

Aventuras
en... **LA MARCA DEL ESTE** 20 años **CLÁSICOS**

B27
Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Crónicas de la Marca del Este

LOS HIJOS DEL VIENTO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-10



En el remoto reino de Shui, en la frontera del Imperio Kang, en el valle donde se asientan las imponentes montañas que lo rodean, ha despertado un mal ancestral que amenaza toda la región...



LOS HIJOS DEL VIENTO



CRÉDITOS

Autor: José Carlos de Diego Guerrero

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Daniel Fernández

Ilustración de portada: Maribel Calderón

Ilustraciones interiores: *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge. Some artwork Ramón Lucha, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission.*

Depósito legal: MU 1240-2025

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Crónicas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

Los Hijos del Viento ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de *Aventuras en la Marca del Este*. No obstante, puede ser empleado en *Crónicas de la Marca*, *Labyrinth Lord* u otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios. Además, para su elaboración se ha usado material que se encuentra en el *Manual avanzado* (caja verde), *Gazetteer* y la aventura *X2 - El Arca de los Mil Inviernos*.

Reino de Shui. Toda la historia transcurre en el remoto reino de Shui, en la frontera del Imperio Kang, en el valle donde se asientan las imponentes montañas que lo rodean. Un lugar mágico que ha permanecido encerrado en sí mismo, lo que ha permitido que conserve casi intacto su misticismo y su estilo de vida tradicional. No hace mucho que el emperador Zheng Yuan ha decidido abrir el lugar a los extranjeros. Cuando, hace menos de veinte años, el primer occidental obtuvo el permiso especial del gobierno de Kang para poder visitar y documentar este reino, fue todo un acontecimiento.

Imperio Kang. Si necesitas conocer más datos sobre el Imperio Kang (historia, estructura política, organización militar, geografía, más localizaciones de interés, economía, cultura, clima, flora y fauna, religión o personajes relevantes) acude a las págs. 99-107 del *Gazetteer*, la versión expandida del *Escenario de campaña de la Marca del Este* (caja azul).

Una maldición. Los AJ se ven involucrados en una terrible maldición que sacude el valle cíclicamente: la visita de El Que Camina en el Viento. Una catástrofe que ni se puede evitar ni paliar.

REQUISITOS

Esta aventura está diseñada para un grupo de entre 3 y 5 aventureros, de niveles 6 a 10, con un total combinado de unos 25-30 niveles de Experiencia. Si decides no usar los personajes pregenerados, debería haber al menos un mago, un clérigo o un paladín, y algunos personajes expertos en supervivencia como exploradores y druidas.

CÓMO DIRIGIR ESTA AVENTURA

EMBUDO DE NIVELES ALTOS

Reserva del embudo. Al comienzo de la aventura, los AJ del séquito imperial no elegidos por los jugadores conforman una reserva. Lo ideal es que en esta reserva esté tanto Li Han Yuan (el Gran Herald) como Láo Mo Tzu (el consejero-mago). Cuando sea necesario los jugadores pueden hacer uso de uno de ellos en algunas escenas puntuales, siempre y cuando sigan con vida y estén disponibles. Utiliza y gestiona este *embudo de personajes* (que en este caso no son de nivel 0) para ir avanzando en la trama. Cada jugador disfruta de la historia, por tanto, con un surtido de personajes de diferentes clases, según su elección. Quizás no les tomen suficiente cariño o quizás les gusten todos, quién sabe.

Alta mortalidad. La razón de usar un embudo de niveles altos es que se espera que en el primer capítulo (**Infierno blanco**) todos los jugadores pierdan valerosamente algunos o casi todos sus personajes elegidos. A pesar de ser expertos guerreros, cuando se enfrentan a decenas de hordas de mortíferos

wendigos se da por hecho una tasa de mortalidad elevada. Como Narrador, no tengas miedo de matarlos. Es más, uno de tus objetivos principales debería ser acabar con el máximo de imperiales posibles.

Supervivientes. Al finalizar este primer capítulo, los jugadores conservarán un variopinto grupo de supervivientes, entre los que se encuentran los Hijos de Pangú; y este grupo de heroicos aventureros imperiales pasará a un segundo plano en **Luminiscencia mortal**. Aquellos que sobrevivan podrán ser útiles como ANJ en este segundo capítulo.

Proceso vital de selección. Al combinar este método de selección de personajes con una elevada tasa de mortandad, las elecciones de los jugadores respecto a cuál de sus personajes se arriesga y cuál se mantiene a salvo será clave, y comprobarás que este proceso vital desemboca en un grupo de personajes final que ha sido influenciado por los jugadores. Su elección tendrá consecuencias importantes en el segundo capítulo.

DOS ACTOS

Básicamente, esta frenética historia se divide en **dos partes** claramente diferenciadas:

- En primer lugar, sucede **Infierno blanco**, una aventura tradicional donde la acción transcurre con relativa normalidad en un paraje remoto e inhóspito de las Montañas de la Luna y su llegada de nuevo a la aldea maldita de Xiāojí. Una batalla contra wendigos pondrá a los AJ contra las cuerdas.
- Luego, cambian los PJ, sucede **Luminiscencia mortal** y pasa a convertirse en una aventura de horror de supervivencia (*survival horror* en inglés) con los Hijos de Pangú como protagonistas.

Por lo tanto, la forma de tratar esta aventura va a ser algo diferente y atípica porque cada jugador, sin saberlo, va a interpretar *al menos a dos aventureros*. Primero, los jugadores llevan a un miembro del séquito imperial (incluso más, si alguno termina pereciendo), para más tarde interpretar a un Hijo de Pangú.

INFIERNO BLANCO Capítulo uno

Tras un tiempo prudencial de aclimatación en Xiāojí, la aventura comienza con el tortuoso viaje, a través de las gigantescas e inexpugnables montañas, de un importante ministro del Imperio Kang (el Gran Herald), un honorable noble emparentado con el emperador.

Viaja, con paso lento y firme, en dirección al templo Huang Jing en busca de respuestas. Le acompañan su séquito de confianza (un consejero-mago y cinco guerreros de la guardia dorada) y unos guías de montaña pangú. Se trata de una travesía muy exigente por la distancia y la altitud, salvo para aquellos acostumbrados a transitar a esta altura por las Montañas de la Luna.

En su duro periplo, se ven sorprendidos por una inesperada tormenta boreal que azota con especial virulencia esta zona remota de Kang. De entre las montañas cercanas, emerge este anómalo y mágico fenómeno atmosférico. Aparecen en el cielo anaranjado manchas y columnas luminosas de varias tonalidades, producidas por la radiación solar.

Tras una estampida de animales que huyen presos del pánico, un alud de nieve les obliga a regresar al último reducto de

civilización antes de su accidentado ascenso. Tras una marcha forzada, los imperiales descubren la verdad que se oculta sobre la aldea maldita de Xiāojí.

LUMINISCENCIA MORTAL

Capítulo dos

Al mismo tiempo, en Xiāojí, la pequeña aldea a orillas del árido valle que se abre a los pies de las montañas y hogar de los pangú, una gigantesca tormenta boreal desciende de la montaña e invade la zona, entrando en casas, locales y cualquier espacio abierto.

Al principio, el suceso repleto de pequeñas y relampagueantes auroras boreales parece bello e inofensivo, pero pronto los habitantes de la zona descubren con horror que hay algo siniestro en este fenómeno de la naturaleza, algo que trae la locura, los atrapa convirtiéndolos en *Hijos del Viento* (wendigos), o hace desaparecer a todos los que se ven envueltos y abrazados por su nebulosidad y luminiscencia mágica.

La aldea está presa del miedo. Solo los más valientes cuidan del resto, y la mayor parte de las familias permanecen encerradas en sus casas o han huido a las montañas hasta que pase la crisis.

Tipos de escena

Básicamente, tenemos **tres tipos de escena** que se irán intercalando a lo largo de la trama: **dilemas, obstáculos y batallas**.

- **Un dilema** es una situación difícil o comprometida en que hay varias posibilidades de actuación y no se sabe cuál de ellas escoger porque todas son igualmente buenas o malas. Suelen ser acertijos o retos interpretativos, teniendo en cuenta que un dilema mal gestionado, en este caso, suele terminar en una batalla.
- **Un obstáculo** es una cosa, situación o hecho que impide pasar o avanzar hacia un lugar, desarrollar una acción o llegar al desenlace. Suelen ser peligros, trampas, engaños o contratiempos.
- **Una batalla** consiste en un combate crucial o enfrentamiento de gran importancia entre varios contendientes (habitualmente numerosos). En ocasiones, significa un importante punto de inflexión en la aventura (grandes batallas).

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Li Han Yuan, una figura destacada del Imperio Kang, emparentado con el emperador (es uno de sus primos) está muy débil y enfermo. Tanto, que teme a la muerte. Ocupa el honorable cargo de **Gran Herald**, está al mando de un importante ministerio del gobierno central y es maestro en artes marciales.

En sus últimos días, ha decidido retirarse y dedicar su vida a la contemplación y meditación. Apenas puede mantenerse en pie, así que debe ser transportado en volandas a bordo de su *rickshaw* (un vehículo ligero de dos ruedas que se desplaza por tracción humana a pie o por un yak domesticado). Por esta razón, acude al templo Huang Jing en busca de paz y armonía, y la curación de su enfermedad (al llegar hasta sus oídos la leyenda de un manantial de agua roja como la sangre que mana cerca que concede la inmortalidad). Busca una manera de vivir para siempre y trascender. En su accidentado viaje, le acompañan como su séquito de confianza Lāo Mo Tzu (su

consejero-mago) y cinco aguerridos guerreros de la guardia dorada: Wáng, Hàorán, Míngzé, Měi y Jīn (los AJ).

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Para viajar por las montañas, el Gran Herald Li Han Yuan, ha contratado los servicios de unos jóvenes pangú (los aventureros del capítulo dos: **Luminiscencia mortal**) para que les guíen por las agrestes montañas hasta el templo. La vida de los pangú en este inhóspito lugar durante generaciones los ha preparado genéticamente para la altura. Ese es el secreto de su resistencia en las montañas y la clave de su adaptación natural. Conocen los senderos como la palma de su mano y los peligros de la montaña.

En las Montañas de la Luna, los yaks son la única forma viable de transporte entre las aldeas perdidas de esta remota zona del mundo más próxima al cielo, con las montañas siempre cerrando el horizonte. La carretera termina y pequeños senderos atraviesan las montañas superando, no sin dificultad ni peligro, continuos desniveles y tramos pedregosos. Es un lugar mágico. Estas montañas han sido famosas durante muchos siglos por las estupas, santuarios y monasterios que se encuentran ocultos allí, importantes centros de investigación y enseñanza de artes marciales, meditación, hierbas tradicionales, prácticas agrícolas y otras artes relacionadas.

Uno de ellos, quizás el más importante, es el templo Huang Jing, un centro espiritual y mágico que se encuentra en uno de los picos más elevados de la cordillera de las montañas Losong, al este de las Montañas de la Luna, en la frontera más septentrional de Kang. Es un lugar místico aislado de todo y de todos, en un territorio hostil deshabitado por cualquier criatura viviente, a excepción de los llamados Hijos de Pangú, que ocupan el árido valle que se abre a sus pies. Según rezan las leyendas y tradiciones orales, en su montaña brota un manantial de agua roja como la sangre que concede la inmortalidad y también empapa todas las tierras cercanas haciéndolas fértiles para la siembra.

EL VALLE DE SHUI

Escondido en las profundidades de las Montañas de la Luna (gran cordillera de Vandan), en la frontera entre Kang y Losang, se encuentra el reino perdido de Shui, una región que es uno de los únicos lugares del mundo en los que, gracias a su situación aislada, se puede encontrar aún la auténtica cultura wūháng.

EL VALLE

El valle, situado a cuatro interminables días de camino de la carretera más cercana, es una de las zonas más remotas al este de las Montañas de la Luna en territorio Kang. El reino de Shui es la tierra tradicional de los pueblos indígenas pangú, que hablan una lengua única, evolución directa de un idioma ancestral. Un lugar secreto, recóndito y vedado hasta hace bien poco a la presencia de extraños.

Este estrecho y árido valle ha servido de conexión durante siglos entre los grandes reinos de Kang, al sur, y Losang, al norte; un enclave estratégico que también ha sido lugar de tránsito habitual de las caravanas de té que ascienden desde los valles de

Kang hasta las llanuras de Losang. Este lugar ha sabido mantener el equilibrio entre sus vecinos para sobrevivir.

Y así se ha mantenido hasta la Gran Apertura, cuando el emperador Zheng Yuan decidió abrir el lugar a los occidentales. Hasta entonces, el gobierno imperial había restringido el tránsito de extranjeros por el valle, por lo que se mantenía casi prístino como un fósil viviente: un trozo de la verdadera cultura y religión enclaustrado entre montañas. Un verdadero tesoro de reliquias culturales. Una maravilla a la que solo tienen acceso unos pocos de visitantes al año y que únicamente se puede recorrer a pie o con ayuda de un yak domesticado. Al estar resguardado de las lluvias y las tormentas por los gigantes de las Montañas de la Luna, los paisajes labrados por el río Bانشaki son de una belleza casi lunar. Pequeñas aldeas, estupas y monasterios jalonan caminos y senderos hasta hace pocos años cerrados a los extranjeros.

BUROCRACIA

Lo primero que hay que tener en cuenta es que para visitar este reino perdido entre las montañas hay que solicitar un permiso al Comandante de Justicia del Imperio Kang. Es una zona con acceso restringido por orden del emperador. Hay que cumplir ciertos requisitos. El permiso cuesta 200 mo y permite la entrada al territorio por quince días (empiezan a contar desde que se pasa por el punto de control de Zhangbei). Cada día adicional cuesta otras 20 mo. Además, por decreto imperial es obligatorio ir siempre acompañado de al menos dos guías autorizados locales (pangú).

GEOGRAFÍA

Un lugar de paisajes áridos casi lunares flanqueado por las nieves perpetuas de cimas que, en alguno de los casos, supera con creces los 6.000 metros de altura. Un pequeño universo donde conviven pequeñas aldeas y aislados monasterios que siguen, literalmente, anclados en el tiempo y en el que viven en pobreza abyecta no más de 2.000 personas.

El valle se extiende por cientos de hectáreas. Está rodeado de las majestuosas Montañas de la Luna y se encuentra a una altura que supera los 2.600 metros sobre el nivel del mar. La montaña, considerada el hogar de los dioses, es lugar de peregrinación sagrado para la religión wùháng.

Destaca especialmente en Shui la fuerza de los colores: al tener mucha menos atmósfera que en otros lugares, hay menos «aire» que difumine los colores (hay 5 kilómetros menos de atmósfera) y, por tanto, el azul del cielo es de un tono metálico, el blanco de las nubes es muy brillante y el contraste con el marrón de las montañas es muy fuerte.

También predomina por la noche la luminosidad de las estrellas y su número, parece que haya infinitamente más que en otros lugares, simplemente se ven todas, en lo que es una fiesta de luces nocturnas.

RÍO BANSHAKI

El río Bانشaki es el único río que atraviesa la patria pangú, la cuna de su cultura y el río madre de esta etnia. Sin él no sería posible la vida. El río ha apoyado la limitada agricultura de la región durante siglos, irrigando sus campos de secano, y ha servido como sangre vital. La aldea de Xiāojí, donde transcurre gran parte de esta aventura, se encuentra, literalmente, suspendida sobre el río, en uno de sus meandros.

En su lengua significa «agua derramada del pico más alto». Se origina de un glaciar en las Montañas de la Luna, cerca de Losang. Corre de este a oeste por entre la cordillera de Vandan.

En la religión wùháng, todo su curso es considerado sagrado y sus aguas purifican todos los pecados. Se cree que el río elimina un pecado por cada inmersión en él, de ahí que resulte muy común ver a feligreses acudiendo a sus aguas para bañarse, lavar su ropa, meditar o rezar.

Los paisajes a orillas del río Bانشaki son muy atractivos y peculiares. El curso superior se encuentra en la zona montañosa de la cordillera, y se caracteriza por la presencia de una gran cantidad de rápidos y aguas bravas. Las estupas y monasterios contruidos a lo largo del río y los paisajes naturales de la montaña nevada son lugares muy pintorescos para los extranjeros que buscan paz y armonía. En el curso inferior, la topografía es llana y la superficie de altiplanicie está bien conservada. El valle que recorre es ancho, con arroyos, pantanos y extensas praderas desérticas (matorrales y pastizales de alta montaña) de paisajes fascinantes, donde se desarrolla la ganadería.

HISTORIA

Durante mucho tiempo fue un territorio independiente y soberano, aunque en la actualidad el reino de Shui pertenece al Imperio Kang. La anómala situación en la que se ha encontrado siempre en el pasado este territorio hizo que sus monarcas siempre fueran vasallos del Imperio Kang y de Losang al mismo tiempo. Y es que ninguno de estos dos países quería desprenderse de un lugar tan importante como Shui, pues gracias a su estratégica situación de paso entre montañas fue durante siglos una de las zonas más importantes de la «ruta del té» y paso obligado para todas las caravanas cargadas de té y caballos. No fue hasta hace poco que el gobierno de Kang abolió la monarquía en el reino de Shui y se produjo la adhesión pacífica a su territorio.

ROUTA DEL TÉ

Lejos ha quedado el esplendor de la ruta del té, cuando la mayor parte de los comerciantes de este camino cargaban a la ida desde Kang yaks con té y volvían de Losang con caballos de guerra. Un caballo de guerra se intercambiaba por entre 20 y 60 kg de té, dependiendo de la calidad de este y de la oferta en el mercado, y llegaban a ponerse en circulación hasta veinte mil caballos al año.

La ruta era tan extensa que hacerla entera era demasiado difícil, por lo que se estableció un sistema de puestos comerciales en las principales poblaciones. En realidad, la ruta del té nunca fue un camino único, sino más bien una red de senderos que surcaban la región para facilitar el intercambio económico entre las distintas aldeas.

El té negro, que conserva su sabor durante varios años, compactado en ladrillos, se extendió como moneda de cambio en Kang y Losang. Los ladrillos de té estaban estampados con un sello imperial Kang que marcaba su valor monetario en función de la calidad y la oferta.

ECONOMÍA

La economía de Shui está dominada por una agricultura de subsistencia. A causa de la limitada tierra arable debido al particular microclima de la zona, la ocupación principal del valle es la cría de ganado, como ovejas, vacas, cabras, camellos, yaks, dzo (un animal híbrido macho resultado de cruzar un yak con una vaca) y caballos.

Aunque algunos pangú están empleados como funcionarios de organismos gubernamentales al servicio del Imperio Kang, disponen de otras formas de ingresos para vivir. Los principales cultivos de subsistencia en el valle son el trigo sarraceno, cebada, centeno, ramo, mostaza, frijoles y patata. La cría de animales, y la producción de lácteos utilizados para el autoconsumo, es otra fuente de ingresos. Los pangú también obtienen ingresos de la recolección y el suministro de *yarchagumba* (*Cordyceps Sinensis*) de mayo a julio, y de ajo silvestre durante septiembre y octubre.

El flujo de forasteros (la mayoría habitantes de Kang), sin embargo, es una de las mayores fuentes de tensión en Shui. A muchos pangú les molesta su simple presencia, ya que no tratan de aprender la lengua autóctona, traen sus malas costumbres y dominan la economía del valle a costa de los locales.

TURISMO

En los últimos años, los extranjeros se han convertido en una fuente importante de ingresos que, poco a poco, está desplazando a las otras. Así que, aunque muchos no están contentos con la apertura a visitantes de tierras lejanas, intentan ser amables y tratarlos bien. Los pangú son gente muy sencilla y amable que transmiten paz y alegría y nunca se guardan una sonrisa y un buen gesto.

El valle de Shui es una puerta de entrada a Losang. De hecho, la frontera está a pocos kilómetros del santuario de Tzao Ling. Por razones políticas, el valle de Shui ha tenido restringido el acceso a extranjeros debido a los numerosos bandidos y exiliados que se ocultan en las montañas.

Tras las continuas presiones de los líderes de la comunidad, finalmente se abrió la zona a los extranjeros y, desde entonces, el número de peregrinos y aventureros que visitan el valle de Shui ha aumentado gradualmente, rompiendo la armonía del lugar.

GOBIERNO

El gobierno imperial exige a Shui de toda clase de impuestos los próximos 100 años y proporciona el 90% de los gastos de su gobierno. Sin embargo, la mayor parte de esta inversión se destina a pagar a los trabajadores de su etnia que no se asientan en el valle de Shui y envían gran parte de sus ingresos domésticos a otras provincias de Kang.

La dirección de Shui se ejerce mediante varias instituciones: el gobierno, formado por los líderes electos de las aldeas, las milicias a cargo de su seguridad (principalmente los cazadores de la comunidad) y otros grupos comunitarios y comités locales.

LA ASAMBLEA

Los pangú no tienen jefes ni líderes definidos. Las decisiones se toman por idoneidad técnica, es decir, el que sabe más sobre un tema, tiene más potestad para tomar decisiones al respecto.

Así, por ejemplo, quienes más saben de caza deciden hacia dónde dirigirse, y quienes más conocen el territorio deciden qué camino tomar para lograrlo.

No obstante, una asamblea de la aldea nombra a los líderes comunitarios consuetudinarios, entre los que se encuentran el gran cazador (líder de la aldea), el chamán (hombre-medicina) y el maestro-monje (líder espiritual-religioso). Esta terna es la responsable de hacer cumplir las decisiones y normas de la comunidad. Entre sus funciones se encuentra la resolución de disputas sobre los daños causados a los cultivos alimentarios por animales domésticos, así como las disputas sobre el uso de los pocos pastos, la montaña y la agricultura. Asimismo, toman decisiones sobre el uso de la irrigación y las hacen cumplir, organizan un ritual de cosecha en septiembre, y gestionan y organizan un ritual especial realizado por el monje (líder espiritual) del pueblo durante la maduración de las cosechas en julio. Al menos un miembro de cada hogar, generalmente la cabeza de familia, participa en la asamblea para discutir los asuntos relacionados con los líderes actuales y los nuevos.

LOS GOBERNANTES

Los cazadores rituales son los encargados de satisfacer las necesidades básicas del cazador y su familia, así como de otros miembros de la comunidad (cacería de subsistencia). Esta práctica intensamente espiritual representa una tradición en la relación sociedad-naturaleza asociada a la obtención de carne, y también conlleva un fuerte componente social y de convivencia entre los pangú, así como la integración del conocimiento, la práctica y las creencias en torno a la fauna silvestre. Los pangú se consideran los guardianes del equilibrio natural y son muy respetuosos con su entorno. Las cacerías son complejos rituales. Rezan antes de entrar en el reino sagrado de la montaña, donde pasan horas escuchando, esperando y observando, detectando señales prácticamente imperceptibles que indican que un animal anda cerca.

Los chamanes espirituales, con conocimientos y sabiduría sobre el uso de hierbas medicinales, también desempeñan un papel importante en la vida de los pangú, dada la insuficiencia de infraestructura y servicios sanitarios. Los chamanes de las aldeas, que tienen derechos exclusivos sobre la recolección y distribución de las medicinas a base de hierbas en el valle, son los encargados de garantizar su uso sostenible y de asegurar su persistencia, ya que son los únicos que tienen conocimientos especializados sobre la medicación para los animales domésticos; además, se encargan de la medicación general para los aldeanos, y ofrecen tratamiento en caso de envenenamiento.

Los monjes desempeñan un papel importante en la preservación de las prácticas culturales y la espiritualidad, puesto que enseñan normas religiosas, valores y espiritualidad a los pangú con rituales religiosos y celebraciones culturales. Estos religiosos son personas respetadas en el valle. Convertirse en monjes y monjas es una opción de vida religiosa muy respetada. El maestro-monje realiza el ciclo de la vida y los rituales del

El *yarchagumba* es un organismo parásito poco común. Es el matrimonio cruzado de naturalezas del reino de los insectos y las plantas. Cuando se descubrió por primera vez hace unos 2000 años, los pangú pensaron que la hierba era un gusano.

Yarchagumba significa literalmente «planta de verano e insecto de invierno». Antes de que comience la temporada de lluvias, las esporas del hongo *cordyceps* se asientan en las cabezas de las orugas que viven bajo tierra. El hongo penetra tanto en el cuerpo de las orugas que crece a través de su cabeza y drena toda la energía del insecto hasta que finalmente muere. Cada año, durante los meses de mayo y julio, decenas de personas arriesgan sus propias vidas y se dirigen a las altas montañas para recolectarlo.

Se ha descubierto que el hongo es bastante eficaz para curar muchas enfermedades, como tos, alergia, disfunción hepática, pulmonar y renal. También se le atribuyen sorprendentes propiedades a nivel sexual (viagra natural).

pueblo, dirige las principales celebraciones religiosas y ofrece enseñanza y predicación de filosofías religiosas y espiritualidad.

NATURALEZA Y FAUNA

El paisaje biocultural está constituido por las pintorescas Montañas de la Luna, lagos y cascadas, junto con la fauna común, como el ciervo almizclero y el baral (cabra de pelaje azulado), todo ello coexistiendo con el patrimonio cultural wûháng y los lugares sagrados. La conservación de la naturaleza y la cultura forma parte de la vida cotidiana y el compromiso espiritual de los pangú en el valle sagrado.

El crecimiento de las especies arbóreas raras, especialmente a gran altura y con un clima frío, es muy lento, por ello la nota de la declaración es vital para la conservación de la naturaleza y los seres vivos en el valle del Shui.

El valle ofrece un hábitat excelente para animales salvajes, en particular el yak, baral, el ciervo almizclero y el tar de las Montañas de la Luna.

En las alturas vive el famoso y esquivo leopardo de las nieves. Verlo es casi tan difícil como toparse con el mítico yeti, el abominable hombre de las nieves que de tanto en tanto deja alguna huella o se deja ver ante la sorpresa de algún pastor.

