

# El Largo Camino a Casa

por Roberto Díez González

## Antes de la Aventura

“El Largo Camino a Casa” es una aventura corta para entre 3 y 6 jugadores, divididos en dos grupos. Por un lado estarán los dos personajes que se pierden tras un accidente de aeroplano y por el otro la patrulla de rescate que va en su busca, que puede tener hasta cuatro componentes. Será una partida para niveles medios, en la que la acción tiene más peso que el desarrollo de personajes. Su trama es prácticamente lineal y está más enfocada a descubrir el mundo y el sistema que a la investigación, pero en previsión de que los jugadores puedan desviarse del rumbo marcado es conveniente leer la última sección, que detalla alternativas a la historia principal.

## Prólogo: El Palenque Caliyermo y la Colonia

**Para el Master:** Los personajes jugadores pueden llegar a la Colonia de varias formas, se elegirá la que más convenga dependiendo de si ha habido otras aventuras antes o no.

Pueden encontrarse ya allí como parte de la guarnición o como grupo de exploración contratado, pueden llegar por su cuenta si poseen un vehículo volador o, lo más probable, pueden llegar en el dirigible que cada cierto tiempo lleva provisiones.

La Colonia en la que se encuentran los personajes es la primera y la única que se ha establecido en este palenque, e incluso en esta coda. Situada en el extremo mediano, se trata de un puesto avanzado que espera convertirse en una ciudad en toda regla y dar apoyo a futuras expediciones. De momento sólo está habitada por una guarnición tratoriana al mando del Comandante Englar Richter. No es un destino apreciado por nadie debido a su peligrosidad y dureza, aunque siempre hay reclutas, aventureros y soldados de fortuna que la visitan con la esperanza de encontrar algo que merezca la pena en este territorio inexplorado.

Desde el punto de vista urbanístico, la Colonia está distribuida de forma muy básica y con marcado carácter militarista. La alta muralla erizada de torres de vigilancia protege una agrupación de

edificios bajos, entre los que se encuentran el club de oficiales, la taberna, los barracones, los almacenes, un taller-hangar y varias casas de dos plantas para los militares de rango más alto.

El Comandante Richter, o más bien su hijo, es un gran aficionado a la tecnocracia y mantiene a varios ingenieros trabajando en aeroplanos en los talleres. La Colonia también posee un viejo dirigible y algunos artefactos más. La intención de Richter es poder abastecerse por su cuenta en un futuro, sin tener que depender del puente aéreo que les aprovisiona regularmente desde la capital.

Geográficamente si el palenque destaca por algo es por su aridez, a nadie le interesaría si no pudiese usarse como zona de paso hacia lugares más fértiles en esta misma coda. Los viejos mapas señalan desiertos arenosos y estepas en gran parte de su superficie. La única zona habitable parece ser la elegida para la colonia tratoriana, aunque se sabe que existe un parche de vegetación en torno a un lago, en el centro, y que en las montañas del extremo albo habitan nativos. Nadie ha sobrevolado la extensión total del palenque desde hace mucho tiempo así que esta información no ha podido ser contrastada.

## Capítulo 1: Presentaciones

Tanto si el grupo de personajes acaba de llegar a la Colonia como si llevan ya un tiempo residiendo, recibirán una invitación para comer del Comandante Richter, que desea conocerles. Al Comandante

le gusta mantener un trato cordial con todo aquel que esté a su servicio o simplemente esté de paso en el lugar. Es otra manera de combatir la monotonía.

Puede parecer un acto formal, pero en realidad la comida se celebrará en un ambiente distendido en el club de oficiales, acompañados por el resto de militares con rango. Allí se encontrarán por primera vez con Richter, su hijo, los primeros oficiales y los ingenieros, que comparten mesa con ellos.

El Comandante les preguntará por las novedades de la capital y estará especialmente interesado en conocer tanto las intrigas políticas como los movimientos del ejército. Su hijo Jarek charlará con cualquiera sobre los avances tecnocráticos y sus proyectos personales en ese campo.

Los aventureros podrán hacer también las preguntas que deseen, pero los militares están relativamente aislados y sólo podrán dar información sobre la vida en el palenque, sus amenazas, etc. El más informado en todos los aspectos es el sargento Gunnar, que estará dispuesto, cómo no, a contar sus escaramuzas pasadas exagerando enormemente los detalles. Los ingenieros, Wilhem y Fredrick, hablarán por los codos sobre el nuevo aeroplano que están ansiosos por probar.

