repertorio de melodías y poemas recitados por Corchea, la bardo local, está La Canción de Sarpulón. Como su nombre indica, es una canción de tono cómico que repasa la vida de un kenku ficticio llamado Sarpulón. Desde su nacimiento fruto de una infidelidad, pasando por su crecimiento tortuoso como pícaro ladronzuelo, su etapa como actor en una compañía feriante, y finalmente sus últimos días ejerciendo de bufón en la corte de un rey oriental, donde salvó al reino de la ira de un dragón gracias a un ingenioso engaño. Esta alegre composición, que ideó Corchea sin demasiadas pretensiones, obtuvo una gran acogida desde el primer día que fue presentada al público. Debido al éxito de la misma, la kenku no tuvo más remedio que interpretarla habitualmente, pues llegó un punto en el que se la pedían constantemente. A día de hoy es una de sus obras principales, por lo que es muy difícil que pase una semana sin que sus letras y acordes suenen en la posada del Orondo Jabalí. Dicho esto, la cosa no queda ahí. La Canción de Sarpulón ha ido pasando de boca en boca de los kenku a lo largo de cada rincón conocido, siendo recibida siempre con alegría y alborozo. Es tal ya la fama de esta tonada, que si unos aventureros tuviesen un tenso encuentro con un grupo de kenku en cualquier lugar, cantando esta canción tendrían una probabilidad de relajar los ánimos de los córvidos y volverles amistosos o indiferentes. Esta posibilidad dependerá mucho de la localización concreta donde residan estos kenku y, por lo tanto, de que conozcan la canción. Cuanto más civilizado y conectado esté, más probable es que haya llegado. Si hablamos de un sitio demasiado recóndito, no habrá tanta suerte.

Otras localizaciones de interés

Para terminar, en esta sección describiremos otros lugares relacionados con los kenku más allá de Fortegrajo. Puede tratarse de bandadas más pequeñas, o simplemente localizaciones donde estos córvidos han dejado su impronta o influencia de alguna forma.

La Tumba de los Siete. También conocida como El Desafío de los Siete, El Sepulcro de los Grandes Magos u otra serie de nombres, esta construcción forma parte de la leyenda y anhelos de cualquier saqueador. Su ubicación exacta suele ser tema de debate. Los hay que la sitúan en las Quebradas del Este, los que afirman que yace enterrada bajo las arenas de Visirtán, e incluso algunos sostienen que se esconde bajo la fortaleza de Las Siete Torres de Alto Trueno, estructuras erigidas en honor de los hechiceros mucho tiempo atrás, antes de que la fortaleza quedase deshabitada y posteriormente ocupada por Amer-Ased y sus acólitos. Si alguna de estas hipótesis es correcta, ninguno de los aventureros que se han propuesto encontrarla ha regresado para confirmarlo. Eso sí, es bien sabido que para echar mano de los tesoros en su interior uno tiene que sortear las desafiantes pruebas ideadas por cada uno de los siete magos, las cuales protegen sus tumbas. Entre ellos figuraba Zarparcana, un kenku especializado en conjuros ilusorios, por lo que sus trampas contienen una mezcla de ingenio y trucos visuales. Así, encontrar este túmulo es sólo el primer paso. Una vez dentro, los aventureros deberán hacer gala de una considerable destreza y astucia para conseguir alcanzar la gloria.

Los Cuervos Mojados. Salmanasar es una de las ciudades más importantes de Valion. Un considerable núcleo de población, sólido, potente y bien organizado, ideal para aquellos que buscan trabajo y oportunidades. Todo esto es muy atractivo para los kenku, que gustan de estar cerca de grandes comunidades, motivo por el que una pequeña bandada de ellos decidió establecerse aquí. Los Cuervos Mojados, como así fueron bautizados por los humanos de la urbe, deben su nombre a su principal actividad en los muelles. Ejercen de estibadores, personal de limpieza, chicos de los recados e incluso vigilantes en los almacenes de sus patrones. Precisamente en uno de ellos es

donde conviven. Poco más que un cubículo con jergones, mantas y un brasero es suficiente para los córvidos. Al fin y al cabo, muchas noches las pasan en los tugurios portuarios, entre jarra y jarra junto a otros atribulados compañeros de profesión, currantes como ellos que ahogan sus penurias y dolor de huesos en alcohol barato. Cualquier individuo que se acerque con respeto y buena fe, encontrará en los kenku a buenos compañeros de bebercio. Si además es capaz de aflojar un poco la bolsa, el brillo del oro pagará interesante información que hayan escuchado en los muelles. La gente acostumbra a subestimar a los córvidos, hasta el punto de verlos como parte del paisaje. Esto facilita que los Cuervos Mojados escuchen todo tipo de cosas, algunas que bien valen unas cuantas monedas.