Su básica alimentación está basada en verduras y cereales, la cocina pangú es prácticamente vegetariana, ya que incorpora muy poca alimentación animal «por respeto a la vida»; no obstante, se considera justificado en Shui comer carne, debido a que el clima y el suelo, conjuntamente, no producen una alimentación adecuada para soportar el frío y la altitud. El sacrificio de animales se limita a lo estrictamente preciso y necesario.

CULTURA

No hace tanto, los pangú no escalaban montañas ni ejercían de guías. Como practicantes del culto wûháng, pasaban con reverencia por las altas cumbres de la cordillera de las montañas Losong, creyendo que eran los hogares de los dioses. Los pangú se ganaban la vida humildemente con la agricultura a gran altitud, la cría de ganado y el hilado y tejido de lana.

No fue hasta la llegada de otras etnias cuando los pangú se involucraron en la escalada. La única forma de llegar hasta el templo Huang Jing es desde la cara sur, así que comenzaron a planificar expediciones de alta montaña y contrataron a los pangú como sus eficientes porteadores. Los pangú tienen la imagen de ser trabajadores, pacíficos y valientes. Sin embargo, aumentar el contacto con los occidentales está cambiando drásticamente la cultura pangú. En pocos años, debido a su voluntad de trabajo y la capacidad de escalar los picos más altos del mundo, el montañismo se convirtió en parte de la cultura pangú.

La realidad en el valle marca que desde muy pequeños los chicos comienzan a trabajar con la finalidad de ayudar a la familia, ya sea en las granjas o en otros empleos. Es un área muy remota y pobre, y cuesta mantener una familia.

La afluencia de visitantes extranjeros (principalmente, peregrinos y montañeros) a la patria pangú ha transformado drásticamente la cultura y el modo de vida de sus gentes. La que una vez que fue una comunidad aislada y anclada en sus tradiciones, ahora gira en gran medida en torno a peregrinos y escaladores extranjeros. Cada año, cientos de peregrinos acuden a Shui, reciben algunas lecciones básicas de montañismo y

luego suben a lo más alto de la montaña con guías pangú que cobran 1 moneda de plata por kilo transportado y día.

El sistema de castas todavía rige a nivel social y los porteadores en general acostumbran a llevar una mala vida. Horas y horas durante el día llevando kilos en la espalda y otras horas por la noche con el aguardiente en la tripa para calentar la soledad de estas gigantescas montañas.

RELIGIÓN (WÛHÁNG)

En este mágico lugar perviven las creencias más antiguas de las religiones de esta parte del mundo, que aquí se mezcló con las creencias ancestrales del wûháng, una antigua religión animista que deifica las fuerzas de la naturaleza, creando un complejo cosmos de fuerzas del bien (celestiales) y malignas (subterráneas) que interactúan con los seres del plano terrenal a través de la magia. La cruz gamada *yundrung*, similar a la esvástica, es uno de los símbolos supremos de esta religión. Sigue siendo, por tanto, refugio de viejas religiones, de costumbres y hasta de estirpes y familias que han permanecido aisladas del resto del mundo durante siglos. Esto hace que más allá del punto de control de Zhangbei se entre, literalmente, en otro mundo.

Las constantes visitas periódicas a los pequeños y recónditos templos, el ofrecimiento de oraciones y la celebración de diferentes festivales religiosos y culturales son las actividades que reafirman la espiritualidad de su pueblo. Además, tras su reciente apertura al resto del mundo, muchos peregrinos llegan de tierras remotas en busca del agua roja que concede la inmortalidad y poder alcanzar la cima del templo Huang Jing.

hogar de dioses

Para los pangú, las montañas que rodean su valle son hogar de dioses. Consideran el valle como un lugar sagrado oculto y refugio para los seguidores de su religión. Su tradición explica que sus propios orígenes están en el matrimonio entre la diosa de la naturaleza y un ogro de las montañas.

Practican el wûháng, una antigua tradición chamánica y animista anterior a la llegada del culto shambhala de Losang y al politeísmo (los Seis Pilares de la Eternidad) de Kang. El wûháng influyó mucho en las creencias del culto shambhala, creando una especie de sincretismo religioso.

CHAMANES ESPIRITUALES

El wûháng comprende un conjunto de creencias genéricas sobre la naturaleza y, además, una serie de prácticas chamánicas de corte animista (esto es, la idea de que todos los seres, debido a la copertenencia a una misma naturaleza, pueden ejercer un poder dinámico unos sobre otros).

El universo de la religión wûháng está constituido por 3 mundos: el de los dioses, el de los espíritus y el inferior o de los demonios. Se requiere un mediador, chamán espiritual, que mantenga el equilibrio esencial. No resulta casual, pues, que este sea considerado un sanador, echador de suerte, oráculo (mediante el uso de múltiples mancias) o, más aún, un guía de los muertos para que alcancen el cielo, pues también dirige los ritos funerarios.

LA VIDA Y LA MUERTE

Los pangú creen en la reencarnación y realizan ceremonias religiosas especiales para el nacimiento y la muerte.

Durante la ceremonia del nacimiento, los familiares se reúnen para la celebración y el ritual. Se entregan regalos a los padres y al niño, que incluyen comida y ropa. Un monje sagrado está

presente en esta ceremonia. En la ceremonia de la muerte, se les da un «entierro del cielo» que guía el espíritu sano y salvo hasta el otro mundo. Primero, el cuerpo se envuelve en una tela blanca y se tiene en casa durante varios días. Los monjes visitan al difunto durante este periodo para ofrecer cánticos por su alma. El día del funeral, se traslada el cuerpo hasta el lugar del entierro; monjes, amigos y familiares acompañan al cadáver.

Los pangú creen que los cuervos ayudan al espíritu de los muertos a ascender. Por esto, el cuerpo se deja abandonado, si los cuervos no devoran el cadáver por completo, se considera que el difunto fue un pecador, y no acumuló suficiente mérito por medio de buenas acciones (karma positivo) para alcanzar el despertar y poder reencarnarse; debido a esto, la conciencia del difunto permanece en uno de los «infiernos» descritos en los textos wùháng, los cuales son similares al concepto del purgatorio.

CLIMA

La ubicación entre altísimas montañas ha propiciado que Shui disfrute de un microclima en el que prácticamente nunca llueve, por ello todo el reino se ha convertido en un inmenso desierto a más de 4.000 metros de altitud.

Xiàojí recibe fuertes nevadas y todos los años permanece aislada durante varios meses. Los veranos son cortos, aunque lo suficiente como para permitir el cultivo de grano en las zonas más bajas del valle de Shui. El clima del verano es seco y caluroso, con temperaturas promedio de entre 15 a 25 °C, mientras que durante el invierno la temperatura puede descender hasta -50 °C.

El duro clima de esta inhóspita zona es el mayor enemigo de todo viajero, y puede ser tan letal como cualquier monstruo. Para comprobar el efecto del frío sobre un aventurero (daño a la exposición), será necesario establecer cuál es su **nivel de resistencia al frío** (NRF), expresado en forma de porcentaje. El porcentaje comienza siendo siempre 100% y se ajusta según una serie de factores:

TEMPERATURA

Frío intenso	-20
Frío extremo	-50

PROTECCIÓN

Ropas de invierno pangú (pieles)	-0
Ropajes de abrigo	-20
Ropajes de lana	-40
Ropas normales	-60
Sin ropa	-80

REFUGIO

Aislamiento bueno (cueva con hoguera, iglú)	+25
Aislamiento adecuado (refugio natural, refugio improvisado con hoguera)	+10
Aislamiento pobre (refugio improvisado, hoguera al raso)	+0
A la intemperie	-10

CONSTITUCIÓN

Por cada punto de CON por encima de 14	+5
Por cada punto de CON por debajo de 11	-5

ACTIVIDAD

Estacionario o inactivo	+10
Actividad normal	+0
Actividad extenuante (marcha forzada, combate, etc.)	-10
Personaje fatigado	-20

CONDICIONES

Personaje mojado	-20
Armadura metálica	-20

El NRF nunca puede ser inferior a la puntuación de Constitución del personaje, y todo NRF que supere el 100% se considera igual a 100%.

En condiciones normales, cada personaje deberá realizar una tirada de 1d100 contra su NRF cada cuatro horas. Si obtiene un resultado igual o inferior, ha conseguido resistir las inclemencias del tiempo. Si falla, sufrirá el daño por exposición indicado en el código climático pertinente. Siempre que el NRF de un personaje sea 100 o más, no será necesaria tirada alguna. El daño por exposición se puede recuperar en zonas donde no exista riesgo de daño por exposición, a razón de un punto por hora.

CONGELACIÓN

Un personaje que acumule al menos 10 puntos de daño por exposición corre el riesgo de sufrir congelación en dedos, extremidades y zonas expuestas. A partir de ese punto, cada vez que falle una tirada de NRF, deberá superar también una tirada de salvación contra venenos. Si se falla, además del daño por exposición, perderá un punto de Constitución por congelación. Este daño por congelación desaparece cuando todo el daño por exposición haya sido sanado.

[Nota del autor: Las reglas de daño por exposición han sido tomadas prestadas del módulo X2: *El arca de los Mil Inviernos* de Jordi Morera].

Templo Huang Jing

El templo fue construido en un área con, en principio, cabañas dedicadas a la meditación que había sido usada por monjes y ermitaños durante más de 400 años. Las cuevas para la meditación de los ermitaños salpican las paredes del desfiladero por todas partes alrededor del complejo del monasterio y en el valle. Hay gran cantidad de paredes y piedras talladas con sílabas sagradas y oraciones que bordean los senderos. En frente del templo hay una estupa redonda que contiene un relicario.

En Huang Jing aún continúan sus tradiciones monásticas pese al control de las autoridades de Kang. Se han destinado grandes sumas de dinero a restaurar monasterios y templos, el centro de la vida para los monjes wùháng, a fin de reforzar las afirmaciones de que el gobierno de Kang respeta los derechos religiosos. El monasterio ahora parece más rico y desarrollado que nunca, su gente está más saludable, más alfabetizada, mejor vestida y alimentada. Cuando llega el mediodía, es tradición tomar té de mantequilla de yak y, algo más tarde, debatir entre palmas. Respecto a normas de vestimenta, hay que cubrirse piernas y descubrirse la cabeza cuando se entra en el templo, así como cumplir con las nociones básicas de respeto hacia imágenes religiosas, monjes y peregrinos.



REPARTO

EL SÉQUITO IMPERIAL

AJ para el capítulo uno de la aventura: Infierno blanco.

LI HAN YUAN

Gran Herald. Guerrero-monje.

Li Han Yuan es una persona piadosa verdaderamente bondadosa, que frecuentemente tiene auténticos accesos de compasión. Las rivalidades entre los ministros y los familiares cercanos al emperador le importan relativamente poco, y siempre está por encima de todas las disputas y maquinaciones políticas. Intenta mantenerse a una prudencial distancia de cualquier intriga cortesana. Posee firmes ideales. Ve cómo la vida se le acaba, y por ello está preocupado por lo que deja en este mundo; en especial, la situación en la que quedará su hijo, a quien aprecia e intenta educar basándose en la moral y en la ética. Se dirige al templo Huang Jing en busca de una cura milagrosa, o en el peor de los casos, un plácido lugar donde dejar este mundo en paz y armonía.

FUE 15 (+1)	DES 18 (-3)	CON 16 (+2)
INT 16 (+2)	SAB 17 (+2)/19 (+3)	CAR 16 (-1)

CA: 3 [16] (túnica de protección +3, bono por DES -3); **DG:** 14 (70 PG, actualmente, 35); **ATQ:** 1 (espada dao o *tessen*); **Daño:** 3d4+3 (espada dao) / 1d6+3 (*tessen*); **MV:** 12 (6) metros; **TS:** Gue14 (bono +3 túnica de protección); **ML:** 12 (nunca comprueba); **AL:** Legal.

Experto en artes marciales: Desarmado hace 1d8+3 de daño. Puede usar el bono de DES (+3) en lugar de FUE (+1) para sus ataques cuerpo a cuerpo, desarmado o con armas cortas.

Enfermo: Debido al padecimiento de su larga enfermedad se encuentra exhausto. Por ello sufre un -4 de penalización en las pruebas de habilidad, tiene el movimiento reducido a la mitad, sufre un -4 en las tiradas de ataque y salvación, y sus PG están reducidos a la mitad. Su mala salud, además, le hace ser especialmente sensible al mal de altura.

Equipo: Túnica de protección (consigue un bonificador de +3 a la CA y a las tiradas de salvación mientras lleva esta túnica), *kama* de gran calidad, abanico de viento (que provoca ráfagas de viento en un radio de 30 metros que hace que todas las criaturas deban superar una tirada de salvación de armas de aliento para no ser empujadas a 5 metros de ti siguiendo la dirección de la línea; propaga gas o vapor, y apaga velas, antorchas y llamas similares sin proteger dentro del área, mientras que las llamas protegidas, como las linternas, se agitan violentamente y tienen un 50% de probabilidades de apagarse), anillo de sabiduría (+2 a Sabiduría mientras lleva puesto el anillo).

LÃO MO TZU

Consejero-mago. Espía de Losang.

Lão Mo Tzu es un tipo altanero y presuntuoso que no suele caer bien a casi nadie. No pretende hacer nada para ayudar al bienestar del Gran Heraldo porque ello carece totalmente de interés para él. Su única preocupación consiste en acumular el máximo de poder y riqueza posible y quedar bien ante el emperador. Está en la expedición como un supuesto y valioso consejero, pero la realidad es que trabaja al servicio de Losang como espía. Está muy interesado en identificar el manantial de agua roja como la sangre que mana cerca del templo Huang Jing que concede la inmortalidad. Es sibilino, maquiavélico y todo un experto en los engaños y en la traición. Habla poco, pues elige la acción sobre las palabras.

FUE 10 (0)	DES 13 (-1)	CON 14 (+2)
INT 18 (+3)	SAB 16 (+2)	CAR 16 (-1)

CA: 4 [15] (bono de -5 a la CA por la túnica de archimago, bono por DES -1); **DG:** 7 (35 PG); **ATQ:** 1 (bastón de poder); **BA:** 0; **Daño:** 1d8; **MV:** 12; **TS:** Mag7 (bono +4 túnica de archimago); **ML:** 10; **AL:** Caótico.

Conjuros preparados. Nivel 1: cerrar portal, detectar magia, escudo, proyectil mágico; **Nivel 2:** imagen reflejada, invisibilidad, luz permanente, telaraña; **Nivel 3:** bola de fuego, disipar magia, respirar bajo el agua; **Nivel 4:** confusión, hechizar monstruo.

Equipo: Túnica de archimago (consigue un bonificador de +5 a la CA, +4 a las tiradas de salvación y añadir un conjuro más por nivel a la lista de conjuros preparados mientras lleva esta túnica), bastón de poder (con 10 cargas; ver pág. 82 de *Aventuras de la Marca del Este*).

Aparte de su equipo, porta varios ingredientes y dos pociones: una de curación y otra de forma gaseosa (que no dudará en usar para huir). Su valioso libro de conjuros contiene todos los sortilegios del manual básico de los 4 primeros niveles.

WÁNG

Guerrero. Capitán de la Guardia Dorada.

La guardia de Li Han Yuan está vinculada a esta expedición trascendental mediante un honorable juramento; sus miembros han hecho voto de no marcharse, salvo en caso de muerte. No obstante, el Gran Heraldo ofreció a Wáng que pudiera marcharse cuando su padre murió recientemente, pero él se negó a abandonarle y romper su juramento. La dedicación de Wáng hacia su protegido es absoluta y se preocupa de los eventos recientes, aunque nunca haya puesto un pie en las montañas. Wáng antepone la salud de Li Han Yuan por encima de sí mismo, sin dudarlo. Luchará valerosamente contra un ejército si eso es lo que hace falta para mantener al Gran Heraldo, su maestro y mentor, a salvo.

FUE 17 (+2)	DES 13 (-1)	CON 17 (+2)
INT 15 (+1)	SAB 13 (+1)	CAR 15 (-1)

CA: 1 [18] (armadura de escamas +2, anillo de protección +2, bono -1 por DES); **DG:** 8 + 2 (56 PG); **MV:** 10 metros; **ATQ:** 1 (espada dao +4); **Daño:** 3d4+2; **TS:** Gue8; **ML:** 9; **AL:** Legal.

Equipo: Armadura de escamas +2, anillo de protección +2, espada dao +4 (que también se conoce como la Gran Espada Kang), anillo de teletransporte (una vez al día, a cualquier lugar que haya visitado mientras llevaba el anillo), yelmo de retornar conjuros (tiene ventaja en las tiradas de salvación que haga





contra cualquier conjuro que solo le tenga como objetivo a él y no en un área de efecto; además, si saca 20 en el dado y el nivel del conjuro es 7 o menos, el conjuro no tiene efecto en él y, en su lugar, toma como objetivo al lanzador).

HÀORÁN

Guerrero. Mejor amigo de infancia de Wáng.

Hào Rán es un guerrero increíble al que su fama le precede. Es discreto, juicioso y prudente. Tiene tendencia a halagar y adular a la gente, incluso a quienes acaba de conocer. Es tan gentil e inspira tanta confianza que su ferocidad en batalla y su actitud táctica en combate suelen sorprender; a pesar de que luchar es una parte esencial de su trabajo, no es algo con lo que disfruta especialmente. Ha cometido errores en el pasado que lo atormentan y por ello ha caído en desgracia, pero se considera preparado para dedicar todos sus esfuerzos a superarlo.

FUE 18 (+3)	DES 15 (-1)	CON 17 (+3)
INT 11 (+0)	SAB 12 (+1)	CAR 12 (+1)

CA: 3 [16] (armadura de escamas +1, bono por DES -2); **DG:** 6 + 3 (52 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 (*kau sin ke*); **BA:** +3; **Daño:** 1d8+3 (+ arrebatavidas); **TS:** Gue6; **ML:** 10; **AL:** Neutral.

Equipo: Armadura de escamas +1, *kau sin ke* arrebatavidas (si sacas un 20 en la tirada de ataque, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico adicionales, siempre y cuando no sea ni un constructo ni un no muerto; además, consigue PG temporales igual a ese daño adicional). guantelete de destreza (+2 a DES), poción de *quitar el miedo* y poción de *curación* (recupera 2d4+2 PG).

MÍNGZÉ

Guerrero. Hermano mayor de Mei.

Es ruidoso, fanfarrón y estúpido de manera deliberada hasta decir basta. Míngzé deja su tosca actuación a un lado cuando se encuentra entre amigos y habla con elocuencia sobre la necesidad de mejorar la sociedad de Kang. Este hombre de origen muy humilde cree sinceramente que tender puentes entre clases lo resolvería todo. No sonríe muy a menudo, está siempre alerta y mira a su alrededor constantemente, comprobando el entorno y las posibles emboscadas. El miedo le ha dado una especie de sexto sentido.

FUE 12 (+1)	DES 16 (-2)	CON 11 (+0)
INT 12 (+1)	SAB 10 (+0)	CAR 14 (+2)

CA: 4 [15] (armadura de escamas, bono por DES -2); **DG:** 7 (54 PG); **MV:** 12 metros; **AT:** 1 (*guan dao* flamígero +2) o embestida; **BA:** +3; **Daño:** 1d6+2 (+2d6 llamas); **TS:** Gue7; **ML:** 10; **AL:** Legal.

Embestida: Con su *guan dao* (hoja lunar reclinada) en combate. Debe poder recorrer su movimiento completo en metros por un terreno despejado (que le permita correr de manera directa hasta su objetivo) antes de atacar a su oponente. Con un éxito, el daño se dobla. Si el ataque falla, el atacante cae al suelo o tropieza de alguna manera y tendrá una penalización de -4 a su CA durante el siguiente asalto. Si la carga se realiza contra un jinete y causa daño, el jinete deberá realizar una TS contra petrificación o parálisis o será desmontado y sufrirá 1d4 puntos de daño por la caída.

Equipo: Armadura de escamas, *guan dao* +2 flamígero (cuando se usa en combate surgen de ella unas llamas de fuego que



infligen 2d6 puntos de daño por fuego adicional a cualquier objetivo al que impacte. El arma emite una luz brillante en un radio de 10 metros y luz tenue en 20 metros adicionales), anillo de resistencia al fuego, poción de *curar enfermedad* (750 mo).

Mei

Guerrera-ladrona. El ojito derecho de Míngzé.

Mei es una mujer bella, pequeña y realmente ágil. Con sus reacciones tan rápidas como la luz es letal en combate y un ejemplo de coraje y fortaleza. Es una mujer joven con la sabiduría de una experta veterana. Está al tanto de su agraciada apariencia y no tiene miedo de lucir su celestial sonrisa para librarse de los problemas. Tiene un fuerte sentido de la empatía y siempre se asegura de poner las necesidades de los necesitados y seres queridos por encima de sí misma. Sin embargo, se niega a prestar ayuda a cualquier hombre o mujer cuyos objetivos sean inmorales a sus ojos.

FUE 15 (+2)	DES 14 (-2)	CON 13 (+1)
INT 15 (+1)	SAB 10 (+0)	CAR 16 (+3)

CA: 0 [19] (cuero tachonado +3, bono por DES -2, +1 capa de protección); **DG:** 6 + 1 (35 PG); **MV:** 13 metros; **ATQ:** 1 (espada mariposa, *tessen* o *chakram*); **BA:** +2 / +2; **Daño:** 1d6 +3 / 1d4 +2 / 1d4 + 2; **TS:** Lad6 (bono +1 por capa de protección); **ML:** 9; **AL:** Legal.

Equipo: Cuero tachonado +3, capa de protección (consigue un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación mientras llevas esta capa), espada mariposa +1, abanico de combate (*tessen*) de calidad, *chakram* afilado (cuando ataca a una criatura con esta arma y saca un 20 en la tirada de ataque, el objetivo recibe 4d6 puntos de daño cortante adicional; luego tira otro d20: si sacas un 20, le cortas una extremidad al objetivo y el Narrador determina el efecto de dicha pérdida. Si la criatura no tiene ninguna extremidad que cortar, cortas una porción de su cuerpo), poción de *polimorfismo*.

Habilidad especial: Atacar por la espalda (duplica el daño del abanico antes de aplicar modificadores).

Jin

Guerrero. Enamorado perdido y platónicamente de Mei.

Jin es de risa fácil, pero también se enfada y perdona fácilmente. Puede parecer presuntuoso y arrogante en público, pero en realidad es una persona humilde y solícita. Actúa como un joven despreocupado, aunque los que le conocen entienden que es solo una fachada, una pose que puede cambiar fácilmente si la situación lo requiere. Porque debajo de esa actitud ruidosa e infantil se encuentra un guerrero que no conoce ningún límite. Ha visto crecer a Mei hasta verla convertida en toda una mujer.

FUE 16 (+2)	DES 14 (-1)	CON 18 (+3)
INT 6 (-2)	SAB 10 (+0)	CAR 5 (-3)

CA: 5 [14] (armadura de escamas, bono por DES -1); **DG:** 6 + 4 (60 PG); **MV:** 6 metros; **ATQ:** 1 (*tetsubo* justificiero); **BA:** +3 (legal, neutral) / +5 (caos); **Daño:** 1d8 +3 (legal, neutral) o 1d8 +5 (caos); **TS:** Gue6; **ML:** 9; **AL:** Legal.

Equipo: Armadura de escamas, *tetsubo* justificiero (consigue un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que haga con esta arma mágica; el bonificador aumenta a +3 cuando usa el *tetsubo* para atacar a una criatura de alineamiento caótico), poción de *curación* (recupera 2d4+2 PG).



GUÍAS PANGÚ

AJ para el capítulo dos de la aventura: Luminiscencia mortal.

El pueblo pangú se caracteriza por un físico adaptado las duras condiciones climáticas: baja estatura, constitución robusta, miembros cortos para retener el calor, o los ojos rasgados y pestañas pesadas que protegen del resplandor del sol sobre la nieve y el hielo. Fueron un pueblo eminentemente nómada, que se desplazaba en función de las estaciones y de las temporadas de caza.

Para estos aventureros he usado las nuevas clases de aventurero que aparecen en el *Manual avanzado* (caja verde).

ANORI (VIENTO)

Cazador pangú (explorador).

Un imponente muchacho alto y corpulento. Se cuenta que es el mejor cazador de la aldea de Xiāojí. Entre sus presas favoritas están los ciervos almizcleros y los leopardos de las nieves. Es justo y todo un líder. Lleva seis años felizmente casado con Singajik, de quien además está profundamente enamorado. La tristeza le acompaña donde va porque su hogar todavía no ha sido bendecido con hijos. Además, es bastante cabezota y testarudo; se mantiene firme e inamovible en su actitud, aunque le den razones (de peso) en contra.

FUE 10 (+0)	DES 15 (-2)	CON 12 (+1)
INT 16 (+3)	SAB 15 (+2)	CAR 14 (+2)

CA: 6 [13] (pieles, bono por DES -2); **DG:** 6 + 1 (35 PG); **MV:** 6 metros; **ATQ:** 1 (kukri o arco largo); **BA:** +0 (*kukri*) +2 (arco largo); **Daño:** 1d4+2 (*kukri*) / 1d8+2 (arco largo); **TS:** Exp6; **ML:** 9; **AL:** Legal.

Equipo: *Kukri* (cuchillo curvo tradicional pangú), arco largo, carcaj con 20 flechas, pieles.

NANUK (OSO POLAR)

Cazador pangú (explorador). El impetuoso hermano de Anori.

Dotado de una estatura fuera de lo común para ser pangú. Es diez años más joven que Anuri, a quien envidia. Nanuk es mucho más efusivo que su hermano, parco en palabras y feroz como un oso. Cuando habla, el sonido atronador de su voz basta para intimidar a sus interlocutores. Tiene un carácter impulsivo y dado a los estallidos de ira. Conoce las montañas como la palma de su mano.