- **Comandante Richter:** Es un insulami de unos 50 años, calvo y con una perilla cuidadosamente recortada. Es muy educado, de trato simpático y amable, pero que en combate se transforma en un superior inflexible que no tolera los fallos ni la falta de disciplina. Siempre viste de manera impecable no va a ninguna parte sin su sable.  
  
Militar de carrera, tras la muerte de su esposa por enfermedad en la capital decidió autoexiliarse a una de las colonias exteriores. Excelente estratega y guerrero capaz, le fue ofrecido el mando de la Colonia a la que se mudó con su hijo, que es lo que más valora en el mundo.
- **Jarek Richter:** Hijo del anterior, es un joven de unos 20 años que viste de uniforme pero de forma un tanto descuidada. La superprotección de su padre le ha convertido en un chico un tanto caprichoso, que descuida sus deberes en el ejército por su afición a la ingeniería, la bebida y las mujeres. Es un conquistador pero en la Colonia no puede demostrarlo.
- **Sargento Gunnar:** Soldado por vocación, es un silvitxe robusto de pelaje gris, con una gran cicatriz que corta su morro. Nació en una colonia exterior que fue abandonada tras un asalto de los nativos cuando él era un niño. Su familia, padres y hermanos, murieron en el ataque y fue ese el motivo de que decidiese alistarse, a pesar de su corta edad. Violento y pendenciero, fue destinado a la Colonia tras pelearse con su superior mientras servía en la capital. El Comandante Richter se convirtió desde ese momento en su mentor y ha apaciguado en gran medida su carácter. Su lealtad le ha valido el ascenso a sargento.
- **Wilhem:** Un joven altoduende delgado y vivaracho. Una patrulla lo encontró en un pequeño globo abandonado junto con su hermano cuando era un bebé, y quedó desde entonces al cargo de la guarnición de la Colonia, que lo adoptó. La vida militar le dio firmeza de carácter, pero también le volvió rebelde e impulsivo. Su personalidad extrovertida contrasta con la de su hermano, que le acompaña desde pequeño, muy a su pesar, en todas sus locas aventuras. Su sueño es convertirse en piloto en el ejército, pero de momento lo más lejos que ha llegado es a mecánico de aeronavíos.
- **Fredrick:** Hermano del anterior, tiene su misma edad pero su carácter responsable y su disciplina le hacen parecer mucho más mayor. A pesar de que los dos se criaron en el mismo ambiente, la mejor prueba del diferente efecto que ha causado la educación en uno y en otro es que gracias a su dedicación el Comandante le ha recomendado para recibir adiestramiento en la capital en más de una ocasión. Recomendación que él ha rechazado, porque lo último que desearía sería apartarse de su hermano. Ha estudiado junto a él mecánica de aeroplanos y espera que los dos puedan volar juntos algún día. Meticuloso y buen estratega, tiene todo el cerebro que al otro le falta, por lo que forman un gran equipo.

Aquellos de los aventureros que demuestren estar más interesados en las máquinas voladoras recibirán una invitación para participar en la prueba del primer prototipo de aeroplano, que se celebrará al día siguiente. Al resto se le propondrá asistir a una cacería de saurios en los alrededores. Si deciden acudir o no es decisión suya.

## Capítulo 2: Un Desafortunado Accidente

Los aventureros pueden pasar la noche como deseen. El lugar de alojamiento que tienen habilitado es la posada. A la mañana siguiente recibirán en sus habitaciones la invitación del Comandante, que está preparado para salir en su dirigible. Al salir de la posada se encontrarán con Wilhem y Fredrick, que van a sacar su aeroplano del hangar y les pedirán que les acompañen. Si ninguno lo hace la prueba de vuelo tendrá lugar cuando regresen de la cacería, pero si alguien va con ellos, se animarán a realizarla antes.

### *La Cacería*

**El Destartado Dirigible:** Más que una máquina de guerra, se trata de un experimento de los ingenieros de la guarnición para equipararse a los vehículos voladores de la capital.

Pequeño y un poco lento, es una versión a tamaño reducido de los verdaderos dirigibles del ejército, pero sirve perfectamente para tareas de vigilancia y reconocimiento a las que está destinado. Incluso cuenta con un pequeño lanza-arpones montado en la proa.

Tiene capacidad para seis pasajeros perfectamente instalados, sin contar el piloto, y algo de carga.