Los Robles Gemelos. La Sombra de Poniente es una inmensa floresta que esconde secretos y misterios. En su interior se alza una maravilla de la naturaleza conocida como Los Robles Gemelos. Dos árboles idénticos crecen desde un mismo y enorme tronco común, estirándose cual columnas hacia el cielo hasta sobrepasar los diez metros de altura. Para muchos se trata de un mito, como casi todo en este bosque, y pocos los que se atreven a comprobarlo, ya que innumerables peligros moran en este reino de oscuridad. De hecho, no está claro si Los Robles Gemelos son una excepción o también forman parte de esta malevolencia. Entre los kenku hay dos teorías al respecto. Por un lado, tenemos a aquellos que les adjudican un poder milagroso. Más concretamente, se afirma que si un kenku consigue adentrarse en el bosque y encontrar a los robles, podrá arrodillarse ante ellos, pedirles un deseo y estos se lo concederán. Por el contrario, están los que sostienen una versión menos halagüeña de esta historia, por no decir terrible. Según ellos, si un kenku llegase a encontrar a los Robles Gemelos, estos atraerían mágicamente al pobre y desgraciado córvido hasta ellos. Dominado por un hechizo, se vería obligado a posar su mano sobre el gran tronco original, para acto seguido sufrir una transformación que lo convertiría en un cuervo común. Las frondosas ramas de los robles estarían repletas de cuervos, los cuales eran kenku originalmente. Desde allí, pasarían la eternidad emitiendo grajeos de advertencia para evitar que sus hermanos caigan en la trampa. Desgraciadamente, cuando uno de ellos apareciese, ya sería demasiado tarde para resistirse, pues estaría preso del hechizo. Cuál de las teorías es verdad es algo que nadie puede determinar a día de hoy. Pero la pregunta es, ¿habrá alguien con el valor suficiente para averiguarlo?

El Escuadrón Rapaz. Desde Isla Tortuga, uno de los archipiélagos que conforman el conjunto de las Islas Piratas, opera una banda de asesinos conocida como El Escuadrón Rapaz. Apenas media docena de kenku son suficientes para encargarse del trabajo más peliagudo en lo que respecta a la captura o eliminación de objetivos, se encuentren estos donde se encuentren, siempre y cuando haya una manera física de llegar hasta los mismos. Una de las curiosidades de esta banda es la contraprestación reclamada por sus servicios. Lo raro es que demanden dinero, por lo que sus clientes deben hacerse a la idea de tener que pagar con objetos inusuales o peculiares favores. Adicionalmente, cualquiera que tenga la intención de contratarles, se verá obligado a visitar la guarida de los córvidos en Isla Tortuga. No aceptan reuniones en otro lugar. Una vez llegan a un acuerdo, son ellos los que contactarán con el cliente, ya sea para notificar la resolución del contrato, o bien por otras circunstancias necesarias durante el encargo. Si este lo pide, los asesinos dejarán una advertencia a su objetivo en forma de pluma negra manchada de sangre. Con ello, la víctima comprenderá el horrible destino que le aguarda, del que no tendrá manera de escapar.