FUE 11 (+0)	DES 13 (-1)	CON 17 (+2)
INT 16 (+3)	SAB 14 (+2)	CAR 11 (+0)

CA: 7 [12] (pieles, bono por DES -1); **DG:** 6 +2 (40 PG); **MV:** 6 metros; **ATQ:** 1 (kukri o arco largo); **BA:** +0 (kukri) +1 (arco largo); **Daño:** 1d4+2 (*kukri*) / 1d8+1 (arco largo); **TS:** Exp6; **ML:** 9; **AL:** Legal.

Equipo: *Kukri* (cuchillo curvo tradicional pangú), arco largo, carcaj con 20 flechas, pieles.

SINGAJIK (LOBO AMARILLO)

Artesana. La esposa de Anuri.

Pequeña, pero dotada de una fuerte complexión. Tiene espíritu guerrero, un carácter reservado y una sonrisa angelical. Es una gran costurera y muy hábil con las manos. Toda la

ropa que cose o teje Singajik, lo hace como las mujeres pangú de antaño: con ayuda de una aguja de hueso y de hilo hecho con tendones de animales y lana de yak. La confección de estas prendas tiene unas connotaciones sobrenaturales y debe observar una serie de tabús. Es bastante supersticiosa. Los Hijos de Pangú creen que las propiedades del animal cazado se transmiten a sus pieles, y por tanto al pangú al vestirlas. En el pasado ha tenido experiencias sobrenaturales, lo que la hace ser supersticiosa. Parece no ser una mujer fértil. Siempre permanece fiel a Anori.

FUE 11 (+0)	DES 11 (+0)	CON 14 (+2)
INT 12 (+1)	SAB 14 (+2)	CAR 16 (+3)

CA: 8 [11] (pieles); **DG:** 1 + 2 (10 PG); **MV:** 6 metros; **ATQ:** 1 (kukri); **BA:** +0; **Daño:** 1d4+2; **TS:** Gue1; **ML:** 9; **AL:** Legal.

Equipo: *Kukri* (cuchillo curvo tradicional pangú), pieles.

INNISAQ (NIÑO DE LOS ESPÍRITUS DEL FUEGO)

Ladronzuelo. El niño metomentodo.

Sobrino favorito de Anori y Nanuk. Rápido como el rayo. Es un experto en el uso de las «bolas» (o boleadoras) que utiliza con frecuencia para cazar aves, principalmente perdices y gangas. Estas son cuerdas tensadas con piedras enredadas en uno de los extremos que se hacían girar rápidamente y con las que se apunta a las aves en vuelo, enganchando así dos o tres por disparo. Su presa favorita es el monal colirrojo, la mítica ave de 12 colores de las Montañas de la Luna. En el pasado ha probado la carne humana, por lo que teme convertirse en un wendigo. Se conoce la aldea y las montañas cercanas como la palma de su mano. Siempre anda entre las faldas de Niviangua. Curioso; a veces la curiosidad mató al gato.

FUE 13 (+1)	DES 16 (-3)	CON 14 (+2)
INT 14 (+2)	SAB 13 (+1)	CAR 13 (+1)

CA: 3 [16] (pieles, bono por DES -3); **DG:** 4 + 2 (24 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 (*kukri* o boleadora); **BA:** +1 (*kukri*) / +3 (boleadora); **Daño:** (1d4+2) +1 (*kukri*, doble si apuñala por la espalda) o 1d4+3 (boleadora); **TS:** Lad4; **ML:** 8; **AL:** Neutral.

Equipo: *Kukri* (cuchillo curvo tradicional pangú), boleadoras, pieles, ganzúas.

Habilidades especiales: Abrir cerraduras (31%), Atacar por la espalda (duplica el daño del kukri antes de aplicar modificadores), Encontrar y desactivar trampas (23%), Escalar muros (90%), Escondarse en las sombras (27%), Escuchar ruidos (1-3), Hurtar (37%), Moverse en silencio (37%).

NIVIANGUA (PEQUEÑA HOJA DE ÁRBOL)

Aprendiz de chamán espiritual.

Es chamán espiritual, como su madre. La tarea de los chamanes es mediar entre este mundo y el otro, e invocar a los espíritus para que liberen las almas de los animales a fin de que la caza pueda tener éxito. También sanan a los enfermos, viajando para traer de vuelta las partes perdidas o robadas de su alma; cuando el enfermo las recupera, sana.

La cura de enfermedades tiene un carácter mágico. Niviangua cree que las enfermedades son originadas por diferentes causas, siendo la más habitual la pérdida de alma (que en uno de sus viajes astrales mientras duermen su alma no haya sabido entrar el camino de vuelta), o que hayan sido poseídos por un espíritu

maligno y dañino. Lo cual no quita que algunas heridas se traten y se laven con orina, las quemaduras se unten con grasa, y los huesos rotos se encajen y entablillen; siendo también habitual los cortes en las zonas de los dolores para dejar salir la sangre y aliviar el dolor. No usan ningún tipo de drogas ni estimulantes, ni medicamentos ni recurren a plantas medicinales.

Practica el *katajjiq* (canto de garganta de los Hijos de Pangú). Con frecuencia realiza viajes astrales de ida y vuelta. Además, sabe cómo mediar entre este mundo y el otro, no molestar y apaciguar a los espíritus. Ha asistido al parto de Innisaq, con quien tiene un vínculo especial. Tiene un espíritu noble que le impide dejar morir a alguien sin al menos intentar hacer algo.

FUE 11 (+0)	DES 12 (-1)	CON 13 (+1)
INT 15 (+2)	SAB 16 (+3)	CAR 14 (+2)

CA: 5 [14] (pieles, bono por DES -1); **DG:** 5 (30 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 (*kukri*); **BA:** +0; **Daño:** 1d4+2; **TS:** Dru6; **ML:** 9; **AL:** Legal.

Conjuros de druida preparados. Nivel 1: *amistad animal, convocar animales I, curar heridas leves, luz*; **Nivel 2:** *boja de llamas, piel de corteza, ráfaga de viento*; **Nivel 3:** *caminar sobre el agua, crecimiento vegetal*.

Equipo: *Kukri* (cuchillo curvo tradicional pangú), pieles, 3 pociones de *curar heridas moderadas*, 3 pociones adicionales (aleatorias), talismán de buena suerte (+1 a todas sus tiradas de salvación y una vez al día permite repetir una tirada de salvación de su elección).

Habilidades especiales: *Katajjiq* (+1 a la moral en combate).

OTROS ALDEANOS (ANJ)

DÖRN

Enano, exveterano de guerra.

Fuerte y ancho de hombros, con una constitución de roble. Tiene el pelo oscuro, ojos duros como el acero y una prominente cicatriz en su mejilla derecha debido al brutal garrazo de un leopardo de las nieves. Fue uno de los primeros extranjeros en llegar a Xiãojí, huyendo de su pasado. Una vez tuvo el beneplácito de la comunidad, se instaló con su esposa y abrió el único almacén con el que se abastece a la aldea.

CA: 4 [15] (armadura de cuero tachonado +2); **DG:** 9 (42 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 hacha a dos manos +1; **Daño:** 1d10+4 (por su FUE); **TS:** Ena9; **ML:** 10; **AL:** Neutral; **Tesoro:** 8.000 mo; **PX:** 1.750.

KHANDO

Chamán, hombre-medicina, espiritista, médium.

Khando no es un mago o un brujo, aunque puede jugar esos papeles si así lo desea. Él no es médico, a pesar de que puede desempeñar ese papel también. Khando es mucho más, es un psicopompo (el encargado de conducir las almas de los difuntos hacia la ultratumba, cielo o infierno), un sacerdote, un místico y un poeta.

El chamanismo no es una religión, es una función, un papel, un fenómeno mágico-religioso específico a ciertas personas que tienen la capacidad de éxtasis que permite «vuelo mágico» a los reinos superiores, descenso a los infiernos para luchar contra las fuerzas oscuras, el dominio sobre el fuego, la materia, el tiempo y el espacio.

CA: 3 [16] (brazales +4 y anillo de protección +2); **DG:** 9 (40 PG); **MV:** 10 metros; **ATQ:** 1, daga +1; **Daño:** 1d4+1; **TS:** Dru9; **ML:** 10; **AL:** Neutral; **Tesoro:** 8.000 mo; **PX:** 1.750.

Conjuros de druida preparados. Nivel 1 (4): *enredar, luz, curar heridas leves* (2); **Nivel 2 (4):** *piel de corteza* (2), *luz permanente, ráfaga de viento*; **Nivel 3 (3):** *curar enfermedad, fundir en piedra, muro de viento*; **Nivel 4 (2):** *muro de hielo, curar heridas graves*; **Nivel 5 (1):** *disipar magia*.

BHUTI

Trampero.

Bhuti, es el excéntrico del pueblo. Vive solo en su pequeña cabaña, no posee familia ni muchos amigos en la aldea. Lo primero que sorprende es el aspecto tan viejo que tiene. Es un hombre pequeño, redondo, mugriento y de cabello blanco constantemente despeinado. Sus ropas siempre están sucias, arrugadas y va mal afeitado. El único defecto conocido de Bhuti es que le gusta chismorrear. Los AJ que sean corteses y amables con él, y logren una prueba de Carisma, podrán enterarse de la vida y milagros de prácticamente cualquier habitante de la aldea, ¡e incluso es posible que lo que diga sea verdad!

CA: 7 [13] (pieles); **DG:** 3 (12 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1, arma (lanza/*qiang*); **Daño:** 1d6; **TS:** Exp3; **ML:** 9 (6 si muere el Gran Cazador); **AL:** Neutral; **Tesoro:** 1.050 mo; **PX:** 50.

NYIMA

Maestro-monje.

Nyima es un monje que gestiona con ayuda del chamán Khando una arcaica enfermería, subvencionada en gran parte por los impuestos que envía religiosamente Kang. Sin embargo, ya no practica la medicina, puesto que ha perdido gran parte de la vista (-2 a las tiradas de ataque y CA, pierde el bono de Destreza, se mueve a mitad de movimiento y recibe un -2 a sus tiradas de sorpresa). La gente de Xiãojí lo admira y confía plenamente en él.

Es una autoridad en folclore local, y conoce todas las leyendas e historias del reino de Shui. Cree firmemente en lo sobrenatural. Como quiera que Nyima tiene más de 60 años, no puede (o no desea) ayudar a los AJ físicamente, aunque lo haría de buen grado si fuera más joven.

CA: 10 [9] (túnica de monje o *kasaya*, ceguera); **DG:** 8 (40 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1, arma (lanza/*qiang*); **Daño:** 1d6; **TS:** Mis8; **ML:** 11; **AL:** Legal; **Tesoro:** 1.050 mo; **PX:** 3.900.

Habilidades adicionales: Encontrar y desactivar trampas y fosos (63%), Escalar muros (94%), Escondarse en las sombras (57%), Moverse en silencio (63%); alerta, ataque marcial místico (como arma mágica +2), hablar con animales, resistencia, sanación. Repasa la clase místico (monje) en el *Manual avanzado* (caja verde).

NGONGA

Gran Cazador.

Es orgulloso y arrogante, pero justo y con unas dotes de mando y habilidad para la estrategia militar extraordinarias, algo fuera de lo normal entre los pangú. Es un hombre musculoso, no demasiado alto. A pesar de ser el líder de la aldea se comporta con dignidad.

A Ngonga no le gustan los forasteros, y sospecha que la fatalidad que ha sobrevenido a su comunidad la han traído los AJ con su inoportuna llegada. Su aldea está en manos de un

terrible mal, y no sabe cómo protegerla. Como líder de la comunidad, ha hecho un juramento y piensa cumplirlo.

CA: 6 [14] (pieles, bono por DES -1 y escudo de madera); **DG:** 7 (40 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 (*kukri* o arco largo); **BA:** +2 (*kukri*) o +1 (arco largo); **Daño:** 1d6+2 (*kukri*) / 1d8+1 (arco largo); **TS:** Exp7; **ML:** 9; **AL:** Legal; **Tesoro:** 1.100 mo; **PX:** 1.200.

Equipo: *Kukri* (cuchillo curvo tradicional pangú), arco largo, carcaj con 20 flechas, pieles.

ALDEANOS

Ancianos, niños y mujeres (indefensos).

CA: 7 [13] (pieles); **DG:** 1/2 (4-8 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1, arma (lanza); **Daño:** 1d6; **TS:** Gue1; **ML:** 9 (6 si muere el Gran Cazador); **AL:** Legal; **Tesoro:** 1d6 mo; **PX:** 5.

TRAMPEROS

CA: 7 [13] (pieles); **DG:** 3 (12 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 arma (*kukri*); **BA:** +1; **Daño:** 1d4; **TS:** Gue3; **ML:** 9 (6 si muere el Gran Cazador); **AL:** Legal; **Tesoro:** 50 mo; **PX:** 50.

CAZADORES

CA: 6 [13] (armadura de cuero tachonado); **DG:** 6 (24 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 1 (arco largo); **BA:** +1; **Daño:** 1d8+1; **TS:** Exp6; **ML:** 9; **AL:** Legal; **Tesoro:** 100 mo; **PX:** 200.

MONSTRUOS

ITHAQUA, EL QUE CAMINA EN EL VIENTO

El monstruo de aventura es un wendigo abominable, al que los nativos pangú llaman Ithaqua. Es un ente sobrenatural, malévol y caníbal que además posee un gran poder espiritual. El Que Camina en el Viento periódicamente pisa los vientos de las cordilleras montañosas, llevando víctimas indefensas a Boreal para adorarlo entre sus desechos nevados. Posee un hambre insaciable y tiene un deseo irrefrenable por comer carne humana. En su mitología, se le asocia estrechamente con el invierno, el norte, el frío, la hambruna y la inanición.

Ithaqua podría ser una de las criaturas más grandes y viejas que existe, pues mide cientos de metros de largo. Su correosa piel blanquecina está teñida en muchos puntos de azul pálido y gris claro. Sin embargo, la forma preferida de Ithaqua es la de una gigantesca tormenta o aurora boreal con forma antropomórfica de grandes y relucientes ojos rojos bañados en sangre, que se mueve relampagueando por el aire; aunque también puede aparecer como una nube de niebla o de nieve. De esta manera puede flotar sobre la superficie del agua, y atravesar las montañas, con tal fuerza y velocidad que puede incluso levantar grandes olas volcando canoas, kayaks y embarcaciones.

El Que Camina en el Viento es responsable de una serie de misteriosas desapariciones ocurridas en distintos lugares del mundo y en muchas de las regiones septentrionales. El invierno es la época más peligrosa, ya que es entonces cuando aumenta su voraz apetito por los hombres. En la mayoría de estos casos, la persona desaparece y no se sabe nada de ella durante meses o incluso años, y de repente aparece envuelta en un sudario de nieve blanda, con indicios de haber caído desde una altura considerable. Eso si aparecen. Si sobreviven, balbucean las glorias de Ithaqua o aseguran haber regresado de Boreal. En algunos casos, portan extraños objetos que claramente provienen de zonas muy

alejadas. Los que han estado físicamente cerca de El Que Camina en el Viento suelen ser capaces de soportar las temperaturas más frías sin ninguna incomodidad, o incluso de transformarse en una criatura que recuerda físicamente a Ithaqua. Sea como sea, ninguno sobrevive sano y cuerdo al regreso a la civilización.

HABILIDADES ESPECIALES

Atrapar. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 15 metros, un objetivo. Ithaqua atrapa a un personaje que no sea un no muerto o un wendigo que se halle dentro de su rango de ataque. Este deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis o será atrapado por sus tentáculos, lo que conllevará que reciba 2d6 de daño todos los turnos en los que permanezca atrapado. Al final de cada uno de sus turnos, un personaje atrapado podrá liberarse si tiene éxito en una tirada de salvación contra parálisis.

Aullido espeluznante (1 / día): Su voz es estridente y reverbera más que el trueno. Además, emite un largo e interminable sonido, acompañado de espeluznantes aullidos, que hace huir a la gente espantada. El Que Camina en el Viento suelta un espeluznante aullido. Este lamento no tiene ningún efecto sobre los muertos vivientes ni los wendigos. Todas las demás criaturas a menos de 100 metros de él que puedan oírle deben realizar una tirada de salvación contra conjuros. Si se falla, los puntos de golpe caen a 0, quedando inconsciente. Si se tiene éxito, se sufre 3d6 puntos de daño psíquico.

Rostro horrible: Pero verlo es peor; cualquiera que contempla a Ithaqua está condenado a que este se lo lleve consigo a lo más remoto de Boreal. Todas las criaturas de menos de 15 DG o que no sean un muerto viviente o un wendigo que se encuentren a menos de 50 metros de El Que Camina en el Viento y que puedan verle deben tener éxito en una tirada de salvación contra parálisis (a -4 si Ithaqua se muestra agresivo) o sufrirán -2 a sus tiradas de ataque y daño por el miedo. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, con alguna desventaja si El Que Camina en el Viento está dentro de su línea de visión, terminando su efecto sobre sí mismo si tiene éxito. Si la tirada de salvación tiene éxito o el efecto finaliza, el objetivo es inmune al Rostro horrible de Ithaqua durante las próximas 24 horas.

Tormentas boreales: También puede dividirse en cientos de pequeñas tormentas boreales (ver monstruo más adelante) de formas, estructuras y colores muy diversos que además cambian rápidamente con el tiempo. Sus colores de neón también son diversos, aunque las más habituales son las verdes y amarillas, y las menos (aunque más peligrosas) las rojas. Tan pronto puede llenarse el cielo de bandas, espirales y rayos de luz que tiemblan y se mueven rápidamente por el horizonte; como aterrizan y toman una forma antropomorfa.

Inmunidades: Es inmune a los proyectiles normales, al frío y al veneno. Resistencia a la magia 75%. Solo puede ser herido por armas mágicas +4 o superior y regenera 20 puntos de golpe por asalto. No se le conoce ninguna debilidad.

Conjuros: Tiene el poder de crear un *muro de viento* o un *muro de niebla* 3/día, y un *muro de hielo* 1/día. Además, Ithaqua puede usar los siguientes hechizos como un mago de nivel 20: *apresar* (enviar a Boreal), *controlar los elementos* (frío, viento fuerte, tornado, nieve), *disipar magia*, *dormir*, *localizar objeto*, *telaraña*, *toque helado*.

CA: -3 [22]; **DG:** 15 (120 PG); **MV:** 50 m, 100 m volando; **ATQ:** 2 garras, mordisco, especial; **Daño:** Garra 2d10+15, mordisco 1d10+5, atrapar; **TS:** Gue15; **ML:** n/a; **Tesoro:** especial; **AL:** Caótico; **PX:** 25.000.

TORMENTAS BOREALES

Pequeñas tormentas vivientes compuestas de minúsculas partículas con cargas magnéticas en forma de colores inverosímiles. Al ser transportadas por los vientos solares se mezclan con diferentes gases presentes en la atmósfera produciendo hipnóticos efectos lumínicos de distintos colores, sobre todo de tonos verdosos y rosados.

Estas tormentas están rodeadas de mágicas leyendas que proceden de culturas ancestrales. Los distintos pueblos que han vivido bajo el influjo de las tormentas boreales les dan distintas explicaciones; los pangú creen que las causan las almas de los muertos cuando suben al cielo.

Usualmente tienen una forma vagamente humanoide con largos tentáculos nebulosos. Un máximo de tres tormentas boreales pueden atacar a una misma criatura de tamaño humano.

Suelen estar acompañadas de una fuerte ventisca de nieve, de manera que, si así lo consideras, puedes sustituir uno de sus ataques normales por un efecto de *muro de viento*, *ráfaga de viento* o *tormenta de hielo*. Son necesarias armas +2 o superiores para hacerle daño. Son inmunes al frío y la electricidad.

Cualquiera que use un arma metálica para golpear o tocar a una tormenta boreal sufre 1d6 puntos de daño. Si hay iluminación suficiente (basta con una antorcha) estas criaturas proyectan una sombra gélida y cualquiera que sea tocado por la sombra sufre 1d4 puntos de daño por frío. Al atacar, una tormenta intenta colocarse de tal manera que la sombra caiga sobre al menos una de sus víctimas.

CA: 0 [19]; **DG:** 12 (90 PG); **MV:** 60 m volando; **ATQ:** 2 golpes de viento (alcance 3 metros) o chispazos eléctricos (cuerpo a cuerpo); **Daño:** 2d8/1d8+9; **TS:** Gue10; **ML:** 10; **Tesoro:** ninguno; **AL:** Caótico; **PX:** 3.100.

[Nota del autor: Esta criatura está basada en las auroras vivientes y la tempestad ártica que aparecen en la aventura X2: *El Arca de los Mil Inviernos*, pág. 48 y 53, respectivamente].

LOS HIJOS DEL VIENTO (WENDIGOS)

Hijos de Pangú antropófagos. Las leyendas aseguran que a veces, con solo tocar la mente de una persona, Ithaqua hace que se obsesione con el canibalismo. A partir de ese momento, pasa a ser peligroso para su familia y amigos; hasta tal punto que la tribu se ve forzada a acabar con él.

En todas las culturas donde está presente el mito del wendigo existe la creencia de que los seres humanos pueden convertirse en este monstruo si alguna vez practican el canibalismo o si son poseídos por el espíritu demoníaco de un wendigo, a menudo durante un sueño. En cuanto se da la transformación, la persona se volverá violenta y tendrá un deseo irrefrenable de comer carne humana. La causa más frecuente de la transformación en wendigo es que la persona haya recurrido al canibalismo, devorando el cuerpo de otra persona con el fin de evitar morir de hambre durante un periodo de gran necesidad, por ejemplo, durante los duros y fríos inviernos.

El wendigo es una criatura mítica, propia de las Montañas de la Luna o de Boreal. No se conoce su existencia más allá de estas dos localizaciones. Los clérigos ancianos argumentan que estas criaturas son la encarnación maléfica de los cuerpos corruptos de aquellos desdichados que se alimentaron de la carne de los de su propia raza. Condenados por los dioses, al

morir, son maldecidos con una furia indómita que les confiere vida ultraterrena, forzándoles a seguir matando para saciar un apetito eterno, vagando los páramos en invierno, los bosques sombríos y las vaguadas solitarias, convertidos en horribles bestias de aspecto grotesco.

Solo las armas mágicas pueden herir a estas criaturas. A pesar de su tamaño, se mueven con inusitada habilidad (pueden levitar a voluntad), en silencio y con letal precisión. Son inmunes a los hechizos de sueño y frío. Ven sin penalizadores en la oscuridad. Los wendigos no son muertos vivientes. El wendigo es una criatura extraordinariamente rara, así que encontrarse con él es muy improbable, pero mortal.

Surgen o despiertan en las tormentas boreales, así que hay una posibilidad de que aparezcan rodeados de una espesa tormenta boreal de un radio de 50 metros que limita la visibilidad a 2 metros y reduce el movimiento a la mitad. Los wendigos son inmunes a sus efectos. Una vez la tormenta boreal termina, los wendigos sobrevivientes tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros. Si es exitosa, recuperan su vida anterior. Los efectos de esta locura también pueden curarse mediante un conjuro de *deseo* o *sanar*.

CA: 0 [19]; **DG:** 8 (40 PG); **MV:** 12 metros; **ATQ:** 2 garras, 1 mordisco; **Daño:** 1d6/1d6/2d8; **TS:** Gue13; **ML:** 12 (luchan hasta la muerte); **AL:** Caótico; **Tesoro:** ninguno; **PX:** 420.

*Al tener moral 12 los wendigos lucharán hasta la muerte sin rendirse o huir jamás. Ni siquiera será necesario realizar una tirada de moral (si usas esta regla opcional).

[Nota del autor: Las características del wendigo aparecen en el *Escenario de campaña* (caja azul), pág. 104].



LA ALDEA XIÀOJÍ

Xiàojí es apenas un grupo de pequeñas construcciones, colgadas sobre un precipicio. Extiende sus casas y pequeños huertos en los repliegues de la ladera de una montaña. La estructura se mantiene en su lugar con vigas transversales de roble encajadas en agujeros cincelados en los acantilados. La estructura de los principales edificios está oculta dentro del lecho rocoso. El monasterio está ubicado en la cuenca del pequeño cañón, y los cuerpos de los edificios cuelgan del medio del acantilado debajo de su cumbre prominente, protegiendo el templo de la erosión de la lluvia y la luz solar.

La aldea se encuentra colgada de un gigantesco acantilado sobre uno de los pocos respiros que da el río Banshaki, que apenas unos kilómetros más abajo y más arriba excava uno de los cañones más profundos y espectaculares del mundo. Quizás por eso la tierra que rodea el pueblo es extraordinariamente fértil. Dicen que la enorme trinchera formada por este río es «la cicatriz más grande y profunda de la tierra». El último enclave de la civilización antes de ascender al recóndito templo Huang Jíng.

Todos los edificios están contruidos sobre acantilados que están a más de 60 metros del suelo. La distancia de este a oeste es más larga que de norte a sur y se vuelve más y más alta desde la puerta de sur a norte a lo largo de la montaña.

En ella viven, en casas colgantes, alrededor de 140 personas ancladas todavía en sus viejas costumbres. Gente amable y bondadosa, que todavía desconfía de los extranjeros. Es una pequeña aldea pangú cazadora, recolectora y pesquera tradicional situada en la orilla oeste del río Banshaki. Aun siendo un pueblo seminómada al albur de la caza, la pesca y la bondad del crudo invierno, hace ya bastante tiempo que decidieron establecer un campamento permanente, a pesar de que las leyendas contaban que antaño hubo un poblado en la zona que un buen día desapareció misteriosamente sin dejar rastro.

Xiàojí está protegida por gigantes. Su situación en un monte rodeado de montañas y las dificultades que presenta el camino de acceso ha permitido a esta pequeña aldea quedar durante siglos al margen del expansionismo del Imperio Kang.

Barro, piedra y madera blanqueada con cal que forma un pequeño laberinto de estancias, pasajes y pequeños patios interiores que forman el epicentro de una pequeña aldea de callejuelas imposibles y casitas modestas.