Las cacerías de saurios son en parte una labor de limpieza y en parte un deporte que se practica en la Colonia. Los ejemplares pequeños no suponen ningún problema, pero cuando desde la muralla se ve rondar a alguno que tenga varias varas de largo, se organiza una batida para acabar con él, o como mínimo, alejarlo. El método habitual es sobrevolarlo disparando arpones hasta que huye o es abatido. El Comandante y el Sargento Gunnar son grandes aficionados ya que es lo más “bélico” que pueden hacer. El dirigible no inspirará mucha confianza a los aventureros, pero todos les asegurarán que a pesar de su aspecto algo antiguo, no hay nada que temer.

El dirigible se elevará lentamente sobre las murallas con los pasajeros asomados por la borda, esperando divisar algún reptil. Los vigías darán la alarma a los pocos minutos: un saurio merodea por las colinas cercanas. La nave se pondrá a su altura y todos podrán probar puntería con sus armas. Cuando lleven un rato de caza, el piloto avisará de la proximidad de una tormenta y sugerirá retirarse.

### *La Prueba de Vuelo*

Si algún aventurero ha acompañado a los ingenieros altoduendes a ver su aeroplano, la prueba de vuelo se celebrará a la vez que la cacería, si no es así, esperarán a que todos vuelvan para tener público. En cualquiera de los dos casos, la escena se desarrollará de manera muy similar.

Wilhem y Fredrick ayudados por varios soldados empujarán el aeroplano desde el hangar hasta el exterior de las murallas, desplegarán sus alas y comenzarán a probar el motor. Tras unos cuantos intentos arrancará. La nave tiene escaso espacio para el piloto y dos tripulantes. Hay pocas personas que hayan volado en una, así que Fredrick dejará que su hermano haga los honores e invitará a dos de los aventureros a acompañarle. Si ninguno se anima la historia puede cambiar bastante ya que el grupo no se dividirá, pero si no sospechan nada seguramente habrá voluntarios. Una forma de hacer que suban aunque no quieran es hacer que el aeroplano se “desboque” durante el despegue y arrastre con él a los personajes que vayan a ayudar a Wilhem a controlarlo.

Sea como sea, la nave correrá por la improvisada pista en la hierba y se elevará graciosamente hacia el cielo, casi a demasiada velocidad, describiendo varias piruetas, no todas intencionadas. Hay que recordar que Wilhem no es un piloto experto precisamente. La cercana tormenta lanza rachas de viento que hacen temblar el fuselaje. De repente una de las ráfagas golpeará con fuerza al aparato y los controles saltarán de las manos del altoduende. La palanca de dirección quedará encallada y se

zambullirán sin poder evitarlo en la masa de nubes negras.

Desde el suelo todo se ha visto primero con preocupación y luego con pánico. Cuando el aeroplano desaparece, la tormenta se desata con furia sobre la Colonia. La primera idea es salir en busca de los desaparecidos con el dirigible, pero con un tiempo así será un suicidio. A pie es demasiado arriesgado y nunca les alcanzarían, así que sólo queda esperar. Para no debilitar su escasa guarnición, el Comandante pedirá a los aventureros que sean ellos los que acompañen a Fredrick en busca de su hermano. Les ofrecerá toda la ayuda y equipo que puedan necesitar, en los almacenes hay prácticamente de todo (queda a discreción del Master decidir si permite que los jugadores se equipen con armas y armaduras mejores que las que llevan). Partirán en cuanto se calme la tormenta.

La lluvia y el viento no cesan hasta la mañana siguiente.

### *El Accidente*

Los aventureros despiertan con el cuerpo dolorido y medio enterrados en fina arena. Sólo recuerdan un mar de nubes negras, vientos huracanados, rayos impactando en el motor y caer en barrena a través de los remolinos. Por las marcas parece que Wilhem logró hacer un aterrizaje de emergencia. Ellos solo tienen magulladuras, pero el altoduende está reclinado sobre su asiento y no da señales de vida. Si lo retiran pueden ver que ha recibido un fuerte golpe en el pecho y no se le oye respirar. Está muy malherido pero sobrevivirá, aunque le ayudaría recibir primeros auxilios, si no permanecerá inconsciente y deberán cargar con él.

**Nota para el Master:** se puede simular el accidente con tiradas de habilidad para controlar el aparato o para resistir el impacto, etc. No es recomendable porque supone un riesgo serio para los personajes.

El panorama no es muy alentador, han caído en lo que parece ser un desierto y el aeroplano está inservible. Tienen una cantimplora con agua pero no comida, ya que el viaje iba a ser corto. Tienen yesca y pedernal para hacer fuego, pero al margen de eso, cuentan con las armas y armaduras que llevasen en el momento de salir.