La tribu pigmea. En las junglas de Ziyarid, sobreviviendo al tortuoso terreno, las duras condiciones climáticas y los hambrientos depredadores, prospera una tribu de humanos pigmeos. Estos salvajes no serán advertidos por los extranjeros, a no ser que ellos mismos decidan dejarse ver. Visten ropas escasas y funcionales, entre las que destacan numerosos brazaletes con plumas engarzadas. Esta es una de las pistas que deja entrever la naturaleza de su deidad. Otras evidencias son las garras de pájaro que algunos llevan colgadas al cuello, o el cráneo de una gran ave que sus guerreros más poderosos utilizan como casco sobre sus pequeñas cabezas. En definitiva, son símbolos en honor hacia aquel al que veneran y denominan, traducido toscamente desde su complicada lengua, como "el pájaro que cabalga al reptil". Este ser, mitad ave mitad humano, fue capaz de dominar a un dinosaurio hasta convertirlo en su montura. Sobre la misma, unificó a varias aldeas de nativos y los lideró para combatir a un enemigo común, los simios de lomo azul. Desde entonces, los pigmeos han vivido adorando a este héroe, incluso después de su muerte años atrás. Para ellos, su espíritu sigue velando por la tribu. Según esta historia, y cuanto más indaga uno en ella, todo parece indicar que un kenku se las arregló para convertirse en rey de los pigmeos. Qué proporción de realidad o de leyenda hay en el relato es algo desconocido, pero de la existencia del kenku no hay duda. De hecho, los restos de su cuerpo fueron conservados por los indígenas, por lo que cualquier examen superficial deja claro que su anatomía coincide con la de los córvidos. Qué maravilloso sería poder conversar con él para preguntarle por estas hazañas y los hechos que le llevaron hasta aquí. Desgraciadamente eso ya no es posible, aunque al menos perdurará su recuerdo gracias a estos singulares adoradores.

Asaltantes de Cerrognoll. Las quebradas de Cerrognoll son un lugar peligroso y maldito por varias razones. La principal de ellas da nombre a estas montañas e incluso a la torre de vigilancia que utiliza el Ejército del Este para controlar la frontera. Durante años, tribus de gnolls han habitado aquí, saqueando, asesinando, secuestrando y en definitiva sembrando el terror en los alrededores. De un tiempo a esta parte la situación parecía estar bastante controlada. Los soldados conocían la manera de actuar de los hombres hiena, y sus fuerzas daban la sensación de haberse reducido. Sin embargo, algo ha comenzado a cambiar. Sus incursiones se han vuelto más asiduas, actuando con nuevas estrategias y en pequeños grupos. Bajo una suerte de guerra de guerrillas, los gnolls están haciendo estragos con asaltos relámpago bien coordinados y ejecutados. Nada de esto es normal en tales criaturas. Lo natural, de hecho, es que actúen de manera caótica y desenfrenada cuando no se están matando entre ellos por hacerse con el liderazgo. Lo que ha ocurrido tiene un nombre, y es el de los kenku. Un grupo de córvidos se ha asociado con los gnolls, acordando trabajar juntos en el bandidaje de la zona. Poco tardaron en convencerles para planificar sus acciones, algo que con los éxitos recientes no ha hecho más que afianzar esta confianza. De hecho, ambos grupos están tan satisfechos de los resultados que han aumentado su actividad. No obstante, el ansia puede ser su debilidad si no llevan cuidado, pues la guarnición de Torregnoll ha pedido refuerzos que pronto llegarán para intentar resolver el asunto.

El cordelero de Fuente de Plata. El oasis Fuente de Plata es un lugar de indispensable visita para viajeros y comerciantes. El tránsito por las áridas tierras del norte de Cirinea puede acabar con la vida del más preparado explorador si, en un momento dado, el agua se acaba bajo el sol abrasador. Es entonces cuando este asentamiento se convierte en un milagro, refrescando la garganta del sediento y ofreciendo una sombra en la que descansar. Así fue como un kenku llegó hasta aquí tiempo atrás, al borde de la muerte y sin nada más que sus ropajes. Decía no tener nombre, por lo que acabó siendo conocido como el cordelero. Sus habilidades en dicha artesanía sirvieron para pagarle la estancia durante largo tiempo. Elaboraba cuerdas, cestos, sandalias o alfombras mientras se ganaba la simpatía de los habitantes. Entonces, durante un ataque de muertos vivientes, tanto él como otros lugareños se vieron forzados a tomar las armas para defender el oasis. Desgraciadamente el cordelero no era tan diestro con la cimitarra como en el uso de la cuerda, sufriendo múltiples heridas a manos de un zombi que firmaron su sentencia de muerte. El kenku fue enterrado apropiadamente, dejando su arte como legado y su recuerdo en la mente de todos. Lo que nadie esperaba es lo que sucedió meses después. Un peregrino con un pie en el otro mundo alcanzó las aguas del oasis entre oraciones y palabras de agradecimiento. Una vez recuperado, confesó a los demás que cuando había perdido toda esperanza se le apareció un individuo en mitad de las angustiosas dunas. Era un kenku vestido con una túnica blanca que portaba una cuerda al hombro. Sin mediar palabra, el aparecido extendió su brazo y señaló con la zarpa en una dirección. El peregrino supo interpretar la señal, apurando su último resuello para seguir ese camino y llegar finalmente hasta el oasis. Por increíble que parezca, ni la muerte pudo acabar con la contribución del cordelero hacia este pueblo que le había salvado la vida. De alguna forma, ahora su fantasma se había convertido en un guía para los perdidos en las arenas, como lo fue él una vez.