Hay varias cabañas a las afueras (en una de ellas se entrenan a perros pangú), varios graneros, establos, cobertizos y otros edificios de interés como una escuela pública, un almacén local en el que no falta de nada, la cabaña de Ngonga, y la consulta del chamán con una pequeña enfermería que hace las veces también de farmacia y de veterinario. La primera presencia externa fue un puesto avanzado del Imperio Kang con un par de ayudantes y una secretaria.

No hay carreteras que conecten el poblado con el resto de la civilización, así que para sus necesidades los aldeanos usan monturas en el invierno (yaks domesticados y mulas). En verano se usan pequeños kayaks para llegar a zonas de caza a través del río. Tres veces al año, unas embarcaciones de mayor tamaño llegan con suministros.

La agricultura a pequeña escala y una limitada ganadería son sus principales fuentes de alimento, lo que apenas permite el sustento de las familias. Además, la extrema dureza de

su clima, con inviernos de muy bajas temperaturas, obliga a su población a gastar gran parte de su limitada economía en procurarse calor.

Los pangú tienen una cultura muy rica, llena de simbolismo y apoyada en valores como la paz, la compasión, el profundo respeto a la naturaleza y la voluntad de crecer como personas.

No hay apenas delincuencia: quizá alguien se pasa con el alcohol y provoca algún jaleo de vez en cuando, pero nada serio. Los agentes de la ley están acostumbrados a aburrirse más que nada. La gente se suele llevar bien, aunque por supuesto hay roces entre vecinos o compañeros, y los habituales cuchicheos de pueblo.

Su clima es extremadamente frío. Apenas llueve y la temperatura se mantiene bajo cero durante mínimo 8 meses al año. El área del río Banshaki es el hogar de los rebaños de yaks, así como otras especies salvajes.

ARQUITECTURA

Xiàojí está situada en un emplazamiento llamativo por el desnivel en la ladera de una montaña y junto a enormes formaciones rocosas. A menudo suele encontrarse por encima de un mar de nubes que cubre la planicie a sus pies.

La aldea es un laberinto enmarañado y confuso que consta de múltiples niveles, puentes interconectados, inestables pasarelas de madera, cuerdas y atiborradas extensiones de tejado. Toda una colección de callejones y calles estrechas empedradas, muchas de ellas con largas escalinatas o pasarelas entre casas de construcción tradicional. Por lo general, las estructuras pangú se construyen con materiales naturales como piedra, arcilla y madera.

Trata de transmitir en todo momento a los personajes la sensación de estrechez, incomodidad y lo peligroso del lugar. Las callejuelas tienen techos, muros y suelo de mampostería. En el mejor de los casos solo tiene una anchura para dos personas (1-4 en 1d6), en el resto (incluidas las pasarelas y puentes) solo se puede pasar en fila india. Los suelos son considerados escombros pequeños, debido a toda la erosión que se ha depositado en ellos a lo largo de los años, por lo que restan -10% en toda prueba de Destreza (Acrobacias). Es relativamente poco arriesgado caminar lentamente por las callejuelas, pero todo personaje que desee desplazarse a una mayor velocidad deberá efectuar una prueba de Destreza (Atletismo) o caerá al precipicio.

Los sitios de construcción más deseables se encuentran, literalmente, colgados de la ladera de la montaña. Tienen techos planos, cubiertos de pizarra o tejas, dado que las precipitaciones son escasas. Las familias más prósperas, tienen casas privadas que pueden tener hasta tres pisos de altura, aunque lo normal es que tengan un solo un piso.

La madera todavía se extrae localmente de las masas forestales, que se transportan en grandes bateas por el río y se utilizan para la construcción de viviendas. Las vigas de madera horizontales sostienen el techo y, a su vez, están sostenidas por columnas de madera. En algunas zonas, la madera también se usa para hacer paredes exteriores de estilo cabaña de troncos. Los interiores de las casas a veces están revestidos con paneles de madera y los gabinetes están ornamentados.

Los muros contruidos con piedra o tierra apisonada pueden tener hasta un metro de espesor en la base. En estructuras grandes como templos y casas señoriales, las paredes se inclinan hacia adentro para crear una ilusión de mayor altura. Las

ventanas suelen ser pequeñas porque las paredes son tan pesadas que las aberturas grandes harían que la estructura fuera débil e inestable. Las ventanas presentan celosías de madera cubiertas de papel, no conocen el vidrio.

Todas las puertas están hechas de madera de roble con bisagras y manijas de hierro, y están equipadas con cerraduras de baja calidad (-20% a Abrir cerraduras), pero ninguna de ellas estará cerrada. Los pangú no desconfían y son hospitalarios. Los propietarios llevan consigo las llaves necesarias para desbloquearlas y bloquearlas en todo momento. Muchos habrán muerto devorados, otros habrán huido y unos pocos estarán huyendo de un lado para otro, como pollos sin cabeza.

PIFIAS

En cualquier combate existe un peligro adicional al de recibir un ataque del oponente. Si un AJ saca una pifia en uno de sus ataques, esto indica que resbala o pierde el equilibrio y cae por el precipicio. La diosa fortuna hace que vaya a parar a la calle que hay unos metros más abajo, sufriendo 3d6 puntos de daño por la caída. Una tirada de salvación exitosa contra muerte reducirá el daño a la mitad.

LUGARES INTERESANTES

A continuación se detallan algunos de los lugares más interesantes de Xiāojí. Siéntete libre de reinterpretarlos a tu gusto, ignorarlos o crear los tuyos propios, según tus necesidades. Piensa en la típica aldea remota de alta montaña. Están organizados de norte a sur, de los más altos a los más bajos (en el meandro del río).

1. CASA DE HUÉSPEDES

Esta humilde casa de huéspedes ha sido la primera en abrir en Xiāojí. Consiste en una estructura principal de forma rectangular flanqueada por dos pasillos en forma de «L» y un pasillo de cola.

Se inauguró hace apenas seis años, tras la gran apertura kang. Desde entonces, ha acogido en sus espaciosas salas a grandes viajeros y peregrinos en busca de aventuras y la seducción del riesgo. Puede dar hospedaje a hasta ocho personas. Es bien conocida por el séquito imperial, pues aquí ha pasado la última semana de su largo viaje para aclimatarse a la altitud y el clima.

Tiene dos plantas de altura. Destaca sobre las casas de sus vecinos no solo por su tamaño, sino también por su extraño estilo (más occidental). Su suelo suele estar cubierto por alfombras con estampados florales y las paredes decoradas con pieles de animales. Pinturas y esculturas pangú decoran los muros y pilares, y los techos arqueados pintados con arte kang.

Un gran salón común presenta una barra y media docena de mesas. La comida se sirve desde muy temprano hasta horas nocturnas respetables, y las habitaciones se pueden alquilar durante el día. El plato básico de su menú es la *tsampa*, una torta de cebada que, mezclada con agua, también se sirve como un pastel; el té acompañado de mantequilla de yak con sal y el *chang*, la cerveza local. Verduras y tubérculos acompañan a la mayor parte de platos. Cabe considerar también los *momos* (bolas de pasta rellenas de carne o verduras) y la *thukpa* (sopa de pasta y verduras). Existe además el queso artesanal de leche de yak con el que también se hace yogur. La carne se acostumbra a comer seca y salada.

2. EL HOGAR DEL GRAN CAZADOR

En el centro de la aldea se encuentra la cabaña del Gran Cazador. Junto con el santuario, la casa de huéspedes y el almacén de Dörn es una de las más grandes de la aldea (tiene 3 plantas de altura). Esta es la casa de Ngonga y el despacho del gobierno de la comunidad.

Desde el mediodía hasta el anochecer, la casa de Ngonga está abierta a todos, para que puedan entrar y dar a conocer sus quejas al Gran Cazador, o a cualquier otra figura de autoridad en la comunidad. Cada día, una vez anochece, Ngonga se reúne con otros líderes de la comunidad para discutir en privado los asuntos más trascendentales de la aldea. Nunca dejan nada para mañana.

3. SANTUARIO WŪHÁNG

Al lado de la cabaña del Gran Cazador se alza un pequeño templo en honor a la Madre Naturaleza de la religión wūháng: el centro espiritual y de meditación de la aldea.

El santuario es un elegante edificio construido de impresionante piedra caliza blanca, un tipo único en la aldea por su color y brillantez. Varios dragones dorados adornan la azotea del templo. Está rodeado por cuatro columnas de roca, y detrás del templo hay un campo de entrenamiento.

Diosa naturaleza. Una alfombra roja de lana de yak confeccionada con decoraciones en hilo dorado corre desde la puerta hasta llegar a la imponente estatua de su diosa, que simboliza la armonía entre el hombre, la naturaleza, la gente y la religión. La estatua mide unos 3 metros de altura y pesa 5,5 toneladas. Los ojos y los pies de la estatua están decorados con madreperla grabada. Se presenta en una postura de serenidad. Su mano derecha se levanta para quitar la aflicción. Su mano izquierda descansa sobre su rodilla, representando la felicidad. Sorprende ver toda esa mole de oro macizo en un espacio relativamente poco vigilado.

A través de la semioscuridad, donde incluso puede escucharse el silencio, y amparados únicamente por las vacilantes lamparillas alimentadas con manteca rancia de yak y olor del incienso recién quemado, se percibe esa intensa espiritualidad propia de los templos y monasterios wūháng, mientras resuenan monótonos, graves y profundos los rezos de los monjes.

Imprenta. También disponen de una estancia reservada para la imprenta, que funciona con tipos de madera tallados a mano. El papel se fabrica con corteza de adelfa u otros arbustos, remojada en agua y molida con piedras. La pulpa se extiende después sobre malla de alambre encima de un bastidor de madera, donde permanece hasta secarse; el papel resultante es duro, áspero y de color cremoso.

Culto. A sus puertas llegan con mucha frecuencia peregrinos que no parecen denotar cansancio tras un viaje de postraciones, mientras recitan sus mantras a la vez que hacen girar sus molinillos de oración. Todas las religiones son bienvenidas mientras paguen religiosamente sus tributos. Los fieles locales acuden a este templo con cierta regularidad a adorar a su diosa, hacer ofrendas o pedir favores a los místicos. Muy a pesar de las difíciles condiciones de vida de estos lugares de recogimiento, la sonrisa de la fe resulta eterna e imborrable.

Ocupantes. En la actualidad, cinco monjes (un maestro y cuatro monjes) se ocupan del santuario, impartiendo enseñanzas de filosofía, medicina ancestral, música, matemáticas, lengua y, por supuesto, las enseñanzas wūháng. Un sexto se encuentra de peregrinaje en el templo Huang Jing. Al respecto, cada familia de la comunidad, siguiendo la tradición pangú,

entrega su hijo menor para que sea educado en el santuario, asegurando la perpetuidad de este. Los monjes de este lugar sagrado realizan conjuros y limpiezas por encargo. El coste habitual suele ser de cien monedas de oro por nivel del conjuro.

Trampa. Una gran puerta de doble hoja de la pared oriental y la puerta que da hacia el norte están mágicamente protegidas mediante custodias dirigidas a impedir que los que no pertenecen al templo pasen a las habitaciones privadas que hay más allá. Toda criatura de un alineamiento diferente a legal que toque una de estas puertas activa la trampa, haciendo que los dragones tallados en el marco que rodea la puerta exhale gas venenoso. Aquellos que se encuentren a 3 metros de la puerta deben superar una tirada de salvación contra venenos o sufren 2d12 puntos de daño. Activar esta trampa también alerta al resto de criaturas en el templo (si las hay).

Objetos de valor. En sus estancias pueden encontrar 2 ópalos, con valor 1.000 mo cada uno, 1 poción de *curar heridas graves*, 1 poción de *curar enfermedad*, 1 poción de *invisibilidad*, 1 pergamino con 2 conjuros de clérigo: *curar enfermedad* y *quitar maldición*, y 10 barras de incienso con valor 30 mo cada una.

4. LA CABAÑA DE BHUTI

Una cabaña inclinada, decrepita, muy austera, sin adornos ni cosas superfluas. De las paredes cuelgan innumerables ristras de ajos. El suelo es de tierra y está cubierto de paja. La poca luz que hay la proporciona una lámpara con aceite rancio de yak.

Bhuti da la bienvenida a los AJ con los brazos abiertos y con amistosos saludos. Es alto y delgado, desaseado y hosco, y tiene una gran mata de pelo canoso y una pequeña cicatriz en la frente. No parece ni un poco nervioso ni preocupado por los sucesos recientes. Al contrario, parece entusiasmado por todo lo que está ocurriendo. Él ofrecerá amablemente a los AJ té con leche de dri (la hembra del yak), luego preguntará qué es lo que saben sobre lo que sucede en Xiāoji.

Bhuti tiene cierto interés, aunque no sabe nada más que lo que la gente le ha contado (que no es mucho) y desde luego no tiene la menor intención de abandonar su cabaña. A pesar de ser un veterano trampero, su avanzada edad no le permite grandes actividades.

Bhuti, por supuesto, tiene sus propias teorías sobre las misteriosas muertes y desapariciones. Cree que hay algo que hacer con un antiguo dios de la montaña (está equivocado, pero sonará creíble y sincero a los AJ). Promete encontrar pruebas y pedirá a los AJ que vuelvan al día siguiente para hablar de nuevo. Lamentablemente, tiene bastantes posibilidades de sucumbir ante las hordas de wendigos, así que es posible que ya no vuelvan a verle con vida. No le cojáis mucho cariño.

5. CASA DEL TÉ

Un edificio un poco austero, rústico y simple desde fuera. El objetivo de la ceremonia es el de pasar el tiempo con los amigos y vecinos, con quienes disfrutan de las artes, limpian la mente de las preocupaciones de la vida diaria, y reciben un tazón de té servido de una manera graciosa y con buen gusto.

Aparte de servirlo, en su interior se procesa comunalmente el té cosechado en la aldea. Antaño era una importante moneda de cambio. Una recolección requiere mucho cuidado y habilidad y es llevada a cabo generalmente por mujeres. La capacidad media de recolección es de unos 4 kg de hojas verdes al día. Esta cantidad resulta en 1 kg de té procesado que se reparte equitativamente entre todos los habitantes.

Los pangú son muy aficionados al consumo de té y debido a la dureza del clima y la altitud es que han creado su propia y única manera de beber y preparar el té. Su manera favorita de consumir el té es beberlo mezclado con mantequilla, sal y también leche; una bebida ideal para soportar el frío.

Este té lleva un largo y complicado proceso de elaboración. El té negro de ladrillo se hierve hasta que alcanza el sabor correcto. Después, se quitan las hojas y se pone en una mantequera de madera con agua hirviendo, sal y mantequilla de yak. Luego, con mucha delicadeza, se mezclan bien los ingredientes hasta que la mantequilla quede bien derretida. El líquido resultante se vierte en un hervidor de agua donde se calienta nuevamente para luego servir. Es esencial emplear leche de dri, la hembra del yak.

6. CALLEJÓN RETORCIDO

Los elevados muros de los edificios circundantes dejan este callejón, extrañamente retorcido, en una penumbra constante. Aunque lleno de basura y porquería, dichos residuos no son el rasgo más estomagante de esta decadente vía secundaria. Amontonada contra una inclinada pared de madera se alza una pila de cadáveres parcialmente devorados. El olor a muerte sobrepasa a los AJ.

7. ESCALINATA COLAPSADA

Este tramo de escaleras ha sido rellenado con grandes escombros a modo de barricada. Despejar las escaleras para acceder al otro lado de la aldea o a los edificios que hay debajo cuesta 1d2+1 horas, un periodo de tiempo tan elevado que hace inasumible siquiera plantearse ponerse a ello.

8. PASARELAS DE MADERA

Un trazado de laberínticas pasarelas de aspecto inestable se alza por encima del nivel del suelo, cuyas plataformas uniformemente situadas cuelgan de unos soportes de madera. Estas pasarelas permiten a los aldeanos acceder a la parte superior de la aldea sin tener que dar un enorme rodeo.

9. EL POZO

Cerca de la casa del chamán hay vetusto un pozo de piedra que data de tiempos remotos. Uno de los puntos de referencia es el formado por este pozo, el abrevadero, el lavadero y la balsa, que dan servicio a sus habitantes y permiten el riego de la reducida huerta.

PRODUCCIÓN DE TÉ

El proceso de producción, básicamente consiste en deshidratar levemente el té, trocearlo, fermentarlo levemente y finalmente molerlo para poder envasarlo para su consumo, dándole a las hojas la terminación necesaria para que sean más o menos finas. Utilizan piedras cilíndricas de casi 30 kilos de peso para prensar las hojas de té y elaborar los característicos «ladrillos».

Una vez traídas las hojas, se ponen sobre largas mesas donde el té se airea para deshidratarse y ayudar a que pierda en torno al 30% de su humedad. Una vez deshidratado está listo para el siguiente paso del proceso.

El té, tras el proceso de secado o *drying*, se traslada a los molinos donde se corta la hoja en trozos pequeños, tamizándolo seguidamente para eliminar los nervios de las hojas o los pequeños palitos y dejando que repose con aire caliente para que se produzca más o menos fermentación. Con estas hojas son con las que se prepara el té en forma tradicional de infusión, colando las hojas al servirlo o incluso dejándolas en la taza. El proceso termina con la clasificación de las distintas calidades y su envasado.

Es toda una obra de ingeniería. El pozo de base circular, tiene un diámetro de 2 metros y una altura de 1,5 metros y más de 30 metros de profundidad. El agua de su interior es excepcionalmente clara y pura. Los pangú están muy complacidos de poder disfrutar de ella y no tener que descender hasta la orilla del río a diario para coger agua. Se utiliza principalmente para dar de beber a los animales, que son llevados hasta el abrevadero o pilón de piedra que hay adosado a este. El agua se extrae mediante cubos o pozales amarrados a una sogá, que por medio de una polea se introduce hasta el fondo del pozo, vertiendo después el agua extraída en el pilón hasta que los animales se sientan satisfechos.

Tras cada dura jornada de trabajo, el pozo suele ser lugar de encuentro de los pangú: la excusa perfecta para encontrarte con tus amigos o vecinos. Un lugar impregnado de historia y de vida que conforma el centro neurálgico de la vida diaria de la comunidad. De tal manera que, cuando no tienen nada que hacer o tienen un momento libre, se suelen reunir aquí a cualquier hora del día y de la noche (si el clima lo permite). Se sientan, discuten, fuman pipas y comen.

10. TEJERÍA

Edificio de planta rectangular cubierto a una única vertiente por los materiales tradicionales de la arquitectura popular: madera para las vigas, cañizo como aislante y teja en la superficie externa.

Los materiales de construcción son el adobe para las esquinas y el tapial para el resto de los muros. Es el lugar, evidentemente, donde se fabrican las tejas con las que se cubren los tejados del resto de edificios de la aldea. Aquí se encuentra el obrador, la era, la balsa de decantación y el horno.

11. CASA DEL CHAMÁN

El hogar del chamán es acogedor, bien iluminado y de temperatura agradable. La casa tiene recias puertas y fuertes ventanales de vidrio. Muchas de las casas de Xiāojí no están construidas para que resistan una horda de wendigos. Esta sí. Cada uno de los chamanes que ha residido aquí a lo largo de los años ha dejado su impronta.

El pungente olor del alcohol y de las medicinas inunda esta lóbrega cabaña, un olor típico de los hospicios y de los depósitos de cadáveres.

En su interior hay un extenso y bien organizado muestrario: un insólito lugar donde se guardan cosas extrañas y potentes. Ahora, el lugar es un amasijo de frascos rotos, vasijas de cerámica rotas y fragmentos de vidrio, todo en medio de los restos dispersos del contenido de estos contenedores (hierbas, especias, productos químicos, y otras mezclas extrañas y sustancias ahora inidentificables). Incluso los estantes y los bancos donde se posaban estos enseres están ahora rotos y esparcidos por la zona. El destrozo es total. No obstante, una búsqueda cuidadosa revela alguna hierba, componente mágico, poción o elemento químico (fósforo, azufre) que puede rescatarse.

Este es el lugar donde se practica la medicina tradicional heredera directa de los cuatro tantras, que se remonta a siglos de antigüedad. Un método que usa un enfoque complejo de diagnóstico y que incorpora técnicas como el análisis de los polos y el análisis de orina, y utiliza la modificación del comportamiento y de la dieta, medicinas compuestas por materiales naturales (por ejemplo, plantas medicinales y minerales) y terapias físicas (por ejemplo, la acupuntura o la moxibustión, en la que se utilizan puros de moxa, hechos a base de artemisa, para aplicar calor en puntos concretos de acupuntura y tratar las enfermedades).



Los pangú comparten la creencia tradicional sobre el hecho de que toda enfermedad al final es el resultado de los tres venenos: los apegos, el odio (o aversión) y la ignorancia (o ilusión).

12. NEVERA

Esta es una de las neveras que se pueden encontrar en el pueblo, el agujero donde se introduce la nieve para formar el hielo. Está cubierto de una construcción de piedras de forma semiesférica que mantiene aislado su contenido del exterior.

La función de la nevera es la de recoger hielo durante los meses de invierno y conservarlo para uso doméstico o venta en los meses siguientes, mientras dure. En verano, sirve para guardar alimentos y bebidas frescas que los recolectores llevan al campo para trabajar mientras dura el caluroso día. La elaboración del hielo consiste en acumular y pisar en las neveras diferentes capas de nieve y paja, la paja sirve para separar y facilitar al máximo la posterior extracción del hielo.

13. LA CUEVA DEL ASCETA

Está a las afueras de la aldea, oculta en la ladera de la montaña. Su entrada es especialmente estrecha y claustrofóbica, pero una vez dentro se ensancha hasta desembocar en una estancia espaciosa. Si bien no es acogedora, se puede pernoctar en ella. En su interior puede verse multitud de maravillosos pilares y columnas congeladas. A veces está habitada por osos y otros animales salvajes.

Es la cueva en donde Nyalam, el gran asceta de la religión wúháng (persona que, en busca de la perfección espiritual, vive en la renuncia de lo mundano y en la disciplina de las exigencias del cuerpo), pasó 25 años de su vida para practicar la austeridad, concentración y meditación, comiendo durante años nada más que hierbas de las cercanías que le traían sus discípulos. Al parecer, al cabo de unos años, Nyalam adquirió el tono verdoso de sus alimentos.

Perfeccionó la meditación hasta alcanzar niveles de conciencia que le permitían realizar actos milagrosos.

Dos de los monjes de la aldea conservan la cueva como un pequeño santuario, que guarda una estatua de Nyalam dentro de una urna de cristal.

14. EL SUMIDERO

Lo que antaño pudo haber sido una cabaña ha sido arrasada, colapsándose desde el interior y dejando un sumidero de 6 m de diámetro. El agua del río se ha filtrado llenando por completo el agujero, creando un pozo de fango en el que flotan trozos de madera. Los bordes del agujero son resbaladizos.

Si el AJ que va en cabeza no se percata del sumidero, entrará dentro de una peligrosa zona de arenas movedizas y se hundirá por completo en 1d3 asaltos. Una tirada de salvación contra parálisis permite retrasar el hundimiento en un asalto, y deberá repetirse cada asalto para prolongar el efecto. Los personajes sumergidos del todo comienzan a ahogarse y tienen una única oportunidad de salir por sí solos mediante una tirada con éxito de derribar con un penalizador de -1.

15. EL HORNO

El horno se localiza en el interior de una vivienda que también se utiliza como improvisado club social.

Un gran horno de pan comunal se encuentra encastrado en uno de los muros del edificio. Su elemento más característico es la boca, de hierro, delimitada por dos pilastras de ladrillo que sustentan un arco rebajado. En el interior destaca la gran bóveda de cocción, realizada a base de superposición de hileras concéntricas de ladrillos.

La función del horno es la cocción del pan de la comunidad. La harina obtenida de la cebada tostada se llama *tsampa*, y es el alimento básico de los pangú. El *balep* es un pan que se consume en el desayuno y en el almuerzo. Hoy en día, solamente se encienden para las festividades, cuando se realizan productos típicos de la gastronomía del lugar.

16. EL MOLINO

Edificio de planta irregular, que cubre cuatro vertientes en madera, cañizo y teja. Su estructura se encuentra en mal estado y rodeada de maleza, pero todavía funciona y se mantiene en pie. Destaca la balsa destinada a contener el agua, con la que funcionan las muelas de este molino, así como los cárcavos de bóvedas de medio punto por los que salía el agua tras cumplir su función de hacer mover la rueda interior que triturbaba los cereales para fabricar la harina.

El interior del molino ha sido arrasado. Un gran montículo de escombros (vigas rotas, trozos de muro, muebles destrozados y otros restos) yace amontonado en el suelo de la habitación. Unas mugrientas y desvencijadas escaleras de madera serpentean hacia arriba hasta un agujero irregular practicado en la pared cerca del techo.

17. EL GRANERO

Los aldeanos trabajaron juntos para construirlo y es propiedad de toda la comunidad. Aquí se almacena el grano (principalmente cebada) y otros alimentos. También se guardan los kayaks. Hay tres embarcaciones con capacidad para 4 tripulantes guardadas.

18. ESTABLOS

Un edificio importante para los imperiales es el establo. En él, se encuentran descansando sus caballos.

Su fachada principal está orientada hacia el sudeste, de modo que reciba la mayor cantidad de luz solar. Tiene una sola planta, está construido en madera y también hay un compartimento trasero donde se almacena el heno para los animales. Fuera, dentro de un cobertizo anexo, está el estercolero, que es el sitio donde van a parar los excrementos del ganado.

El pavimento de su interior es de tierra prensada con paja y posee una ligera pendiente. Detrás del espacio reservado a cada animal hay un conducto en forma de canal donde van a parar los desechos líquidos. Los animales duermen en el suelo, donde se extiende una capa de paja, renovada periódicamente, en la que reposan con más comodidad y que absorbe sus excrementos. Dispone, además, de cuatro grandes abrevaderos equipados con comederos.