Lo que no saben es que la dirección del aeronavío se encalló y recorrieron una distancia enorme catapultados por la tormenta. Probablemente piensen que se encuentran cerca de la Colonia cuando en realidad están a varios días a pie de distancia. La única parte buena es que llegaron al lugar del accidente en línea recta y pueden volver a casa de la misma forma.

El terreno es muy uniforme (arena, arena y arena) y no hay referencias para saber dónde se encuentran. Pueden tratar de orientarse, y si lo logran (una buena pista es la marca de caída del aeroplano) sabrán en qué dirección deben caminar. La mejor opción es ponerse en marcha pero pueden decidir quedarse junto al lugar del accidente para aumentar sus probabilidades de ser rescatados. Se les puede intentar disuadir con indicios sutiles de presencia de nativos: ulular de animales que no se ven, sombras que aparecen y desaparecen, siluetas que se escabullen, etc. En este primer día no serán atacados, pero deben volverse conscientes del riesgo que corren.

Si se quedan, la escena del ataque descrita en el siguiente capítulo tendrá lugar en torno a los restos del aparato, la noche siguiente.

## **Capítulo 3: Corre Mientras Puedas**

El desierto al que han llegado los personajes no tiene un clima excesivamente duro pero sigue siendo difícil moverse sobre la arena. Los pies se hunden a cada paso, haciendo la caminata lenta y cansada. Por si fuera poco, los extraños sonidos y las siluetas en el horizonte no han desaparecido y

la tensión aumenta a medida que oscurece.

Hay otras opciones al caer la noche: parar para dormir, no hacerlo y dormir de día, no hacerlo en ningún caso esperando salir del desierto o que el grupo de rescate les encuentre... . En cualquiera de los casos, llegará un momento en el que los verjur decidan atacar para tantearles y ver que tipo de oponentes son. No quieren perder miembros de su tribu innecesariamente enfrentándose a armas de fuego. Sea de noche o de día, parados o en movimiento, la escena el ataque se desarrollará de la misma forma.

Si deciden parar para dormir, habrá pocos lugares resguardados para hacerlo, como mucho alguna peña surgiendo del mar de arena o una ondonada menos expuesta al viento. Todavía no han sufrido ningún encuentro desagradable así que puede que decidan encender fuego para calentarse. La tarea de encontrar ramas secas es difícil pero no imposible porque de aquí y de allá entre las dunas aparece el esqueleto de un árbol medio enterrado.

En el caso de que por precaución decidan no encender fuego, el Master debería tenerlo en cuenta y hacer que el ataque sea más corto y menos intenso, reflejando así que los nativos han tenido más problemas en rastrearles.

**Los Nativos:** La primera impresión que se tendrá de ellos será la de sus ojos brillando en la oscuridad y el ulular con el que se comunican cuando van a atacar.

Son verjur de la zona de las montañas, muy agresivos y sanguinarios. A pesar de su ferocidad son hábiles estrategas y prefieren las trampas y la sorpresa al enfrentamiento directo.

Para intimidar a sus oponentes oscurecen su piel aún más con pinturas de guerra negras, excepto en la cara, que pintan de blanco simulando calaveras.

Sus armas preferidas son las jabalinas y las lanzas, aunque usarán también norras v cuchillos.

El ataque se producirá de manera bastante ruidosa. Los aventureros pueden darse cuenta de que es algo hecho a propósito, pero no sabrán muy bien por qué. Los verjur les rodearán formando un círculo (si tienen alguna luz se quedarán justo en el borde) en silencio, con el cuerpo pintado y enarbolando sus lanzas tienen un aspecto temible. Lo que intentan es provocar que alguno de los aventureros les ataque para comprobar el tipo de armas que llevan.

Cuando haya pasado un rato comenzarán a moverse en torno a ellos. Si es de noche será difícil saber cuántos son porque se entrecruzarán en diferentes direcciones. En realidad no habrá más de media docena. Empezarán a gritar y arrojarán jabalinas a los aventureros, que podrán recogerlas para lanzarlas a su vez o para tener algo mejor con lo que defenderse. Después cargarán contra ellos, pero no todos a la vez sino sólo uno por cada personaje que quede en pie. Hay que decir que los verjur subestiman ampliamente a sus oponentes y se sorprenderán si más de un individuo de su grupo cae en combate. Cuando eso ocurra, los restantes recogerán

los cadáveres y huirán en busca de refuerzos. Pero por esa noche, todo habrá terminado.