El Cesto de Miel. Aquellos que han tenido la oportunidad de probar los pasteles de 'El Cesto de Miel', saben lo que es disfrutar de un manjar digno de reyes. Esta panadería y repostería se encuentra al oeste de Alameda, cerca de la Fonda, siendo lugar de visita obligada para cualquier aficionado al buen comer, y ni que decir tiene de los enamorados del dulce. El establecimiento está regentado y dirigido por una kenku llamada Jesina. De sus hábiles zarpas salen panes, bollos, pasteles y otros productos para deleite de su clientela. Dispone de una serie de ayudantes humanos, pero sólo ella conoce los secretos de sus recetas. Llega a ser tal la fama de sus delicias que se dice que un gobernante de Ziyarid envía periódicamente a unos emisarios de su corte para adquirir grandes remesas de los más exquisitos postres. Sea cierto o no, el negocio de la córvida es próspero, por lo que las puertas de su tienda estarán seguramente abiertas durante mucho tiempo para recibir al hambriento y al caprichoso.

Fartonus estuvo aquí. Valion y el resto de continentes del mundo son lugares ahítos de oscuras mazmorras y corruptos sepulcros esperando a ser explorados por los más valientes e insensatos aventureros. Al parecer, entre personajes de tal calibre se encuentra un kenku llamado Fartonus, cuyas hazañas pasaron desapercibidas para todo el mundo, incluso los de su especie, hasta que un curioso mensaje lo cambió todo. Tres palabras: Fartonus estuvo aquí. Un frase sencilla y cómica que nadie pensaría encontrar en las entrañas de un templo maldito o mausoleo repleto de trampas. Pero efectivamente ahí estaba. Y no sólo se descubrió una vez, sino otra, y otra, y otra más... Son tantas las localizaciones donde se ha hallado este escrito que parece imposible imaginar cómo alguien ha sido capaz de adentrarse en tantas tumbas olvidadas y salir vivo para seguir contándolo. Después de que empezara a circular la anécdota de la inscripción, pronto fue sumándose nueva información y agrandándose la leyenda. La identidad de Fartonus se confirmó por varias fuentes, aventureros o mercenarios que conocieron a Fartonus, el cuervo, un simple ladrón con aires de grandeza al que consideraban poco más que un fanfarrón. A día de hoy nadie sabe el paradero del kenku, ni siquiera si sigue vivo o, de no estarlo, cuál fue su destino, pero lo cierto es que todos los saqueadores que conocen la historia están deseosos de poder encontrarse con él, o al menos su firma, en la siguiente exploración.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Clásicos de la Marca*, *Valion, Fortegrajo, Radog* and all other setting names, NPC names, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Tome of Horrors Complete Copyright 2011, Necromancer Games, Inc. Author Scott Greene. Additional authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofersson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance and Trace Hawvermale, Bill Kenower, Patirck Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

Tome of Horrors II Copyright 2004, Necromancer Games, Inc. Author Scott Greene. Additional authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofersson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance and Trace Hawvermale, Bill Kenower, Patirck Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

Labyrinth Lord, copyright 2007-2009, Daniel Proctor.

Advanced Edition Companion, Daniel Proctor.

Old School Essentials, Necrotic Gnome, Gavin Norman.

Aventuras en la Marca del Este, copyright 2020. Aventureros Errantes de la Marca del Este, Grupo Creativo.

Aventuras en La Marca del Este Clásicos

En Compañía de Cuervos

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-8

Criaturas astutas y esquivas por naturaleza, los kenku pueden llegar a convertirse en enemigos peligrosos o compañeros formidables. En este libro encontrarás una detallada descripción de los mismos, sus estadísticas como criatura, perfil de aventurero, su asentamiento principal en Valion, otras localizaciones de interés y varias sorpresas más para que puedas añadir algo de color a tus aventuras utilizando a estos emplumados personajes.

La Marca del Este
Grupo Creativo

9 780201 111620

Labyrinth Lord
Compatible Product

Epic Maps

Leyendas de la Marca del Este

Ediciones holocubierta