19. ALMACÉN

En lo más bajo del barranco donde la sombra de la montaña se prolonga durante más tiempo a lo largo del día, se encuentra el almacén de Dörn.

El almacén está gestionado por el enano Dörn y su esposa. Este guerrero retirado llegó hace ya algún tiempo a la aldea desde Losang huyendo de su pasado y decidió quedarse.

Dörn vende equipo de viaje, alimentos, mercancías familiares y productos lácteos (principalmente de leche de cabra) a un precio justo. Compra elementos para la tienda a mitad del precio de mercado. Muchas de las mercancías se las suministran semanalmente a través del río.

Dörn tiene unos pocos objetos (tanto útiles como mágicos) que podrán interesar a los AJ ocultos bajo llave. El enano los ofrecerá una vez que conozca a los AJ y confíe en ellos. Si estos han ayudado abiertamente en la aldea, los ofrecerá gratis.

20. ABEJAR

Este abejar se encuentra situado en un prado en medio de un meandro del río, por el cual las abejas recolectan el polen de la diversa flora para posteriormente crear su miel.

Se trata de un edificio de planta rectangular y cubierto a una vertiente con madera, cañizo y teja. En su interior pueden verse diferentes celdas, realizadas en madera, muros de piedra y ladrillo que reflejan el proceso apícola. En dichas celdas se aloja la colmena en la que las abejas elaboran su miel y salen al exterior para conseguir el alimento necesario a través de las piqueras situadas en la parte posterior.

Debido a su religión, los pangú solo recolectan miel en los días marcados en el calendario. Solo pueden romper estas estrictas reglas en caso de extrema necesidad y si luego realiza una penitencia para purificarse y recibir el perdón o la curación.

VESTIR LA ALDEA

Usa la tabla que encontrarás en la página 21 de manera proactiva. Mantente muy atento a las sensaciones de los jugadores y sé capaz de manejar y enlazar las diferentes escenas. Si esto te cuesta, te recomiendo hacerte tu propio guion con las escenas, habitantes y elementos tácticos que vas a usar y las que no.

CÓMO SE VIVE EN LA ALDEA

Suelen vivir en familias extendidas, donde un matrimonio es el núcleo central y los hijos, hermanos, sobrinos y nietos se mantienen unidos. Algunas familias componen grupos que son nómadas, es decir, que se trasladan y asientan en diferentes

DZO	HABITANTES		ELEMENTOS TÁCTICOS	
	NOMBRE	PROFESIÓN	ALDEA	EDIFICIO
1	Choedon	Albañil	Toldos	Balcones
2	Dasel	Apicultor	Barricada	Mueble roto
3	Karma	Cazador	Puente o pasarela	Ventanas rotas
4	Kunga	Extranjero	Cabaña	Techo en mal estado
5	Lhayul	Monje	Fuente	Pasillo estrecho
6	Lhawang	Granjero	Portón	Perro guardián
7	Namdol	Pastor	Ganado suelto	Ocupante hostil
8	Norbuk	Agricultor	Desagüe	Oscuridad
9	Wangmo	Chamán	Horda de ratas	Humedades
10	Rinchen	Ermitaño	Callejón sin salida	Pasillo estrecho
11	Prajna	Trampero	Pendiente empinada	Acceso bloqueado
12	Dharma	Mensajero	Ropa tendida	Montón de basura
13	Yang	Guía de montaña	Nieve acumulada	Pila de cadáveres
14	Jo	Mercader	Suelo resbaladizo	Columnas
15	Tenzin	Artesano	Barrizal o lodazal	Suelo con pieles
16	Anil	Molinero	Pared/muro trepable	Brasero encendido
17	Amrita	Recolector	Acceso al tejado	Cortinas
18	Nyima	Bandido	Escaleras	Biombo zigzagueante
19	Pema	Exiliado	Canal de agua	Claraboya
20	Gyatso	Funcionario	Cueva natural	Fetidez

lugares en función de la estación del año y la migración de las especies que suelen cazar

En origen son cazadores recolectores, aunque con el paso del tiempo y la globalización han sido influenciados por la cultura kang y en algunas zonas se han mezclado con la población blanca adquiriendo modos de vida más sedentarios. La gran mayoría padecen reuma o artritis reumatoide, enfermedades propias de la gran altitud.

SABIDURÍA POPULAR

REFRANES Y DICHOS

1. No ponga la carga destinada a un yak en una vaca.
2. Sin escalar la montaña de la adversidad no puedes alcanzar la extensión de la felicidad.
3. El compañero del viajero solitario es su sombra.
4. Si quieres arrojar a un hombre al río, también debes arriesgarte a caer al agua.
5. Las palabras son simples burbujas de agua; las acciones son gotas de oro.
6. Las hojas de cedro, incluso si se queman en el fuego, desprenden su aroma.
7. Matar a un animal de la naturaleza enfurece a los espíritus de los bosques y las nieves.
8. Un leopardo sabe dieciocho trucos para atacar, un zorro diecinueve para esconderse.
9. Mejor buenos pensamientos que buenos rituales.
10. La mayoría de los reyes adoran los halagos; raro es ese rey que escucha la verdad.

PROVERBIOS

1. Conocer una sola palabra de sabiduría es como saber cien palabras ordinarias.
2. Si no eres feliz, culpate a ti mismo.
3. Cuando un ciego acompaña a un ciego, ambos caen al río.
4. Cuando hay un destino, el desierto también se convierte en un camino.
5. Es mejor vivir un día como un tigre que mil años como una oveja.

6. Incluso la tarea más pequeña es difícil de lograr sin esfuerzo.
7. Si eres paciente en un momento de ira, evitarás cien días de dolor.
8. La decepción sigue a un deseo feliz, las acciones solo provocan sufrimiento.
9. Incluso con una lámpara en sus manos, un ciego no ve su camino.
10. Es más fácil perforar a un enemigo que mantener una conversación.

RUMORES

1. Últimamente se ha visto a gente extraña rondando por las montañas. (V)
2. Hay muchas tribus de yetis, y no todas son tímidas o pacíficas. ¡Cuidado con los abominables hombres de las nieves! (V/F)
3. Nunca hay que comer la carne de un semejante... Esa es la marca de Ithaqua. (V)
4. El manantial de agua roja es la sangre vertida por un dragón rojo ancestral. (F)
5. El clima de la zona empeorará según avancen los días, haciendo imposible la travesía hasta el templo de Huang Jing. (V/F)
6. Los saami de Boreal son descendientes directos de los pangú (V/F).
7. El caminante del viento visita periódicamente el valle en busca de víctimas indefensas que llevarse de regreso a Boreal para adorarlo entre sus desechos nevados. (V)
8. El Que Camina en el Viento controla la nieve, el hielo y el frío. (V)
9. Un ente primigenio merodea desde tiempos remotos por los desechos de las Montañas de la Luna, caza a viajeros desprevenidos y los mata horriblemente. (V/F)
10. El culto de Ithaqua es pequeño, pero es muy temido. Los habitantes temerosos a menudo dejan sacrificios, no como adoración sino como apaciguamiento. (V)

INFIERNO BLANCO

Esta aventura sigue una estrecha línea temporal cronológica, situada en unas pocas horas. En lo que al transcurso del tiempo se refiere, el juego empieza al mediodía y el final debería ocurrir al amanecer del siguiente día, pero no te cortes en modificar esto a conveniencia. Sin embargo, muchos de los acontecimientos que se sugieren no tienen por qué celebrarse en un orden concreto. Juega y diviértete con ello.

Resumen: El duro viaje hasta el templo Huang Jing termina abruptamente. Los aventureros del séquito imperial se ven obligados a regresar a Xiāojí. Allí se enfrentan a toda la crudeza de una horda de wendigos hambrientos. Tras unos momentos para que se preparen, lanza el asalto sin demora y sumérgelos de lleno en la acción. Disfruta de la carnicería.

Objetivo: Los aventureros deben sobrevivir a la lucha ¡Y portarse como héroes!

Finalizando el acto: Cuando varios aventureros yacen malheridos o inconscientes, o han pasado a mejor vida como héroes, pasa a los pangú que se encuentran guarnecidos en el almacén de Dörn.

ruta hasta el templo Huang Jing

La travesía desde Xiāojí hasta el templo Huang Jing suele durar entre cuatro y cinco días entre los meses de mayo y octubre (fuera de esa época su ascenso es prácticamente inaccesible por tierra) y no es apta para todos los públicos.

Cada jornada supone largas caminatas con la ayuda de yaks de hasta diez o doce horas con desniveles brutales que, en muchas ocasiones, superan los mil metros (algunos pasos de alta montaña superan los 5.000 metros sobre el nivel del mar).

Pero, a pesar de su dureza merece la pena, la recompensa es protagonizar uno de los paseos más espectaculares del mundo. Montañas áridas, viejos santuarios wúháng de piedra rojiza cubiertos de pinturas hasta diez veces centenarias enclaustrados en valles tapizados de ocre donde unos pocos monjes siguen viviendo como hace siglos pese a la llegada de los caminantes occidentales.

MAL DE ALTURA

Tipo de escena: Obstáculo.

Premisa: Los AJ deben comprobar qué tal se han aclimatado a la altura.

El mal de montaña sucede cuando los caminantes tienen problemas para adaptarse a los bajos niveles de oxígeno que hay en lugares de altitud elevada. Cualquier persona puede estar expuesta si asciende a un lugar que esté por encima de los 2.500 metros sobre el nivel del mar, aunque las personas que habitan en Shui son inmunes (dado que a lo largo de las generaciones se han ido adaptando a la altitud).

Aparece por la combinación de la reducción de la presión atmosférica y de la baja concentración de oxígeno en las grandes alturas. Alrededor del 30% experimenta algunos de los síntomas de forma moderada, y entre el 1% y 3% sufre los efectos más graves. Al tratarse de una enfermedad, los paladines son inmunes. En la mayoría de los casos solo se experimentan leves mareos, sensación de vértigo y dolores de cabeza; aunque también pueden sufrir náusea, vómitos,

pulso rápido, dificultad respiratoria, agotamiento y trastornos de sueño. Pero hay situaciones en las que resulta fatal; por ejemplo, cuando se acumula un exceso de fluidos en el cerebro y los pulmones.

Periodo de aclimatación. La única forma de prevenir su aparición es mediante una aclimatación lenta y progresiva, con el fin de que el cuerpo se vaya acostumbrando poco a poco a la falta de oxígeno. Aquellos que hayan pasado un periodo de aclimatamiento a las alturas suficiente, tendrán un +4 a las tiradas de salvación. Es habitual, por ello, que los caminantes pernocten en Xiāojí durante varios días, al tratarse de la última aldea antes del ascenso.

Fatigado. Por encima de los 2.500 metros de altitud, se debe superar una TS contra venenos cada día de travesía o por cada nuevo ascenso de 500 metros con un -1 acumulativo por tirada previa o el AJ quedará fatigado. Un personaje fatigado no puede correr ni cargar, y sufre un penalizador -2 a su Fuerza y su Destreza.

Exhausto. Llevar a cabo alguna acción que suele causar fatiga o un segundo fallo en la tirada hace que un personaje fatigado pase a estar visiblemente exhausto: es incapaz de caminar en línea recta, expectora sangre, sufre disminución del estado de consciencia o aislamiento de la interacción social, muestra signos evidentes de confusión y comienza a mostrar una coloración azulada de su piel (cianosis). Su movimiento pasa a ser la mitad de su velocidad y sufre un penalizador -6 a su Fuerza y a su Destreza.

Muerto. Un tercer fallo en la tirada o una pifia supone la muerte debido a la dificultad respiratoria o a un edema cerebral (tez pálida o grisácea).

El mal de altura dura hasta que logre descender a un lugar mucho menos elevado donde pueda recibir mayor oxígeno, ingerir mucho líquido o tomar algún remedio antihipertensivo, por ejemplo, el té de ajo (una infusión con un diente de ajo triturado junto a 3 gramos de jengibre rallado y una cucharada de miel).

Este agotamiento se trata como una enfermedad. Por tanto, puede curarlo un paladín de al menos nivel 5, con *curar enfermedad* (hechizo de clérigo de nivel 3) o una poción de *curar enfermedad* (750 mo).

LA ESTAMPIDA

Tipo de escena: Obstáculo.

Premisa: A los AJ les sorprende una estampida de animales (principalmente yaks salvajes) preludio de alguna catástrofe que está por llegar (la violenta tormenta boreal).

Un débil Li Han Yuan acompañado por su séquito está en pleno ascenso hasta el templo Huang Jing. Un grupo de jóvenes pangú (los aventureros de **Luminiscencia mortal**) están ejerciendo de experimentados guías de montaña para ellos.

Transitan a lomos de yaks domesticados por un complicado y pedregoso sendero de montaña construido con la llegada de los extranjeros para hacer que el ascenso a estos difíciles terrenos sea algo más fácil y seguro. Antes el ratio de fatalidad superaba en 50%. El camino es a menudo estrecho y empinado. En algunos puntos del trayecto tiene lugares que son peligrosos, así que hay que extremar la seguridad, ya que no se puede excluir el peligro de caídas.

También hay que extremar la precaución ante el clima. Uno de los mayores peligros al viajar por la montaña es el mal tiempo.

En pocos minutos un día apacible puede dar paso a una tempestad con temperaturas gélidas y visibilidad cero.

Los caballos y el frío no se llevan bien, y no se mueven bien en la nieve y el hielo. Incluso la montura de paso más firme corre graves riesgos de romperse una pata, resbalarse acantilado abajo o morir de frío. Así que han tenido que dejarlos en los establos de Xiāojí y cambiarlos por yaks como montura y para portar la carga en su lugar. Aquellos no acostumbrados a montarlos tendrán un -2 a las tiradas.

Los yaks son unos mamíferos bóvidos de tamaño mediano y pelaje lanoso, nativos de las Montañas de la Luna y la cordillera de las montañas Losong. Viven en las altiplanicies esteparias y en sus fríos desiertos, entre los 4.000 y 6.000 metros de altitud, donde se encuentra tanto en estado salvaje como doméstico (llega a transportar una carga de 150 kilogramos a lo largo de empinados senderos de montaña, se le utiliza para monta y tirar del arado).

Apenas llevan medio día de viaje de los cuatro necesarios para llegar hasta el templo Huang Jing, cuando en su camino, les sorprende una estampida de animales (principalmente yaks salvajes) preludio de alguna catástrofe que está por llegar (la violenta tormenta boreal).

Es un mal presagio. Desde hace miles de años, el ser humano es conocedor de que los animales pueden presentir un desastre que está a punto de ocurrir. Con una tirada de Sabiduría, se conoce el dato de que alteraciones en el comportamiento de los animales, ya sea chillando, comenzando estampidas o huyendo de su hogar (en el caso de animales domésticos) predicen con horas o días de antelación eventos tales como terremotos.

Cualquier personaje corre el riesgo de ser embestido por la desbocada manada. Una tirada de salvación contra armas de aliento con éxito permite que su personaje se aparte a tiempo de su trayectoria. Cualquier persona que sea embestida o pisoteada sufre 1d10+4 de daño.

Pero ahí no acaba el problema. Su atronador paso desencadena un alud de nieve. Las copiosas nieves caídas en los últimos días, unidas a un ligero aumento de las temperaturas, han creado mucha inestabilidad en las capas de nieve de la zona. La nieve húmeda presenta un alto grado de cohesión. Este tipo de avalanchas tienen un gran poder destructivo y suelen coger grandes velocidades de desplazamiento.

Alud

Tipo de escena: Obstáculo.

Premisa: La gigantesca estampida provoca un alud.

Una gran avalancha de nieve húmeda cae sorpresivamente sobre el grupo. Se puede avistar desde una distancia de 1d10x150 metros con una tirada de SAB a -4. Si ningún personaje la detecta, se desplazará hasta la mitad de la distancia original, momento en el que será detectada automáticamente. Tiene una anchura de 1d6x30 metros; la mitad de la anchura de la avalancha en su parte central forma la zona de sepultamiento, mientras que los bordes forman la zona de deslizamiento. Los personajes se encontrarán a una distancia de 1d6x6 metros del centro de la avalancha, en una dirección al azar.

La avalancha recorre 150 metros por asalto. Cualquiera atrapado en la zona de sepultamiento sufre 8d6 puntos de daño, o la mitad con una tirada de salvación con éxito contra armas

SIN PROVISIONES

El alud hace que pierdan gran parte de las provisiones. Algún yak de carga se ve arrastrado unos 200 metros por un precipicio debido a la gran avalancha, que supera los cuatro metros de altura por encima del nivel del camino. Esto hace que seguir en la montaña sea imposible. Hay que regresar a Xiāojí y rápido. El viaje es solo para montañeros con experiencia porque es una cima que tiene secciones técnicas de alpinismo en hielo. Se requiere tener previa experiencia en subir y bajar por cuerda fija, buen manejo de crampones, piolet y saber andar por glaciar. La parte más expuesta de la escalada es atravesar la gran cascada de hielo. El principal problema de la ascensión es la altitud y para eso hay que estar muy bien aclimatado.

de aliento, y queda sepultado bajo la nieve con el riesgo de asfixiarse. Los personajes en la zona de deslizamiento sufren 3d6 puntos de daño, o ninguno si la tirada de salvación tiene éxito, y serán arrastrados durante 1d3 asaltos.

LA TORMENTA BOREAL

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Si quieren sobrevivir ante la inusual intensidad de una tormenta mágica, tienen que actuar rápido. La única opción viable es regresar a la aldea tras ellos, así que los pangú deben abandonar las montañas de regreso a Xiāojí. Pueden decidir forzar la marcha para llegar antes y evitarla, y deben comprobar si terminan afectados por el mal de ceguera.

Al atardecer, en el momento del día en que la luz solar comienza lentamente a desaparecer, desde la lejanía, observan atónitos como el cielo se llena con luces de colores que surgen mágicamente en el cielo.

Por primera vez, ven embobados como muchos rayos verdosos casi verticales se estiran como cordones a lo largo del cielo y muchas veces abarcan todo el horizonte. Esta inusual e inesperada tormenta simplemente acecha sobre la montaña y el valle, enviando un relámpago de luz hacia el suelo. La aurora boreal se asemeja a una gigantesca cortina de luz traslúcida que se extiende sobre el horizonte nocturno.

La emisión de luz se compone principalmente de átomos de oxígeno, lo que origina los dos colores básicos de las auroras: el verde y el amarillo. El nitrógeno produce luz azulada, mientras que las moléculas de helio son las responsables de la coloración rojo/púrpura de los extremos inferiores y de las zonas más curvadas. Su forma y color va cambiando con el transcurso de la noche. Se alienta al Narrador a desarrollar este evento insistiendo en crear una atmósfera de juego realmente mágica.

FORZAR LA MARCHA

En su regreso a la aldea Xiāojí tienen la opción de forzar la marcha a cambio de fatigarse y arriesgarse a más desafortunados encuentros, para llegar en medio día. A cambio, sus miembros pasan a estar fatigados (-2 a la CA y a las tiradas de ataque y daño) hasta que descansen una noche completa (cosa que como veremos más adelante no va a ocurrir), y el Narrador realizará una segunda tirada para comprobar si se produce un encuentro adicional. Además, si existe la posibilidad de daño por exposición, será necesaria una tirada de resistencia al frío al final de la marcha (con el modificador correspondiente a la fatiga).



MAL DE CEGUERA

Las luces de colores inverosímiles se reflejan en la nieve o el hielo. En estas condiciones, cada uno debe superar una tirada de Constitución cada hora con un -1 acumulativo por tirada previa o quedará cegado (-2 a las tiradas de ataque y CA, pierde el bono de Destreza, se mueve a mitad de movimiento y recibe un -2 a sus tiradas de sorpresa). La ceguera dura 1d4 horas o hasta una hora después de haberse protegido de la luz.

ENCUENTROS EN LA MONTAÑA

Hay un encuentro en la montaña con 1 en 1d6. Lanza 1d10:

1. Monje peregrino. CA: 3 [16]; DG: 3+1; ATQ: 1 x arma (1d6); BA: 2; MV: 9; TS: Gue3; ML: 9; Tesoro: 1d10 mo; AL: Legal; PX: 200; Reacción inicial: amigable.

2. Animales salvajes (barales, ciervos almizcleros, yaks salvajes). CA: 5 [14]; DG: 3; MV: 30 m; ATQ: 1 cornada, 1 mordedura; Daño: 1d6/ 1d6; TS: Gue3; ML: 6; Tesoro: ninguno; AL: Neutral; PX: 135.

3. Lince gigantes. CA: 6 [13]; DG: 2+2; MV: 40 m; ATQ: 2 garras y mordisco; Daño: 1d4 (x3); TS: Gue1; Especial: Sorprendido solo con un 1; ML: 7; Tesoro: ninguno; AL: Neutral; PX: 29.

4. Cuervo gigante. CA: 4; DG: 3+2; MV: 7 m, 45 m volando; ATQ: 1 picotazo; Daño: 1d4+2; Especial: Alerta (no puede ser sorprendido), Picotazo al ojo (cada ataque tiene un 10% de posibilidades de apuntar a un ojo de la víctima, arrancándolo si el ataque tiene éxito); TS: Gue2; ML: 8; Tesoro: ninguno o especial; AL: Neutral; PX: 80.

5. Bandidos. CA: 7 [12]; DG: 4; PG: 13; MV: 12 metros; ATQ: 1 arma; BA: +3; Daño: 1d8 (espada, habitualmente); TS: L4; ML: 8; AL: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 175; Reacción inicial: hostil.

6. Leopardo de las nieves. CA: 6 [13]; DG: 6; MV: 30 m; ATQ: 2 zarpas, 1 mordedura; Daño: 1d8/ 1d8/2d8; TS: Gue5; ML: 10; Tesoro: ninguno; AL: Neutral; PX: 550.

7. Troll de las nieves. CA: 4 [15]; DG: 6+3; MV: 12 m; ATQ: 2 garras / 1 mordisco; TS: Gue6; ML: 10; Tesoro: 1.000 mo; AL: Caótico; PX: 650. En entornos nevados dan -1 a las tiradas de sorpresa de sus víctimas.

8. Jigou (Yeti). CA: 5 [14]; DG: 5; MV: 12 metros; ATQ: 2 zarpas/ 1 mordedura; Daño: 1D8 / 1D8 / 1D4; TS: Gue4; ML: 8; Tesoro: 1.500 mo; AL: Neutral; PX: 150.

9. Bestia de escarcha. CA: 3; DG: 12; MV: 30 m; ATQ: 4 garras y mordisco; Daño: 1d6 (x4)/ 2d6; TS: Gue6; ML: 7; Tesoro: monedas, gemas y objetos mágicos por valor de 9.000 mo (en guarida); AL: Caótico; PX: 2.000.

10. Gigante de la escarcha. CA: 4 [15]; DG: 10 +1; MV: 40 metros; ATQ: 1 arma; Daño: 4D6; TS: Gue10; ML: 9; Tesoro: 11.000 mo; AL: Caótico; PX: 1600.

LOS ESPÍRITUS MALIGNOS

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: Cae la noche. Bajo un cielo multicolor, a su llegada a la aldea se encuentran un escenario dantesco. La pequeña aldea de Xiāojí se ha convertido en el objetivo de un feroz ataque de espíritus malignos que merodean en forma de una antinatural tormenta boreal. El miedo y la oscuridad les aterra.

LOS HIJOS DEL VIENTO

Escondido entre los arbustos, un camino laberíntico se abre a gran altitud en la ladera de la escarpada montaña hasta la entrada norte de la aldea. A un lado, os encontráis con al menos cinco cadáveres. Tres han sido destripados a sangre fría mientras dormían, mientras que los otros dos han sido asesinados cuando huían de la omnipresente tormenta boreal. Y, según algún testigo que huye presa del pánico, han desaparecido dos niños. Si no se hace algo pronto será el fin de su comunidad.

Sin apenas tiempo para pensar, una enorme horda de wendigos situada un centenar de metros debajo vuestro, compuesta por caníbales de brillantes ojos rojos, carga desde la lejanía en dirección hacia donde os encontráis. Decenas de gruñidos simiescos resuenan al unísono. Con una fuerza inusitada masacran a su paso a todo aldeano que osa interponerse en su camino. No hay piedad.

Desde la privilegiada vista que os proporciona la altura podéis observar cómo algunos sobrevivientes huyen a ciegas en la oscuridad de la noche como buenamente pueden de sus depredadores. Otros, algo más afortunados, logran ocultarse a tiempo de los captores. Pequeñas luces rojas (de sus farolillos) se mueven caóticamente en busca de escapatoria. Los valerosos guías de montaña pangú que os guiaban hasta el templo Huang Jing desaparecen en la oscuridad yendo tras sus pasos. Les preocupa la integridad de los suyos.

Los aventureros más honorables querrán ayudar y proteger a los más débiles, sin dudarlo. Para ello, deben abrirse paso entre las estrechas y enrevesadas callejuelas y enfrentarse a los Hijos del Viento a lo largo de su cruento descenso de sangre y muerte, pero luchar contra ellos es como oponerse a la marea y la batalla; será, en el mejor de los casos, un constante ir y venir hasta que logren asegurar una posición mínimamente defendible.

Una vez los AJ estén atrapados en medio del ataque de los wendigos permíteles que hagan lo que quieran. Dale espacio, deja que se muevan por los diferentes puntos de la aldea, que escuchen gritos, persigan figuras, o que sean perseguidos por estas. Utiliza los lugares más importantes y **Vestir la aldea** para decorarla. La catástrofe comienza a gestarse.

MIEDO

Mientras, los aventureros todavía asimilan la aterradora visión. Todos los presentes deben realizar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador -4 o sufren los efectos de un conjuro de *miedo*. El conjuro *quitar el miedo* (de primer nivel de clérigo), es útil para ganar algo de valor y elevar sus tiradas de salvación.

OSCURIDAD

Es de noche. El pueblo colgante se encuentra prácticamente a oscuras. En esta época del año la oscuridad no se disipa, así que no es extraño ver la aldea en oscuridad casi total. La visión y la falta de luz es un elemento importante para el combate. Los aventureros sufren un -4 para golpear en la tirada de ataque, si están luchando en la oscuridad, o -2 si se encuentran temporalmente cegados (por las tormentas boreales, por ejemplo). Un conjuro de *luz* ilumina un área de 20 metros como si portan una antorcha, suficiente para eliminar esta penalización. Los farolillos rojos, más decorativos que funcionales, apenas dan luz.

LA HORDA

En menos de una hora la aldea, salvo algún pequeño reducto, acaba bajo el control de los wendigos. Los pocos sobrevivientes han huido hacia la montaña o han sido sangrientamente devorados. El resto, los valientes que han decidido permanecer en Xiāoji o que no han podido huir a tiempo, deben lograr unirse y hacer frente a un enemigo que no consiguen entender.

Hay una creciente actividad de los vecinos en las callejuelas, puentes y pasarelas; todos huyen despavoridos, presos del pánico. Hace frío. El escenario es dantesco. Algunos conocidos están siendo devorados por sus vecinos y compañeros de bromas, presos de la locura. Xiāoji se muere. Está siendo devorada por una inusitada fuerza caótica.

FURIA CANÍBAL

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: El pueblo es un caos, la gente corre presa del pánico por sus callejuelas mientras los Hijos del Viento (wendigos) los persiguen, masacran y devoran a plena vista.

Sobreviene una enorme pelea entre los Hijos del Viento y los aventureros, dando así tiempo a que el resto pueda huir de sus garras. Sin su ayuda, todos sucumbirán a su furia caníbal. Es necesario realizar alguna tirada de moral dado que algún integrante del grupo (vecino) ha muerto o la mitad se encuentra incapacitado.

Muchos de los que antes eran sus amigos cuelgan de las oxidadas verjas como polichinelas de trapo. En los edificios cercanos se elevan desesperadas llamadas de auxilio e ineficaces gritos de dolor (en la lengua pangú). Descarnados gritos que recuerdan levemente al croar de las ranas en los prados después de una virulenta tormenta.

DEFENDER LA ALDEA

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Si los honorables aventureros imperiales deciden defender la aldea, se enfrentan a un trabajo arduo y complicado si quieren conseguir salir con vida. Recuerda que es posible que estén fatigados del viaje de descenso, cegados o presas del miedo.

Debes darles una copia del mapa de la aldea para jugar con él. Su inusual orografía vertical hace que sea un sitio al que cuesta acostumbrarse. Sin embargo, no debe de haber nada en ella que los personajes no conozcan; al fin y al cabo, han estado varios días aclimatándose antes de su ascenso a las montañas. Aprovecha para preguntarles por sus lugares favoritos de la aldea e inclúyelos en la trama, o háblales de algunos de los que se describen en esta aventura. Déjales trazar un plan antes de que los Hijos del Viento ataquen sin piedad.

Llegados a este punto, los AJ imperiales podrán vagar libremente por la aldea, hablando con quien deseen. En aquel

Aldea de Xiāoji



paisaje arado, devorado, desgarrado por los wendigos, aún quedan algunos supervivientes. Todos los aldeanos están muy nerviosos y mucho más que asustados. Algunos han entrado en pánico. Muchos hablan de escapar del fin del mundo, pero hasta el momento nadie ha tenido el valor suficiente para abandonar su guarida.

SORPRESA

Tipo de escena: Obstáculo.

Dado que los wendigos poseen Infravisión y huelen la carne, disponen de una cierta ventaja. Esto hace que sea complicado verlos venir a cualquier distancia. Eso hace muy difícil sorprender a un hijo del viento y ganan la tirada de sorpresa siempre que no saquen un 1 en una tirada de 1d6 ante un hipotético ataque sorpresa. Los personajes que superen la tirada podrán distinguir a los wendigos un segundo antes de que estas criaturas ataquen. Los personajes que fallen la tirada de sorpresa no podrán evitar que los wendigos se les echen encima, ganando un ataque libre.

VENDAVAL

Tipo de escena: Obstáculo.

Soplan vientos superiores a los 80 km/h. Hay posibilidad real (1 en 1d6) de que algunos tablones de las pasarelas, o las tejas o cornisas de las cabañas, se desprendan por acción del viento y dañen a algún AJ. El vendaval imposibilita los ataques a distancia y las tiradas de escuchar, y los personajes de tamaño humano deben superar una tirada de Fuerza cada asalto para avanzar contra el viento o para no verse arrastrados por la furia del vendaval si son de tamaño pequeño (como un halfling).

PRIMEROS DESAFÍOS

Llegados a este punto crítico, los aventureros imperiales se enfrentan a unos cuantos desafíos, de diversa índole. Algunos desafíos están fuertemente ligados a ciertos lugares interesantes, así que lo más cómodo es hacer que sucedan cuando los AJ vayan allí. Úsalos según te convenga, no hace falta jugar todos ni que sean en este orden, si es necesario improvisa y crea otros que se adecúen a cada situación que se vaya planteando.

REUNIR UN EJÉRCITO

Una de las mejores maneras para que los AJ superen a los wendigos es reunir un pequeño ejército (más bien un pelotón) con gente válida de la aldea (principalmente cazadores y tramperos). Esto requiere una cuidadosa diplomacia y un líder muy carismático, pero proporciona a los AJ los efectivos necesarios para preparar un ataque (o una defensa) suficientemente seria contra los wendigos. Como mínimo, permite que les facilite una gran distracción mientras los AJ se mueven por la aldea en busca de respuestas. Plántales la situación y deja que sean ingeniosos y prácticos. Déjales claro que si tienen éxito será una buena defensa pero que la amenaza no habrá terminado; y que, si fallan, el peligro será mucho mayor.

WENDIGOS DERROTADOS

Lleva buena cuenta de los DG de los wendigos derrotados. En el resultado de la contienda (al final del capítulo) te hará falta conocer la suma total. En la práctica, los wendigos son infinitos, a los que se han convertido de la aldea hay que sumar los cientos que han venido acompañando a Ithaqua con la tormenta boreal.

No es necesario llevar una cuenta de aquellos aldeanos que logran sobrevivir gracias a la ayuda de los imperiales, salvo que sean personajes clave y puedan ser de utilidad en el siguiente

capítulo: **Luminiscencia mortal**. El resto lo sabremos según el resultado de la contienda. Sobre los imperiales, no importa cuántos hayan sobrevivido, ya que se da por hecho que la mayoría estarán fuera de juego (muertos, malheridos o derrotados). Lo único importante es saber quiénes sobreviven.

ARENGAS

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: La primera cosa que tienen que hacer los aventureros es convencer a los supervivientes de que el peligro es real. Deben ponerse a salvo lo antes posible. No hay sitios seguros. Muchos de los aldeanos no son guerreros, así que un enfrentamiento directo contra estos monstruos significará su extinción.

Aunque conocen la leyenda del wendigo, los aldeanos no piensan realmente que los Hijos del Viento existan. Mostrarles los cuerpos devorados de sus vecinos será suficiente, aunque hacerlo incrementará el miedo que ya amenaza a la aldea. Deben encontrar aliados que quieran luchar y defenderse.

CONTROLES DE CARISMA

Para obtener cualquier información personal sobre la aldea, sus habitantes o los sucesos recientes, los AJ deben superar un control de Carisma. Es más fácil negociar con los pangú cazadores, tramperos o monjes, no se aplican modificaciones a las tiradas. Negociar con los aldeanos comunes es más difícil, se requiere un control de Carisma con una penalización de -5 para que escuchen a los AJ.

Solo se permite hacer un control por cada casa o negocio. Si el AJ falla el control, otro personaje puede regresar e intentarlo nuevamente, pero con una penalización acumulada de -2 por cada fallo anterior.

Algunas de las pistas que los AJ pueden obtener están descritas en el apartado **Sabiduría popular (rumores)**.

PROTEGER MUJERES Y NIÑOS

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Si quieren asegurar la continuidad de la aldea, es necesario proteger y poner a salvo de alguna forma a las mujeres y niños. Esto implica tomar decisiones importantes.

Las mujeres y niños pueden ser simplemente enviados fuera de la aldea (por la puerta norte, en lo más alto) hasta que pase el peligro, aunque hará falta algún cazador que les proteja en el camino. Si deciden ascender a las montañas, refugio de sus dioses, no estará tampoco de más algún guía de montaña pangú. Genera algún encuentro para complicarles la travesía.

PONER A SALVO A LA GENTE

Si se organizan, podrán poner a salvo a gran parte de los ANJ (la mayoría no válidos para el combate). Puedes improvisar los detalles, pero en esencia esto supondrá un montón de gritos y gestos, coger a la gente por los hombros, llevar a cuestas a niños e inválidos, etc. Cualquier AJ que emprenda esta acción debe hacer un control de Carisma (Liderazgo) cada asalto durante cinco asaltos: cada éxito significará que pone a salvo un pequeño grupo de aldeanos.

El Gran Cazador no arriesgará a sus cazadores para este cometido, pero si quieres, puedes convencerle para realizar alguna táctica de combate o contraataque que implique o tenga como protagonistas a los aventureros, si eso significa salvar un mayor número de vidas.

ENCUENTROS EN LA ALDEA

Hay un encuentro en la aldea con 1-2 en 1d6. Lanza 1d10 (ignora encuentros repetidos):

1. ANJ malherido.

2. Niño perdido.

3. Aldeano importante.

4. Caballo desbocado. CA: 2; DG: 4; MV: 30 metros; ATQ: 2 coces; Daño: 1d8/1d8; TS: Gue4; ML: 7; Tesoro: Ninguno; AL: Legal; PX: 125.

5. Zona en ruinas. Una plataforma especialmente peligrosa que puede que se haya hundido bloqueando parcialmente el camino; esté en mal estado y se derrumbe bajo los pies del personaje que va en cabeza; o se trata de una parte especialmente resbaladiza. Si eliges una de estas dos últimas opciones, quien vaya en cabeza necesita superar una tirada de Percepción (SAB), o no se percatará a tiempo del peligro y será sorprendido por el hundimiento del camino o se resbalará cayendo al precipicio.

6. Agujero invisible, casi inapreciable. Con el paso del tiempo una zona del suelo se ha hundido formando un agujero oculto bajo tablonos de madera. Si pasan por encima es bastante probable que tropiecen; tendrán que hacer una tirada de Destreza (Acrobacias) para evitar caer al precipicio. Si es un fallo, además se torcerán el tobillo (MV a la mitad, -1 CA y -1 a los ataques).

7. Consecuencia del vendaval (ver Vendaval).

8. 1d6 Wendigos (ver Monstruo).

9. 1d6 Tormentas boreales (ver Monstruo).

10. Ithaqua (ver Monstruo).

FEROCES DEPRIDADORES

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Los Hijos del Viento pueden atacar varias veces a lo largo de la noche. Son despiadados, están hambrientos y huelen la carne a kilómetros.

El ataque será rápido y demoledor. Como los carroñeros y oportunistas que son, los wendigos nunca cejan en su empeño. Estas criaturas poseen una excelente visión y audición, y se vuelven muy buenos cazadores gracias a que poseen fuertes piernas y garras que les permiten hacer grandes proezas atléticas, perseguir, atrapar y devorar a sus presas. Aterradores alaridos y un baile de sombras inundan las callejuelas de la aldea.

SUS TÁCTICAS DE COMBATE

En general, los wendigos cazan en manada, pero en grupos pequeños. De esta forma, persiguen a su presa y la aíslan entre todos. El tamaño de la presa puede aumentar si el grupo de caza es más numeroso, por lo que son capaces de cazar presas tan grandes como les sea posible (una manada de yaks, por ejemplo).

[Nota del autor: Si no tienes una visión clara de esto, te recomiendo que veas cualquier documental sobre cómo cazan las hienas].

Además, son criaturas veloces e incansables, y perseguir a su presa hasta agotarla es parte de su estrategia de cacería. Se

comunican entre sí a través de llamadas guturales, posturas y señales. Si una de sus presas está descansando, son capaces de asediarla y molestarla para que emprenda la fuga y así poder seguirla mientras se aleja de sus compañeros, puesto que si su presa se encuentra con más gente, es muy probable que los wendigos sean atacados por los demás miembros del grupo.

Una vez que la atrapan, son capaces de acabar con ella en media hora, consumiendo todos sus huesos. Además, el hecho de que coman tan rápido se debe a que se disputan la presa entre todos los miembros de la manada, lo que lleva a que consuman a la presa aun estando viva. Esto provoca encarnizadas peleas a su vez entre los miembros del grupo, que llegan incluso ser mortales.

LUCHA ENCARNIZADA

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: En medio de esta espiral de sangre y muerte, los AJ deben improvisar un plan de ataque bajo sus espontáneas órdenes. Mientras tanto, los habitantes intentan escapar de la matanza. Una lucha cruenta, feroz y salvaje de impredecibles consecuencias. Los wendigos son letales en el cuerpo a cuerpo. A los aventureros imperiales les costará mantenerlos a raya sin que sus protegidos (aldeanos) sufran bajas.

BATALLA NARRATIVA

Haz que la lucha sea tan dramática como sea posible y concéntrate en las actividades de los aventureros imperiales. Si estos no están implicados en un combate particular, haz que transcurra deprisa (simplemente, elige el resultado y concéntrate de nuevo en los aventureros). No tengas miedo de alterar el resultado de cualquier pelea que no les implique. En realidad, no tiene demasiada importancia. Si los aventureros lo están pasando mal, describe lo bien que lo están haciendo otros para que los tengan como ejemplo, o puede resultar una plausible vía de escape. Que tu descripción sea todo lo dramática y colorista posible, entretén a tus jugadores y pasa un buen rato en esta improvisada película de zombies. Describe la situación con los términos más visuales y aterradores que encuentres. Concéntrate en aquello que les sucede a los AJ, mientras que el resto de la batalla lo resumes de forma rápida, concreta y sencilla.

No querrás hacer todas y cada una de las tiradas de dado para cada combate durante cada asalto. Si lo haces, pasarás demasiado tiempo resolviendo batallas de aldeanos contra Hijos del Viento, y la tensión de la batalla se convertirá en tedio. En lugar de ello, describe el curso del asalto basándote en lo bueno que sea el plan de los aventureros, la moral que hayan inculcado en los aldeanos, y en lo probable que sea que resulten las tácticas y trucos que hayan preparado. Si lo prefieres, utiliza las reglas de lucha de masas que aparecen en la pág. 76 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este* (caja roja). Hazlo estrictamente o de una manera laxa (relajada o poco estricta). Trata de crear varios incidentes dramáticos, como una lucha en un edificio en llamas o sobre un carromato, o la defensa de las mujeres y los niños que se ha comentado antes. Los aventureros deberían sentir que ellos, o tal vez su capacidad para organizar y dirigir a los aldeanos, son todo lo que se interpone entre los Hijos del Viento y el fin de la aldea.

OPONENTES

Cada AJ debe enfrentarse a un único adversario. Además, también tienen a un aldeano a su lado al que deben ayudar, ya que los wendigos siempre superan en número a los aldeanos. Si un wendigo tuviera dos oponentes, este atacará de manera aleatoria; o si lo prefieres, puedes hacer una tirada de dados para ver a quién ataca o bien optar por que ataque al oponente que le infligió mayor daño el asalto anterior.

QUEDARSE ATRÁS

Si un AJ sufre un crítico, los wendigos lo rodean y aíslan a una cierta distancia del resto de amigos. Multiplica su número de oponentes. Si tiene una pifia, caerá por el precipicio unos cuantos metros.

MIEDO

Cada uno de los AJ y aldeanos debe de hacer una tirada de miedo al inicio del primer asalto de combate. La prueba se hace cuando el personaje y el wendigo estén a distancia de combate cuerpo a cuerpo, no en contacto visual. ¡Lo que resulta realmente terrorífico es la visión de un wendigo furioso que va directo a por ti!

Las arengas previas pueden servir para tener un bono. Para ahorrar tiempo con los ANJ puedes hacer una única tirada y aplicar el resultado a todos ellos; aquellos que tengan altas puntuaciones de Moral la pasarán y los que las tengan bajas fallarán. Los aldeanos que fallen la tirada empezarán a correr aterrorizados de un lugar para otro sin rumbo o simplemente se quedarán paralizados por el miedo.

EL GRAN CAZADOR

Ngonga debe ser considerado como un aldeano independiente, y como Narrador deberías hacer sus tiradas por él, o si lo prefieres, deja que lo maneje un jugador. Si resulta muerto o gravemente herido, la moral de los aldeanos queda seriamente trastocada y todos deben hacer una tirada de Moral. Si un jugador dice que se mantiene cerca del Gran Cazador con la expresa intención de protegerlo, esta es una jugada inteligente y debes concederle algunos PX adicionales.

BAJAS

Los AJ y los aldeanos sufrirán pérdidas en esta batalla. Se pierde la mitad de efectivos, a menos que lo hayan hecho rematadamente mal o sean muy desafortunados en las tiradas de dados. Puede que una docena de aldeanos mueran, e incluso algunos AJ terminen con alguna herida de importancia, pero no más. En el resultado de la contienda resolverás el número de bajas.

LA MUERTE DEL GRAN CAZADOR

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: El Gran Cazador termina por sucumbir ante la hora de wendigos. La moral de los aldeanos desciende.

En la lucha encarnizada, el líder de la comunidad muere con valentía. El honor vale más que la vida. Su gran hacha le podrá ser de gran ayuda. Se debe llevar a dos manos, es bastante pesada y es mágica (1d12+2). Si alguno de ellos lanza *detectar magia* (si no han descubierto el objeto antes, lo hallarán ahora al detectarlo), señala que existe magia en ella. Si finalmente deciden quedársela, tendrán un choque cultural con los aldeanos, que desean prepararle un entierro celestial digno acompañado con todos sus objetos en vida para que le sirvan en su viaje.

Tras su muerte, la moral del resto de aldeanos está bastante baja (penalización de -2 a las tiradas de Moral). Y será aún peor

cuando descubran la verdad que hay tras su muerte. Esta es una oportunidad excelente para una nueva arenga inspiradora (bono de +1 a las tiradas de Moral).

MORAL BAJA

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: La baja moral de los aldeanos obliga a ordenar una retirada. Muchos ya estaban huyendo despavoridos desde el inicio de la invasión de wendigos. Se alzan muchas órdenes contradictorias y el caos imposibilita una retirada ordenada.

Si las arengas han surtido efecto, los aldeanos no necesitan realizar ningún control de Moral hasta que su número se haya reducido en un 50%. Haz una prueba por cada grupo de aldeanos. Si el grupo de aldeanos está con los aventureros, dales un bono (+2). Si los aldeanos fallan la prueba de Moral, se retiran a cualquier cobertura que puedan encontrar o huyen presas del pánico a las montañas. Lamentablemente, la mayoría no llegará a su destino. Sufren un gran número de bajas.

ESCARAMUZAS

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: La cruenta guerra contra los Hijos del Viento no cesa. No dan ni un respiro. Se produce un sorpresivo ataque a los pocos supervivientes por tres flancos simultáneamente.

En todos los flancos los aldeanos son derrotados, puesto que, aunque se comportan con valentía, no pueden luchar contra la furia asesina y caníbal de sus cruentos perseguidores. Y cada vez hay más. Pueden ir tachando las bajas de los enemigos, pero servirá de más bien poco; a cada minuto se multiplican. Las huestes de wendigos se cuentan por cientos. Las escaramuzas se repiten, todas ellas planteadas magistralmente.

La lucha por la aldea se convierte en una cruel batalla de escaramuzas. Plantea esta escena como una sucesión de combates rápidos y frenéticos con pocos adversarios, persecuciones por diferentes lugares de la aldea y emboscadas desde los tejados. Lanza o decide en qué lugar importante se celebra cada una de las escenas. 1d4+1 escenas será suficiente para tenerlos entretenidos un rato. Prolonga la lucha cuanto consideres necesario. Puedes permitirles algunas tiradas adicionales para que averigüen, vean o descubran más cosas. Lo que hagan los AJ dependerá en gran medida de sus objetivos y en qué punto se encuentren.

Los wendigos intentan eliminar primero a los que suponen un desafío de algún tipo. Los aventureros que luchan entran en el terrible juego del gato y el ratón mientras combaten en estrechas condiciones de cuerpo a cuerpo, rodeados por pequeños edificios de piedra a punto de desmoronarse, o incontables pasarelas inestables. Recuerda la poca solidez del granito de los edificios y las callejuelas de la zona. A priori, muchas de las casas son bastante defendibles, pero permanecer mucho tiempo en un sitio permite a los Hijos del Viento llevar su

ENTIERRO CELESTIAL

Una de las creencias de la religión wùháng es la reencarnación y la vida eterna, por lo que el cuerpo humano no tiene ningún valor, es como un saco vacío. Así que hay que prepararle un entierro celestial a su amado líder. En cuanto una persona fallece, los monjes rezan los cantos del *Libro de los muertos* durante los siguientes tres días para ayudar al espíritu del difunto a cruzar los 49 niveles del «bardo», un estado intermedio entre la vida que se ha terminado y la siguiente reencarnación. Los buitres daikinis (que son considerados ángeles que bailan entre las nubes que, además, tienen la particular capacidad de completar el ciclo de la vida devorando la carne de individuos muertos de todas las especies) son los encargados de llevar el alma al cielo, suponiendo el tránsito hacia la nueva vida.

superioridad numérica para golpear con fuerza. Así que sugiere que es mejor no dejar de moverse.

Con una tirada de Sabiduría exitosa, no tardan mucho en darse cuenta que en estas circunstancias, la aldea no es ni remotamente defendible. Describe el campo de batalla como una carnicería que está yendo horriblemente mal. La lucha es extremadamente feroz debido a la gran cantidad de motivados Hijos del Viento y se prolonga por más de una hora hasta que un escueto grupo de valientes y aterrorizados supervivientes, cada vez más diezmados, se juntan para resistir.

REUNIÓN EN LOS ESTABLOS

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Cualquier aventurero que supere una tirada de Sabiduría verá como un numeroso grupo de wendigos parecen dirigirse hacia los establos donde se encuentran descansando sus caballos.

Al acercarse, los AJ son conscientes de que sus caballos están especialmente inquietos. Se escuchan fuertes relinchos, embestidas y coces provenientes del lugar.

Si los aventureros quieren investigarlo, y se las arreglan para acercarse lo suficiente sin ser devorados, oirán varios gritos en su interior. Hay cerca de una docena de supervivientes apiñados dentro. En uno de los cobertizos, donde se guardan los yaks domésticos de carga, se ve bastante movimiento. Los relinchos de los animales advierten del peligro y que no les queda mucho de vida; de no hacer nada, los wendigos los masacran sistemáticamente, pegándose todo un festín a su costa.

Los caballos están aterrorizados por la presencia de los wendigos y huyen tan pronto como se abre la puerta. Un AJ con Doma de animales puede evitar que esto suceda, pero cualquier otro personaje corre el riesgo de ser embestido por el yak líder. Una tirada de salvación contra armas de aliento con éxito permite que el personaje se aparte a tiempo de su trayectoria. Cualquier persona que sea embestida o pisoteada sufre 1d10+4 de daño. Los caballos escapan hacia las montañas, y salvo que quieran traerlos de vuelta y reaccionen con rapidez, será bastante complicado persuadirlos o forzarlos a regresar a los establos.

BUSCAR UN FORTÍN

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: En algún momento pretenden convertir alguno de los edificios de la aldea en un fortín para guarnecerse de sus cruentos depredadores.

En cuanto a la puerta del edificio elegido como fortín, se encuentra cegada por un montón de chatarra que han unido con clavos, madera y demás quincalla para mantener bloqueado el acceso. Usar la fuerza contra este «tapón» permite pasar al interior del edificio, pues no es un bloqueo especialmente recio.

UNA SEGUNDA ENTRADA

Si los aventureros no registran con una cierta minuciosidad el lugar, puedes hacer que haya una segunda entrada oculta y un grupo de inhumanos Hijos del Viento aparezca y los ataque por sorpresa. Los despiadados ataques de los Hijos del Viento a estos inocentes proporcionan momentos de tensión interesantes durante la batalla campal. Tú decides el resultado de este enfrentamiento, pero si tiene éxito, habrá alguna consecuencia.

Una tirada de Sabiduría -2 permite ver que alguien ha forzado los hierros para intentar acceder dejando un pequeño hueco a la altura del suelo. Un personaje de tamaño pequeño podrá pasar al otro lado sin necesidad de romper la tapia de chatarra, mientras que los de tamaño mediano se verán obligados a hacerlo si quieren pasar.

Una vez hayan tomado o asegurado este edificio, logran estar un rato a salvo y la lucha termina en lo que respecta a los aventureros. Dales un pequeño respiro: una falsa esperanza. Los supervivientes restantes vigilan el acceso a su fortaleza improvisada.

Plantea esta escena como una improvisada planificación que pondrá a prueba su ingenio y sus habilidades, además de su capacidad de trabajar en equipo. Quizá decidan permanecer escondidos para reagruparse y lanzar un último ataque más tarde, van perdiendo fuerzas poco a poco, o esperan a que las cosas simplemente se calmen para huir. Una tirada de Sabiduría exitosa les hace pensar que aquí corren peligro y deben buscar un lugar mejor donde guarecerse.

UN ÚLTIMO ALIENTO

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Ya que los aventureros son rechazados, una y otra vez, por el enorme peso de las fuerzas malignas, finalmente se dan cuenta que necesitan un lugar defendible para aguantar contra viento y marea. El único edificio que cumple los requisitos es el almacén de Dörn. Su única esperanza es que con el alba, con la primera luz del día antes de la salida del sol, la tormenta boreal desaparezca.

Xiāojí está cayendo en manos de sus invasores. Sus calles se vacían de aldeanos y se llenan de sanguinarios wendigos. Una tirada de Sabiduría exitosa permite deducir que el mejor lugar para guarnecerse es el almacén de Dörn, un verdadero fortín enano y el único sitio donde se puede divisar una luz algo más intensa.

Sin embargo, para llegar hasta él tendrán que descender por una empinada y resbaladiza pendiente de la que se han derrumbado parcialmente las barandas (pasamanos de madera). Necesitan usar cuerdas, arpeos (garfios) o tener éxito en una prueba de Destreza para llegar hasta abajo deslizándose por la pendiente. Los ataques de los wendigos hacen que no sea una tarea especialmente fácil (-2 a las tiradas).

Una vez se crean a salvo, cura las heridas (solo si lo sugieren), pasa lista y enumera quién ha sobrevivido, cómo y en qué estado. Algunos imperiales y aldeanos podrán ser de utilidad en el siguiente capítulo: **Luminiscencia mortal**. Por último, una vez llega una pequeña calma, determina el resultado de la contienda.

RESULTADO DE LA CONTIENDA

A lo largo de los diferentes desafíos planteados, el grupo se ha ido encontrando con gran cantidad de cruentos y hambrientos wendigos persiguiendo a decenas de víctimas, apenas un puñado de supervivientes de los hijos de pangú.

Solo si el grueso del pequeño ejército se mantiene hasta llegar al almacén de Dörn, tira 1d20 y utiliza la siguiente tabla para determinar el éxito del ataque. Si no logran llegar hasta el almacén, o si los personajes no se ponen de acuerdo o persiguen otros objetivos fuera de la protección de los inocentes, es automáticamente una **DERROTA** (significa que su pequeño ejército ha terminado por dividirse y se ha desvanecido).

CÁLCULO DE LOS DG TOTALES

- A medida que los AJ derrotan a cada grupo de Hijos del Viento al que se enfrentan, ve llevando buena cuenta de ellos. Al final multiplica la suma por 8 que son sus DG.
- Suma los DG de los imperiales con vida (si tienen al menos la mitad de los PV).
- Añade el Ajuste de Reacción del AJ más carismático a la tirada del d20.
- Comprueba el resultado en la tabla:
 - Un resultado de **DERROTA** indica que los wendigos han sido especialmente violentos, haciendo que los aldeanos mueran entre estertores, sean devorados o el mejor de los casos se retiren a las montañas presas del pánico.
 - La aldea sufre grandes pérdidas: apenas sobreviven al ataque 30 aldeanos (el 20% de la población).
 - En el almacén de Dörn apenas se encuentran parapetados 6 aldeanos supervivientes: Dörn, su esposa, Ngonga, los guías pangú (los AJ para el segundo capítulo) y tres aldeanos más (de nivel 0) junto con los imperiales supervivientes.
 - Un resultado de **RETIRADA** indica que los wendigos han sido violentos con los aldeanos, los han derrotado y obligado a retirarse a las montañas.
 - La aldea sufre cuantiosas pérdidas: apenas sobreviven 60 aldeanos (el 40% de la población).
 - En el almacén de Dörn apenas se encuentran parapetados 1d6+6 aldeanos supervivientes: Dörn, su esposa, Ngonga, los guías pangú (los AJ para el segundo capítulo) y varios aldeanos más (de nivel 0) junto con los imperiales supervivientes.
 - Un resultado de **DISTRACCIÓN** indica que, con sus maniobras y escaramuzas, los AJ han logrado distraer o confundir a los wendigos y su sed de carne, que han sido parcialmente derrotados hasta que los monjes, los cazadores y los exploradores han llegado y han revertido la situación.
 - La distracción dura 1d4 horas, con bajas del 5% por hora (7 aldeanos por hora).
 - En el almacén de Dörn apenas se encuentran parapetados 2d6+6 aldeanos supervivientes: Dörn, su esposa, Ngonga, los guías pangú (los AJ para el segundo capítulo) y varios aldeanos más (entre los que se encuentra gente válida, como monjes, cazadores o exploradores de bajo nivel) junto con los imperiales supervivientes.
 - Un resultado de **CONTENCIÓN** indica que los aldeanos han tomado y mantenido un fortín. Los wendigos se retiran del ataque inicial, se reagrupan y reúnen fuerzas, obligándoles a realizar repetidos asaltos para retomar el terreno perdido.
 - Esto les lleva de 1d4+1 horas, con un 5% de bajas por hora (7 aldeanos por hora), acercándose por tanto al alba. Si los AJ destruyen a Ithaqua en este tiempo, las fuerzas wendigo quedan mermadas.
 - En el almacén de Dörn apenas se encuentran parapetados 3d6+6 aldeanos supervivientes: Dörn, su esposa, Ngonga, los guías pangú (los AJ para el segundo capítulo) y varios aldeanos más (entre los que se encuentran gente válida, como monjes, cazadores o exploradores de bajo nivel) junto con los imperiales supervivientes.
 - Un resultado de **VICTORIA** indica que su pequeño ejército toma y mantiene posiciones y continúa su avance lento pero firme durante 1d6+1 horas. Ten en cuenta que cuando transcurran 8 horas amanecerá. Si los AJ destruyen a Ithaqua en este tiempo, los wendigos son derrotados.
 - La aldea sufre solo un 20% de bajas (una treintena de aldeanos).
 - En el almacén de Dörn apenas se encuentran parapetados todos aldeanos supervivientes: Dörn, su esposa, Ngonga y el resto aldeanos, junto con los guías pangú (los AJ para el segundo capítulo) y los imperiales supervivientes.

DG TOTALES

d20	1-25	26-50	51-75	76-100	101-151	151+
1-2	Derrota	Derrota	Derrota	Derrota	Retirada	Retirada
3-5	Derrota	Derrota	Derrota	Retirada	Retirada	Distracción
6-10	Derrota	Retirada	Retirada	Retirada	Distracción	Contención
11-16	Derrota	Retirada	Retirada	Distracción	Distracción	Contención
17-19	Retirada	Distracción	Distracción	Distracción	Contención	Victoria
20+	Distracción	Distracción	Contención	Contención	Victoria	Victoria

LUMINISCENCIA MORTAL

Rompe con todo. Los aventureros imperiales que hayan sobrevivido en el primer capítulo pasan a ser ANJ. Ahora los jugadores llevarán a los valerosos guías pangú. Lo que ha sucedido en el capítulo uno se tiene muy en cuenta. Los jugadores ya son conocedores del peligro al que se enfrentan, y de lo mortales que son los wendigos y las tormentas boreales. La situación da para mucho que hablar y hacer.

Los AJ deben huir de la aldea o aguantar hasta el alba si quieren salvar su vida. Cuando lo creas oportuno, dependiendo del desarrollo del resto de desafíos y de las decisiones que vayan tomando, pasa a la escena final. Esto quizás los lleve hasta la remota Boreal y sea un nuevo comienzo.

Permite, por un lado, una mezcla de géneros envidiable (acción, *survival horror* y terror). Por otro lado, convierte la configuración del grupo en una maraña de dilemas morales, desconfianza y miedo. En esta ocasión especialmente compleja, porque al hecho de unir distintos aldeanos en un mismo grupo se añaden las peculiares relaciones familiares e interpersonales entre ellos.

Incluso puede que algún eco del pasado los atormente. En la aldea suceden muchas cosas aparte de la amenaza boreal. Se han incluido diversas tramas secundarias, y en las descripciones de los ANJ se han incluido los datos pertinentes. Los AJ pueden tratar de desenmarañar o solucionar estas tramas secundarias o ignorarlas por completo; es cosa suya.

Resumen: Los aventureros pangú están guarnecidos en el almacén local. Allí se enfrentan a toda la crudeza de una horda de wendigos hambrientos.

Objetivo: Los aventureros deben sobrevivir a la lucha ¡Y portarse como héroes!

Finalizando el acto: Al alba, Xiāojí desaparecerá (por segunda vez) de la faz de la Tierra.

EL ALMACÉN DE DÖRN

Premisa: Este segundo capítulo va a transcurrir casi en su totalidad en el almacén de Dörn. Tu tarea como Narrador es que así suceda. Ayúdate de los ataques de los wendigos y las tormentas boreales para tenerlos asediados.

Este grande, robusto y desordenado edificio es el almacén general de la aldea. El edificio de piedra tiene dos plantas y gruesas paredes. Solamente dispone de una única entrada principal custodiada por una imponente puerta de roble macizo envuelta en hierro forjado de factoría enana.

En el interior del almacén apenas hay iluminación, y la que hay proviene de quemadores con lamparillas de aceite o manteca de yak que generan bastante humo de color negro. El aire no es precisamente sano y menos para un herido.

Si simplemente eligen encerrarse en el interior del almacén, es solo cuestión de tiempo que los wendigos se percaten de su presencia e intenten entrar por la fuerza. La imponente puerta de roble macizo aguanta las primeras embestidas.

Equipo

En el almacén se pueden encontrar algunos objetos interesantes.

Equipo de aventura: Lo más útil contra una horda de wendigos son cinco frascos de aceite de yak, un pequeño kit de sanador, tres trampas de cazador y unas granadas explosivas.

■ **Aceite de yak.** El aceite normalmente viene en un pequeño recipiente de barro que contiene 1 pinta. Como acción, puedes vaciar el contenido de este frasco sobre una criatura que se encuentre a menos de 1,5 m de ti o lanzársela a una que esté a una distancia de hasta a 6 m de ti, rompiendo el frasco con el impacto. Haz una tirada de ataque a distancia contra la criatura u objeto objetivo considerando el aceite un arma improvisada. Si impacta al objetivo, queda cubierto de aceite. Si recibe daño por fuego antes de que el aceite se seque (1 minuto), recibe 5 puntos de daño por fuego adicionales debido al aceite ardiendo. También puedes verter el frasco de aceite en el suelo para cubrir un área cuadrada de 2 metros de lado, siempre y cuando la superficie sea lisa. Si se le prende fuego, el aceite arde durante 2 rondas e inflige 5 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que entre en el área o acabe su turno en ella. Una criatura solo puede recibir este daño una vez por turno.

■ **Kit de sanador.** Este pequeño kit es una bolsa de cuero que contiene vendas, hierbas sanadoras, ungüentos y tablillas. El kit tiene material suficiente para tres usos. Puedes gastar uno de los usos para estabilizar a una criatura que tenga 0 puntos de golpe sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina) o hacer recuperar 1d8 puntos de daño como el conjuro *curar heridas leves* de clérigo (nivel 1).

■ **Trampa de cazador.** Cuando usas una acción para ponerlo, este cepo forma un anillo de acero dentado que se cierra de golpe cuando una criatura pisa la placa de presión que se encuentra en el centro. El cepo está sujeto mediante una pesada cadena a un objeto inmóvil, como un árbol, un banco o una estaca clavada en el suelo. Todos, incluidos los wendigos, pueden detectar trampas con un 1 en 1d6. Una criatura que pise la placa debe comprobar si la activa con 1 o 2 en 1d6. De ser así, recibe 1d4 puntos de daño perforante y puede seguir moviéndose. Si falla, su movimiento estará limitado por la longitud de la cadena (normalmente 1 metro) hasta que se libere de la trampa. Una criatura puede usar su acción para hacer una tirada de Fuerza; si tiene éxito, se libera a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance. Cada tirada fallada inflige 1 punto de daño perforante a la criatura atrapada.

■ **Granadas explosivas:** Una caja de 6 granadas explosivas. Cada vez que vayas a usar una lanza 1d6, con un 1 está en mal estado y da como resultado que cualquier manipulación de esa granada en concreto haga que explote en las manos del personaje.

Objetos mágicos: Tira 1d8 tres veces en la tabla (ignora las tiradas repetidas):

1. Anteojos nocturnos que permiten a su portador ver en la oscuridad hasta 20 metros (4.500 mo).
2. Anillo de invisibilidad.
3. Varita de curación.
4. Figurita de maravilloso poder (pantera).
5. Cuerda de enmarañar.
6. Brazales +2.
7. Espada larga +1 de luz.
8. 1 pergamino con 2 conjuros de clérigo: *curar enfermedad* y *quitar maldición*.

PRIMEROS DESAFÍOS

Llegados a este punto crítico, los jóvenes y valerosos guías pangú se enfrentan a los siguientes desafíos. Úsalos según te convenga, no hace falta jugar todos ni que sean en el mismo orden, si es necesario improvisa y crea otros que se adecúen a cada situación que se vaya planteando.

RODEADOS

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Asediados. Primero los Hijos del Viento sitian la puerta principal del almacén y luego se mueven a los lados y trepan al techo del edificio de piedra buscando una forma de entrar. Quizás encuentren un pequeño hueco lo suficientemente espacioso para caber y bajar por él en el tiro de la chimenea.

Desde los grandes ventanales de la entrada al almacén observan atónitos cómo pequeñas tormentas boreales con forma antropomórfica relampaguean en el horizonte. Poco a poco, se van acercando a su ubicación.

De repente, escuchan los desgarradores gritos de un hombre que no ha tenido tanta suerte como ellos. Alguien (conocido) que ha quedado visiblemente malherido (de muerte si no es tratado con celeridad) enfrente. No tardan mucho en darse cuenta que es un miembro del séquito imperial. Empieza a plantear dudas morales a Niviangua.

Con una visibilidad casi nula hacia afuera del almacén, y sin saber lo que ha ocurrido con el hombre que se quedó fuera, empieza a formarse una paranoia entre los supervivientes.

AMOR DE MADRE

El momento álgido finaliza cuando, sin poder convencerla para que se queda en la tienda, una madre (secundario necesario) que ha dejado solos a sus dos hijos en su casa, sale por su propia cuenta adentrándose en la gigantesca tormenta boreal, desintegrándose ante sus ojos instantes después.



Es entonces cuando Dörn, visiblemente asustado, hacha en mano, decide sellar las puertas y atrincherarse para que nadie (incluido ningún espíritu maligno) pueda entrar a su morada. Algunos, los más valientes, le ayudan en el cometido.

SALIR DE LA TIENDA

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Es obvio que dentro del almacén no van a aguantar mucho. Los wendigos, cada vez más numerosos, asedian sin tregua. Hay que buscar otra alternativa.

Es muy difícil salir con vida de la tienda. No estropees el momento y deja que lo descubran por ellos mismos. Deja que ideen varios planes para intentar escapar. Si dan con algo que es imposible que pueda fallar, dales tu aprobación.

Escapar sigilosamente por la noche no va a funcionar, ya que los Hijos del Viento están por todas las partes, huelen la carne fresca y es comprensible que debido a su furia caníbal estén muy alerta.

Los aventureros probablemente podrían organizar una distracción si quisiesen, pero hay muchos Hijos del Viento ahí fuera, y no todos van a estar mirando en la dirección equivocada en el momento preciso. Su infravisión además les permite sorprender.

Salir cubiertos por un hechizo de *invisibilidad* podría funcionar suponiendo que se tenga suficiente poder mágico para mantenerlo durante el trayecto, todo el mundo sea muy silencioso y encuentren una forma de no dejar huellas en la nieve o el lodo.

Después de que dos o tres planes hayan fallado, Dörn se ofrece a ayudar. Se ofrecerá antes, si se le pide ayuda, pero no dará el primer paso hasta que nuestros aventureros se vean derrotados y extenuados.

EL RITUAL CHAMÁNICO

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: La duda los asalta. Ha transcurrido alrededor de una hora desde que se agolpan en el almacén y el grueso de las fuerzas malignas los han rodeado. Surgen las primeras tensiones entre los supervivientes.

A Khando, el chamán (hombre medicina, brujo, consejero espiritual, médium, etc.) no le gusta que los aventureros (con ayuda de Dörn) asuman el mando, ya que mina su autoridad. El Narrador puede tratar que esto suceda, especialmente si ya se ha enfrentado a los aventureros en el pasado (este es un buen momento para definir qué es lo que ocurrió).

Sucede un cautivador debate entre los sobrevivientes, con el chamán como voz cantante, que transcurre mientras pegan rítmica y sonoras palmadas en una suerte de combate dialéctico al estilo wùháng. Pese al difícil momento en el que se encuentran, todos opinan con educación y un cierto orden.

Khando sospecha que lo que ocurre es nada menos que el ataque de Ithaqua, les pone en antecedentes y les cuenta su historia. Les habla de cómo el caminante del viento controla la nieve, el hielo y el frío, y puede caminar por el cielo tan fácilmente como lo hace en la tierra.

Tras ello, empieza a rezar, cantar e invocar a los espíritus de los animales para que les protejan. Espera que los cuervos ayuden a los espíritus de los muertos a ascender.

Mientras, el resto (algo más calmados) intentan hallar respuestas al fenómeno que ocurre. Alguno mucho menos espiritual apunta a que este fenómeno ha sido ocasionado por algún experimento secreto del gobierno de Losang, pues aseguran que la gigantesca tormenta boreal salió de allí. No obstante, las respuestas a su origen van a segundo plano, ya que lo importante para el grupo es aumentar sus oportunidades de sobrevivir.

Khando se encuentra sentado en la semioscuridad con gran solemnidad. Canta canciones mágicas en un tono bajo y con ritmo constante hasta que cae en un estado de trance o letargo. Instantes después, su alma es transportada fuera del cuerpo y viaja por el exterior. El chamán vuela al cielo y luego penetra en el corazón de la Tierra para encontrarse con los dioses. Lo llaman el vuelo mágico.

La posibilidad de liberar y proyectar su conciencia más allá de su cuerpo físico, y poder interactuar en puntos distantes con total libertad y autonomía, y casi sin limitaciones, con plena lucidez y recuerdo, resulta interesante.

El chamán es el nexo, el conector entre el mundo de los vivos y el de los difuntos, el de los antepasados, los dioses, los demonios y otros espíritus guías. Tiene el poder y la habilidad, además de la responsabilidad, de comunicar el mundo visible con el invisible, de buscar respuestas y soluciones a muchos problemas que aquejan a su comunidad por desajustes que desde su visión del mundo y la creación tienen lugar en el más allá.

Tras este ritual, Khando inicia un comportamiento histérico y errático al ser poseído por un espíritu poderoso, un «parásito astral» que se adhiere a su cuerpo astral y se alimenta de su energía.

EL VECINO EN PELIGRO

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Mientras hacen acopio de provisiones y pasan lista, alguien escucha algo golpeando a la puerta que hay en la trastienda del almacén.

Alguien muy aterrorizado golpea con violencia la puerta. Es un vecino de los AJ que pide ayuda desesperada. Te toca poner nervioso a Innisaq. Plantéale un dilema moral.

Si los irreflexivos supervivientes abren la puerta, su vecino preso del pánico entra apresuradamente, y tras él, unos largos tentáculos de una materia nebulosa y luminiscente que no parecen de este mundo. Es entonces cuando agarran por el cuello a otro personaje secundario (otro de los supervivientes) desde afuera del portón. Mientras, otra cosa le aprisiona los pies, lo que lo eleva y deja suspendido en el aire, llevándolo inmediatamente consigo después de cerrarse la puerta de nuevo. Suma otra baja al grupo.

LAS TORMENTAS BOREALES

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Fuera escuchan los lamentos y gritos descarnados pidiendo ayuda de algunos de los supervivientes: sus familiares, amigos y vecinos. Plantéales, de nuevo, un dilema moral.

Se trata del salvaje y descarnado ataque de un grupo de tormentas boreales (1d6+2). La escena es aterradora. Todos los presentes deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador -4 o sufrirán los efectos de un conjuro de *miedo*. El conjuro de primer nivel de clérigo *quitar el miedo*, será útil para ganar algo de valor y elevar sus tiradas de salvación.

RECUPERAR UN CUERPO

Recuperar un cuerpo. Si se puede recuperar el cuerpo de un aldeano que se haya dado por muerto, cabe la posibilidad de que no lo estuviera del todo. Puede haber quedado moribundo, inconsciente, aturdido o incapacitado de alguna forma. Si un AJ accede al cadáver de un aldeano antes de que pase una hora o haya sido devorado por algún wendigo, podrá efectuar una tirada de Sabiduría (Medicina) cuando se examine su cuerpo. Si la prueba tiene éxito, simplemente estaba gravemente herido, pero no totalmente muerto, y el AJ es capaz de mantenerle con vida. Si posee un kit de medicinas, con un uso no hará falta realizar la tirada. Una vez que el AJ consiga reanimar al aldeano incapacitado, este recuperará 1 punto de golpe. El personaje estará atontado durante la próxima hora (penalización de -4 en todas las tiradas) y le quedará una secuela permanente de algún tipo, lo que se reflejará como una penalización permanente de -1 a la Fuerza, Destreza o Constitución (determinado de forma aleatoria).

Cualquier víctima de una tormenta boreal, termina tan fría como el hielo, con su cuerpo envuelto en una capa de nieve tejida, como un hermoso tul casi impalpable, de un inmaculado blanco brillante, con matices apenas visibles de verde y azul. Si alguno tiene la idea de arrancar la cubierta de nieve de su cuerpo, siente la impresión de estar destrozando una tela endurecida y quebradiza. Al terminar de arrancar la envoltura, descubre que en realidad no está muerto. Nadie puede dar crédito a sus sentidos. El cuerpo está tan frío que a duras penas pueden tocarlo sin quemarse por congelación; sin embargo, su débil corazón sigue latiendo imperceptiblemente. Si lo llevan cerca de la lumbre, una vez el cuerpo está rodeado de una temperatura normal, el corazón poco a poco late con más firmeza.

Ahora advertidos de la inminente amenaza de la tormenta boreal y sus peligros que se encuentran dentro de ella que puede dañar a las personas de la tienda, toca tratar de convencer a los otros escépticos de no salir afuera. A menos que se sientan suicidas, es probable que los aventureros se alejen de la aurora boreal.

SIN LUZ

Tipo de escena: Obstáculo.

Premisa: Cuando el aceite de yak se agote (recuerda que hay 5 frascos en el almacén y se gasta 1 cada hora), de repente, la luz se apaga; se ha agotado el aceite de yak y la leña. Oscuridad total, salvo para los que tengan infravisión. La mala noticia es que los suministros se encuentran fuera, en un edificio anexo que hace de cobertizo.

Algún valiente tiene que salir en busca de algo con lo que alumbrar y calentar la estancia. Alguien propone intentar fabricar improvisadas antorchas para dar luz y defenderse de las tormentas boreales. La idea es buena, pero necesitan suficiente aceite con el que empapar el trapo que se ponga en la punta. Si lo gestionan bien, tras algunas complicaciones, la luz finalmente vuelve.

CRISTALES ROTOS

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: Un wendigo especialmente violento que merodea por fuera logra romper uno de los ventanales, dejando paso a los demás.

Sufren un ataque frenético, en el que morirá casi seguro gran parte de los aldeanos resguardados. Otro sufrirá quemaduras ocasionadas por las antorchas que ellos mismos se han visto obligados a improvisar y encender apresuradamente. Su fortín queda inhabilitado mientras no se resuelva esta importante brecha de seguridad. Es necesario actuar rápido o no habrá una segunda oportunidad.

CURAR A LOS HERIDOS

Tipo de escena: Dilema.

Premisa: Mientras, los más cuerdos piensan en cómo conseguir más medicinas con las que curar las heridas de los malheridos. En el almacén solo disponen de un kit sanador para tres usos, que a todas luces son insuficientes. El tiempo apremia, si no actúan con premura, fallecerán irremisiblemente.

Niviangua tendrá posiblemente algo que decir al respecto. Plántele un dilema moral. Por suerte, la cabaña del chamán (donde guarda todo un arsenal de hierbas, pomadas y ungüentos) se encuentra relativamente cerca del almacén; pero necesitan valientes héroes. Si la expedición fracasa, los fieles y devotos seguidores del chamán se verán más unidos y fuertes.

EL FIN DEL MUNDO

Tipo de escena: Obstáculo.

Premisa: El chamán y sus fieles y devotos seguidores, cada vez más fanáticos, consideran que hay que alimentar a Ithaqua para aplacar su ira. Se necesita un sacrificio humano para salvarlos de la ira de El Que Camina en el Viento.

Como difícilmente se presente alguien voluntario para servir de comida, el primer impulso, el más irracional de todos, será el de sugerir que sea uno de los PJ: aquel que considere que es su mayor enemigo o con el que haya tenido un rifirrafe en el pasado. Ellos querrán salvarse a costa del resto. El dilema de la vida humana se resuelve, primeramente, mediante la diferenciación entre sacrificados y sacrificadores, entre beneficiados y perjudicados... con todos los grises intermedios, por supuesto.

Khando aborrece el combate y prefiere evitar las peleas si le es posible. Lanza conjuros de *enredar*, *muro de hielo*, *muro de viento* o *ráfaga de viento* para acabar con los combates antes de que se salgan de madre, pero si se le obliga a luchar lanza *luz* para cegar a un oponente o *piel de corteza* para aumentar sus defensas. Prefiere luchar con su bastón si tiene oportunidad. En una lucha con aliados, Khando permanece atrás y utiliza sus conjuros curativos para mantener vivos a dichos aliados y que puedan defenderle. Si es necesario usa *disipar magia* para inutilizar algún objeto mágico.

Dependiendo del desenlace de esta dramática situación, el mando podrá haber quedado en manos de Khando, hecho que podría significar el fin de la misión, ya que podría decidir abrazar a Ithaqua.

LA METAMORFOSIS

Tipo de escena: Batalla.

Premisa: El chamán se transforma en un wendigo (se ve que en el pasado debió comer carne humana o vio alguno de ellos) y ataca ferozmente al resto.

Sus fieles y devotos seguidores le siguen. De repente, sienten un impulso irrefrenable de comer carne humana y, claro está, eligen a los personajes protagonistas como sus suculentas víctimas. Innisaq (el niño de los espíritus) tendrá dificultades

DAÑO POR SOMETIMIENTO

Reducir a este grupo de fanáticos será tarea ardua. Si no quieren matarlos, deben infligirles daño de sometimiento. Para ello, pueden utilizar la parte plana de la hoja de un arma (espada, hacha), un arma roma contundente (mangual, maza, martillo ligero, bastón, garrote), un arma improvisada (la pata de una mesa, una sartén, la rueda de un carro) o combatir a puños descubiertos para someter a un adversario al que quieran capturar con vida. No existe penalización alguna al ataque, pero el daño de sometimiento será la mitad. Un adversario reducido a 0 puntos de golpe mediante daño de sometimiento quedará inconsciente.

para resistirse al instinto. Los personajes principales deberían haber podido acabar con unos cuantos Hijos del Viento, o con todos. Si no lo han hecho, es posible que ya estén siendo masticados y digeridos. Si aguantan vivos, toca planear una huida.

LA HUIDA

Los aventureros que huyan de los Hijos del Viento tienen que tomar una opción difícil: recluirse en algún otro edificio destartado esperando que con la llegada del alba la aurora boreal desaparezca, o abandonar la aldea por el momento para huir hacia la montaña. En realidad, hay una tercera opción: acabar siendo alimento de los Hijos del Viento, pero probablemente no estén interesados en ser su segundo plato.

UNA ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Premisa: Los aventureros que han logrado sobrevivir atrincherados en el almacén se han enfrentado a una de las batallas más terribles de sus vidas. Algo que nunca podrán olvidar y marcará su destino. Afortunadamente, antes del amanecer, los Hijos del Viento terminan por alejarse del almacén. Se mantienen a una distancia suficiente como para que los aventureros más avezados quieran tomar cartas en el asunto. Es necesario hacer balance de la situación, ver cuántos supervivientes quedan. Hay suficientes provisiones y equipo básico almacenado como para urdir cualquier plan medianamente robusto.

Los aventureros que deseen explorar con cautela los alrededores necesitan hacer tiradas de sigilo. Un fallo en la tirada requiere inmediatamente una tirada exitosa de esconderse o tendrán que luchar contra 1d6+2 wendigos.

ESCAPAR DE LA ALDEA

Para escapar de la aldea, hay solo dos opciones.

POR TIERRA

Los pangú usan yaks domesticados como monturas. Sin embargo, todos han sido devorados. Su carne es muy apreciada por los Hijos del Viento, así que se ven obligados a hacerlo como sus ancestros. La granja de perros a las afueras de la aldea será su gran aliada. Esta raza de perros fue creada por los pangú como perros de trabajo para tirar de los trineos a través de largas distancias durante sus partidas de caza invernales, sirviendo así como vehículo de transporte rápido para las presas de vuelta a la aldea.

El perro pangú tiene un aspecto fornido, atlético e imponente; un «físico poderoso» que no hace más que demostrar que no está hecho para la velocidad, sino más bien para el trabajo duro. Tienen que pertrechar trineos con patines hechos de huesos, marfil y pieles de animales, tirados por perros, y así deslizarse sobre la nieve y el hielo. Son versátiles y permiten recorrer con rapidez la mayor parte de tipos de terreno. Un trineo formado por diez perros y montado por una sola persona entrenada, en condiciones favorables de nieve, es capaz de recorrer 80 kilómetros diarios y arrastrar cargas de hasta 600 kilos. El trineo, sin embargo, no puede moverse sin nieve, ni por terrenos de fuerte elevación como colinas.

Aunque los aventureros esperan sin duda que los Hijos del Viento vayan tras ellos en cualquier momento, averiguan, para su sorpresa, que una vez amanece, el interior del valle parece tener poco interés para ellos por ahora.

POR AGUA

Por suerte, no estamos en invierno. En esa estación del año el río suele congelarse, haciendo que este medio de transporte sea inútil. En esa época de heladas, el frío separa el cauce en dos mitades, la refulgente zona helada y la que aún permanece líquida, plena de tonos cálidos y materiales de derrubio cada vez más concentrados. El resto queda impracticable.

Cruzar el valle usando alguna embarcación pequeña (*kayak*), unas prácticas canoas biplaza de 4 metros de longitud que permiten recorrer a una buena velocidad el curso del río; o alguna más grande con la que transportan personas, perros y suministros (*umiaq*).

El huir por agua es una muy mala idea, ya que Ithaqua puede generar olas gigantescas que los pueden engullir en cuestión de segundos. La funesta ola le permite aniquilar (ahogar) a múltiples criaturas, siempre que tengan menos de 11 puntos de golpe (hasta un máximo de 120 puntos de golpe) o una sola con un máximo de 60 puntos de golpe, salvo que puedan respirar bajo el agua, por ejemplo, con el conjuro de mago/elfo de nivel 3. Una tirada de salvación contra muerte con -4 sirve para escapar *in extremis* de la furia de la ola.

LA DESAPARICIÓN

Sea como sea, al alba la aldea maldita de Xiāojí desaparecerá (por segunda vez) de la faz de la Tierra. Era algo inevitable. Cuando investiguen lo sucedido, entre las posibles teorías que se manejen, se habla de la ira del Demonio, que reclamó sus almas, llevándose tanto a vivos como a muertos, por eso no tuvieron tiempo de nada, ni se encontraron huellas, porque simplemente se desvanecieron. Ithaqua vuelve a golpear con fuerza el valle de Shui.

BOREAL

Tras la noche mágica, la aldea entera ha sido transportada a Boreal, más allá del mar de Esmeril. En ese remoto lugar estuvo aprisionado en tiempos pretéritos Ithaqua, un poderoso ente adorado por algunas civilizaciones. Una vez obtuvo la libertad, viajó a otros lugares, aunque sigue regresando a Boreal de vez en cuando, trayendo consigo muchas formas de vida, incluyendo varios tipos de plantas, murciélagos, lobos, osos, ballenas e incluso seres humanos (como los Hijos de Pangú). Es bien conocida la costumbre que tiene Ithaqua de llevarse con él a los que provocan su ira. Aunque normalmente deja caer desde lo alto a estas víctimas (algo que puede producirse

semanas o meses después), otras son trasladadas a Boreal. Estos desgraciados son modificados de tal modo que ni el frío más penetrante pueda afectarlos.

TERMINANDO LA AVENTURA

La aventura puede terminar de varias formas. Idealmente, concluye al alba con la partida de Ithaqua a Boreal. Para entonces, los AJ han debido finalizar todas sus metas, entre las que se incluyen salvar a sus amigos y familiares (o al menos haberlo intentado). Da a los jugadores la oportunidad de arreglar todos los cabos sueltos antes de declarar la aventura finalizada.

Si han logrado huir, golpéales con un último encuentro en las montañas. Después, reúne a los pocos supervivientes y repasa lo que les ha ocurrido. Déjales que interactúen con ellos, o aprovecha para que se reen cuentren con algunos amigos y familiares. Si todavía no conocen toda la historia, cuéntales la leyenda de Ithaqua de boca de algún anciano venerable (si Nyima ha sobrevivido es un buen candidato).

Si ocurre lo peor y los personajes mueren, su aventura también termina. Puedes dejar que los jugadores lleven nuevos personajes y continúen donde lo dejaron los últimos. Piensa en la aldea como un AJ global que está luchando contra la furia de Ithaqua. Quizás si hay algún superviviente entre el séquito imperial es un buen momento para que vuelvan a entrar en acción.

También puedes expandir la aventura inventando nuevas metas (misiones pequeñas) y nuevas ubicaciones. Si los AJ finalmente son teletransportados a Boreal, se abre todo un abanico de oportunidades y nuevas aventuras. Por no mencionar que tienes una magnífica oportunidad de proseguir la campaña con el *sandbox X2 - El Arca de los Mil Inviernos*.



APÉNDICE

ARMAS KANG

Las armas de los altos funcionarios y nobles de Kang no suelen ser unas simples armas, sino que tienen un valor y un significado especial; incluso en ciertos casos, son consideradas objetos sagrados. Así, en Kang, por ejemplo, dan a sus espadas dao y a otros tipos de armas tradicionales un trato especial, y en sus mitos a menudo las dotan con poderes mágicos. Estas son algunas de las armas del Imperio Kang que podrás encontrar en esta aventura:

BASTÓN DE TRES PARTES

Consiste en tres varas de madera o de metal unidas con anillos de metal o sogas. El arma también se conoce como el «bastón del dragón enrollado». Se pueden hacer girar para cobrar impulso y causar un potente golpe, su articulación se puede utilizar para golpear por encima o alrededor de un escudo u otro tipo de bloqueo defensivo (ignora escudo).

CHAKRAM

Es un disco o aro arrojado, más o menos de 30 cm de diámetro, con el borde exterior afilado. Se fabrica tradicionalmente de acero o de latón, que se bate en una forma circular y con ayuda de un yunque, con una sangría en la curvatura. Dos extremos se conectan con una pieza de bronce y luego se calienta, formando un círculo completo antes de que el bronce se retire. Algunos *chakram*, incluso los utilizados en el combate, fueron adornados con grabados, o con incrustaciones de bronce, plata u oro.

ESPAÑA DAO O TAO

Es una espada de manufactura kang, considerada como el «general de todas las armas». Es el arma más representativa en el Imperio Kang. Es un arma pesada, con la hoja ligeramente curvada y de doble filo, que necesita de ambas manos para su uso. Esta arma tradicional tiene principalmente la función de asestar tajos y de dar estocadas. La forma de la espada dao ha variado mucho a lo largo de los años, llegando a tener hojas con diferente anchura y longitud. La hoja se fabrica en bronce, hierro y más tarde en hierro acerado.

ESPAÑA MARIPOSA

Este tipo de espada corta va en pares, astutamente encajada para que parezca ser una sola hoja. Ambas armas se desenvainan al mismo tiempo y se pueden separar y empuñar con ambas manos para llevar a cabo cortes y tajos tremendamente efectivos. Sus finas hojas anchas solo tienen 1 pie (30 cm) de largo y se sujetan mediante un puño de madera noble cubierto con cuerda trenzada y con una guarda en forma de letra «D» para proteger la mano de quien la empuña.

GRANADAS EXPLOSIVAS

Pequeñas esferas de cerámica rellenas con pólvora con una mecha. Radio de acción: 3 metros, Tirada de salvación contra armas de aliento para la mitad del daño. Ceban y preparar una granada lleva 1 ronda de combate completa y es necesario una prueba con éxito de Sabiduría (Demoliciones). Cualquier granada en mal estado o una pifia que se obtenga al tirar para ceban o arrojar una granada, da como resultado que la granada explote en las manos del personaje.

GRAN CERBATANA

Consiste en un canuto, generalmente fabricado con madera o caña de bambú, en que se introducen dardos, flechas u otros elementos punzantes, para despedirlos o hacerlos salir

impetuosamente, soplando con violencia por uno de sus extremos. La gran cerbatana dispara dardos especiales (algo más pequeños que los dardos arrojados) que también pueden impregnarse con potentes venenos.

GUAN DAO

También conocida como hoja lunar reclinada. Es una pesada hoja con un pico en la parte posterior y, a veces, también una muesca en la base superior de la espiga, que puede servir para tomar el arma de un oponente. Además, hay a menudo estrías irregulares que llevan el borde posterior de la hoja de la espiga. La hoja está montada al final de un mango de 1,5 a 1,8 metros de madera o de metal con un peso de metal que se utiliza para equilibrar la pesada hoja y para golpear en el extremo opuesto.

HOJA VOLADORA

Una gran hoja con forma de media luna unida a una cadena de 10 pies (3 m). Luchas con ella haciéndola girar por encima de tu cabeza o lanzándola al oponente. La hoja voladora es un arma incómoda y sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, pero cuando llevas a cabo ataques a gente que se aleja o huye de ti, obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque en lugar del penalizador.

KAMA

Se trata de una hoz de mango largo que se utiliza para segar cereales. Parecida a una hoz, una kama tiene una hoja corta y curva fijada a un mango sencillo. La diferencia con la hoz occidental es la curvatura del *kama*, que empieza en el mango.

KAU SIN KE

Cadena de combate, también llamada cadena flageladora, que consiste en una serie de entre cuatro y seis cortas barras de hierro unidas por eslabones de acero, un mango de acero y un peso en forma de cono de acero en su extremo.

KAWANAGA

Esta arma consiste en una cuerda o cadena ligera con una pesa en un extremo y un garfio afilado en el otro. Tiene un alcance de 3 metros pero, a diferencia de otras armas con alcance, puedes usarla contra un enemigo adyacente. Puedes emplearla para llevar a cabo ataques de Derribar enroscándola en una extremidad del enemigo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándola. También obtienes una bonificación de +2 en todas las pruebas de Desarmar (incluyendo los intentos de desarmarte a ti). También puedes utilizarla como instrumento para trepar, siendo el equivalente a una cuerda de 3 metros con gancho.

KUKRI O KHUKURI

Es un cuchillo curvo tradicional pangú, que prácticamente es un híbrido entre un hacha y un cuchillo. Es usado como herramienta y como arma blanca. La hoja de un *kukri* suele ser de un solo filo y mide unos 30 cm. Normalmente tiene el lomo bastante grueso, alrededor de 5 cm. Suele fabricarse en hierro, con el mango de madera, hueso de cornamenta o marfil.

LÁTIIGO DE NUEVE SEGMENTOS

Está formado por varias barras cortas de acero unidas entre sí por anillas. La última barra es una púa contrapesada de 6 pulgadas (15 cm). Puede empuñarse a una mano, a dos manos o en parejas.

SAI

Su forma básica es la de una daga sin filo, pero con una aguda punta, con dos largas protecciones laterales (guarda manos) también puntiagudas, unidas a la empuñadura. Los salientes similares a dientes del *sai* están diseñados para ayudar a desarmar a tu enemigo: ganarás un +4 en la tirada, pero si te

ARMA	Coste	Daño	Peso	Alcance
Sai	8 mo	1d6	1,5 kg	5 metros
Espada mariposa	10 mo	1d6	1 kg	-
Tessen (abanico de guerra)	20 mo	1d6	1,5 kg	-
Kukri	15 mo	1d4+2	1 kg	3 metros
Tonfa	1 mo	1d6	0,5 kg	-
Kama	5 mo	1d6	1 kg	-
Espada dao	10 mo	3d4	2 kg	-
Kawanaga	10 mo	1d3/1d3	0,5 kg	-
Kau sin ke	15 mo	1d8	2 kg	-
Látigo de nueve segmentos	8 mo	1d8	3 kg	-
Guan dao	8 mo	1d6	4 kg	-
Kama, doble cadena	8 mo	1d6/1d6	2 kg	-
Bastón de tres partes	4 mo	1d8	4 kg	-
Tetsubo	4 mo	1d8	3 kg	-
Sasumata	4 mo	1d4	4 kg	-
Hoja voladora	20 mo	1d12	5 kg	-
Chakram	15 mo	1d4	1 kg	10 metros
Gran cerbatana	10 mo 1 mo (dardo)	1d3 (+veneno)	2 kg 0,5 kg	10 metros
Granadas explosivas	10 mo	1d10 (crítico dobla daño)	1 kg	10 metros

intentan desarmar no ganarás ningún tipo de bonificador. También puede arrojarse como una daga. La empuñadura se suele cubrir con tela.

SASUMATA

Es un arma en forma de «Y» con pinchos. Se puede utilizar la forma de «U» de la parte superior de su arma para atrapar o estrangular a su víctima. A pesar de no tener filo como para atravesar la piel humana, si se aplica la suficiente fuerza, el usuario puede lastimar al enemigo con un simple golpe.

TESSEN

Abanico de guerra plegable con radios exteriores hechos de fuertes placas de hierro que ha sido diseñado para parecerse a los abanicos plegables normales e inofensivos, o sólidos garrotes con la forma y apariencia de un abanico cerrado. Los altos funcionarios y nobles lo suelen llevar a esos lugares donde no se permiten llevar abiertamente las espadas u otras armas, y algunas escuelas de esgrima incluyen el entrenamiento en el uso del *tessen* como arma. El *tessen* también se utiliza para defenderse de las flechas y dardos, como arma arrojada y como una ayuda en la natación.

TETSUBO

Una leve mejora de la gran clava, formada por una parte larga y estrecha cuya punta está unida a una gruesa lámina de hierro tachonado. El hierro le da más peso y fuerza a la clava, mientras que los remaches están diseñados para romper cascos y armaduras. Se usa a dos manos.

TONFA

Un utensilio de labranza o de la vida del campo. La *tonfa* fue en sus orígenes un asa para hacer girar una rueda de molino, aunque también podría haber sido una herramienta para plantar hortalizas. Estas armas son una prolongación del puño, el practicante logra mayor alcance en los golpes. Las *tonfas* se utilizan por parejas, para poder así efectuar defensas y ataques simultáneos, y su longitud debe ser ligeramente superior a la del antebrazo. Cogida por el extremo, el mango de la *tonfa* puede utilizarse para realizar agarres, enganchando el cuello, rodilla, brazo o incluso el arma del adversario para dificultar sus movimientos o desarmarlo. Un monje puede usar tu ataque marcial místico con una *tonfa*.

NUEVAS CLASES DE AVENTURERO

CHAMÁN ESPIRITUAL

REQUISITOS: Sabiduría (SAB) 12 y Carisma (CAR) 12.

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Sabiduría y Carisma.

DADOS DE GOLPE: 1d8.

NIVEL MÁXIMO: 14

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE CHAMÁN: Como druida.

TIRADAS DE SALVACIÓN DEL CHAMÁN: Como druida.

Los chamanes son usuarios de magia que obtienen sus poderes a través de los espíritus. Son el puente que conecta el mundo material y el mundo etéreo. Son los encargados de entrar en comunión con los espíritus del mundo y las energías que existen en todas las cosas vivas. Pueden lanzar hechizos o usar los mismos espíritus para ayudarlos dentro y fuera del combate, tanto que estar rodeados de espíritus es algo común para ellos.

Un chamán venera la esencia de la religión más que la práctica. Obtiene sus poderes mágicos de los espíritus que habitan todas las cosas, vivas y muertas, animadas e inanimadas. Combina el culto a los antepasados con el culto a los animales y a la naturaleza. El chamán típico, igual que un druida, persigue una espiritualidad mística de unión trascendente con la naturaleza en vez de ser devoto de una entidad divina.

CONJUROS

Un chamán lanza conjuros divinos de la lista de conjuros de druida (ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*). Igual que un hechicero, un chamán solo conoce un número reducido de conjuros. No obstante, cada día puede cambiar los conjuros que conoce. Cuando un chamán medita para recuperar su asignación diaria de conjuros (consulta más adelante), envía a su espíritu guía para que pacte con los espíritus y recupere el conocimiento de los conjuros específicos de druida que será capaz de usar aquel día.

Los chamanes entran en comunión con sus espíritus animales para preparar sus conjuros. Cada chamán debe elegir un momento en el que gasta 1 hora cada día en tranquila contemplación con su espíritu animal para recuperar su asignación diaria de conjuros.

ESPIRITUS

Un «espíritu» incluye a cualquiera de las criaturas siguientes:

- Todos los muertos vivientes incorporeales.
- Todas las fatas (dríadas, sátiros, duendes, sagas).
- Todos los elementales.
- Las criaturas en forma astral o con cuerpos astrales (pero no una criatura presente físicamente en el plano astral).
- Todas las criaturas con subtipo espíritu.
- Los hombres espíritu.
- Las criaturas espirituales creadas por conjuros.

Desde el punto de vista del chamán espiritual, los elementales y las fatas, solo son espíritus de la naturaleza y los muertos vivientes incorporeales son los espíritus de los muertos.

HABILIDADES ADICIONALES

Además, el chamán posee estas otras habilidades exclusivas de su clase.

A nivel 1: Puedes detectar la presencia de espíritus incluso a grandes distancias. Tu conexión con el plano etéreo guía tus sentidos hacia estas criaturas de tipo no muerto y conoces su ubicación en 30 metros de distancia. Además, todos los chamanes espirituales tienen un vínculo próximo con un espíritu animal. Este animal es una personificación del mundo espiritual y su conducto para llegar hasta él, guiándole por el camino de la iluminación. Los espíritus más comunes entre los pangú son: águila, yak, buitre, cuervo, lobo, oso, lince, leopardo de las nieves.

A nivel 3: Puede entrar en trance y permitir que su espíritu animal posea su cuerpo, ayudando al chamán y concediéndole algunas habilidades y aptitudes especiales. Algunas de las estadísticas de tu personaje son reemplazadas por las estadísticas de la bestia cuyo espíritu te posee, concretamente, sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución, sus ataques, sus sentidos y cualquier otra característica personal. No obtienes sus puntos de golpe, CA ni ningún tipo especial de movimiento (como el vuelo). Añade los conjuros concedidos por ese espíritu a la lista de conjuros que puede lanzar usando magia espiritual. Si un espíritu animal de un chamán muere, no podrá preparar nuevos conjuros ni usar su rasgo de clase de magia espiritual hasta reemplazar su espíritu animal.

A nivel 7: Un chamán puede usar la energía divina que le proporcionan sus aliados en el mundo espiritual para dañar a los espíritus hostiles. Castigas espíritus es una acción estándar que inflige 1d6 de daño/nivel del chamán a todos los espíritus a menos de 10 metros del chamán. Los espíritus afectados obtienen un TS de Constitución para sufrir solo la mitad de daño. Al usar esta aptitud contra criaturas incorporeales, un chamán espiritual no tiene que tirar la posibilidad de fallo normal del 50%, pues el efecto acierta al espíritu automáticamente. El chamán puede usar esta aptitud un número de veces al día igual a 3 + su modificador de Carisma.

A nivel 8: El chamán utiliza su mente para acceder a una realidad diferente mediante el trance chamánico. Proyecta su mente fuera de su cuerpo con el propósito de clarividencia, sanación o para acompañar al espíritu de una persona fallecida al territorio de la caza eterna. El chamán vuela al cielo y luego penetra en el corazón de la tierra para encontrarse con los dioses.

CAZADOR RITUAL

REQUISITOS: Fuerza (FUE) 12, Destreza (DES) 9 y Sabiduría (SAB) 12.

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Fuerza (FUE) y Sabiduría (SAB).

DADOS DE GOLPE: 1d8.

NIVEL MÁXIMO: ninguno.

TIRADAS DE SALVACIÓN: Como explorador.

El ser humano es el único animal que mata por diversión. Es el animal más ladino para cazar a sus presas y recurre a toda suerte de trucos y artimañas.

Los pangú son una comunidad de cazadores algo atípicos que transmiten una identidad profundamente vinculada a la tierra y a los animales a los que cazan. Cada asentamiento posee sus propios rasgos particulares, pero todos se consideran los guardianes del equilibrio natural.

Son muy respetuosos y en cada cacería ritual transmiten serenidad y su comunicación con la montaña. La formalidad y la precisión espiritual del acto de matar lo diferencia de la caza moderna. Rezan antes de entrar en el reino sagrado de la montaña, donde pasan horas escuchando, esperando y observando, detectando señales prácticamente imperceptibles que indican que su presa anda cerca.

Los cazadores pangú siguen los preceptos de las filosofías del wúháng a rajatabla y entre ellas se incluyen estas siete reglas de no violencia:

1. No matar a ningún animal.
2. No cazar.
3. No recolectar miel.
4. No vender animales a los carniceros.
5. No atrapar animales y aves.
6. No comerciar con carne.
7. No quemar los bosques.

Fuera de los días marcados en el calendario, solo pueden romper estas estrictas reglas en caso de extrema necesidad y si luego realiza una penitencia para purificarse y recibir el perdón o la curación.

NOTA. Trata al cazador como la clase explorador que aparece en la pág. 22 del Manual básico de Aventuras en la Marca del Este (caja roja) pero dótalo de un trasfondo más litúrgico; cada cacería es un acto de tipo solemne, ritual o ceremonioso.

MONJE WUHÁNG

REQUISITOS: Destreza (DES) 13 y Sabiduría (SAB) 13.

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Fuerza (FUE) y Destreza (DES).

DADOS DE GOLPE: 1d6.

NIVEL MÁXIMO: 16.

TIRADAS DE SALVACIÓN: Como místico.

Los monjes wuháng (místicos) son miembros de la comunidad, que escogieron vivir humildemente. Algunos, absteniéndose de actividad sexual y profesando la obediencia como parte de sus votos. Siguen las enseñanzas de la religión wuháng dentro de las tradiciones, con el fin de alcanzar la iluminación y el desarrollo espiritual.

Los monjes pasan gran parte del tiempo meditando, aprendiendo y trabajando en los templos y monasterios. Sin embargo, en esta remota zona del mundo los aventureros monjes son comunes, pues sus creencias y estilos de vida se prestan a la actividad mundana.

Practican artes marciales ancestrales y buscan métodos de lucha más allá de las espadas y escudos, encontrando armas dentro de sí mismos tan capaces de paralizar o matar como cualquier hoja, aprovechándose de las vulnerabilidades del enemigo.

NOTA. Tienes la descripción del místico (monje) como una nueva clase de aventurero en la pág. 26 del Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este (caja verde).

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Crónicas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord*. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Crónicas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones, que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Crónicas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* sólo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Crónicas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en *Crónicas de la Marca del Este* CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.



CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE
La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Crónicas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Crónicas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Crónicas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

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* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmose, Nefter, Semerkhet, Kuzur, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasorauado, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbád, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Ösman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massamba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzugusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hidestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Stein-ikel, Fistan, Nébulas, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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.

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.





LOS HIJOS DEL VIENTO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-10

Toda la historia transcurre en el remoto reino de Shui, en la frontera del Imperio Kang, en el valle donde se asientan las imponentes montañas que lo rodean. Un lugar mágico que ha permanecido encerrado en sí mismo, lo que ha permitido que conserve casi intacto su misticismo y su estilo de vida tradicional. No hace mucho que el emperador Zheng Yuan ha decidido abrir el lugar a los extranjeros. Cuando, hace menos de veinte años, el primer occidental obtuvo el permiso especial del gobierno de Kang para poder visitar y documentar este reino, fue todo un acontecimiento.