En el caso de que algún verjur muerto no pueda ser recogido por sus compañeros, sus pertenencias serán una o dos jabalinas, una lanza, un cuchillo, un amuleto tallado en hueso que representa a un animal desconocido y una bolsa con yesca, pedernal, pinturas y raciones secas (para el valiente que se atreva a probarlas).

### *El Comerciante de Esclavos*

Mientras tanto, en el aeronavío estarán en ruta siguiendo la supuesta trayectoria del aeroplano. Todo seguirá tranquilo hasta que aquel que esté haciendo las labores de vigía en el dirigible divise un objeto que se aproxima. Aparentemente es un buque de transporte, pero los aventureros deberían tener la incertidumbre de si serán piratas, una criatura voladora o cualquier otro ser amenazador.

Al aproximarse verán por sus enseñas que se trata de un barco privado, más concretamente el de un

comerciante bastante conocido, el zula Galbor Gunak. Cualquiera que haya estado en la capital puede recordar su nombre asociado a algún escándalo pero sin poder concretar de qué tipo.

Los dos aeronavíos se pondrán a la par y podrán conversar. Si se le pregunta por el aeronavío desaparecido, Gunak les dirá que vio una columna de humo hacia albo, pero no se detuvo a investigar. Mientras tiene lugar esta conversación, cualquiera de los aventureros puede descubrir varios rostros asomándose a las portillas de la parte inferior del navío de Gunak. Parece que hay gente haciendo señas y pidiendo ayuda. En ese momento se darán cuenta, se trata de un comerciante de esclavos.

Lo que decidan hacer es cosa suya, pueden sentirse indignados por el cargamento que transporta el traficante pero deben recordar que aunque en Tratoria todos los ciudadanos tienen los mismos derechos, muchas culturas siguen manteniendo el esclavismo. Si no pueden quedarse de brazos cruzados tiene varias opciones, desde comprar a alguno para luego liberarlo a la más arriesgada de abordar la nave de Gunak para rescatarlos, lo que les convertiría en piratas. Es una buena ocasión para todos para interpretar, y el Master debería “tirar de los hilos” emocionales de cada uno (haciendo que una mujer, un niño o un anciano esclavo les pida socorro, por ejemplo) para hacerles reaccionar.

Si se interroga a Gunak sobre su cargamento, responderá con arrogancia que no tiene nada de que avergonzarse y que unos nacen para ser esclavos y otros no. Aparte de eso les preguntará con sorna si no desean comprar alguno.

Una vez pasado este episodio, el dirigible del grupo de rescate debería seguir su camino en la dirección indicada.

**Los Esclavistas:** Si los jugadores deciden enfrentarse al esclavista, descubrirán que no está ni mucho menos indefenso. Acompañan a Gunak media docena de aeronautas: tres insulamis, un silvitxe y un gigantesco llandur que vigila la bodega en la que se hacinan los esclavos.

Los insulamis no son muy habilidosos combatiendo pero el silvitxe es un experto espadachín. El llandur alternará los golpes con una gran maza con latigazos que asesta con gran precisión, adquirida gracias a años de cruel práctica.

Gunak por su parte permanecerá en la retaguardia disparando una ballesta y defendiéndose con un corto sable si no le queda más remedio.

Si la lucha está muy desequilibrada, se puede intentar que los esclavos ayuden a los personajes. El Master puede hacer además que los enemigos aparezcan progresivamente si el grupo tiene verdaderos problemas para vencerlos.

### Opcional: Presagios de Peligro

A bordo del dirigible la vida puede ser cualquier cosa menos monótona. Mientras se aproximan a su destino pueden tener encuentros de todo tipo, algunos simplemente curiosos, otros abiertamente hostiles, pero que en cualquier caso servirán para ponerles en tensión antes de enfrentarse a lo que realmente les espera. Algunas sugerencias sobre lo que puede ocurrir durante el viaje:

- **Picoteadores Berbiquí en el globo del dirigible:** Una bandada de pequeños pájaros de pico retorcido y afilado se aposentarán en lo más alto del dirigible, amenazando con destrozar la madera y el cuero del entramado que mantiene la nave en vuelo. Alguno de los aventureros deberá subir a espantarlos si no quieren tener una fuga, lo que les obligaría a aterrizar para realizar reparaciones. Escalar el lateral de la aeronave sujetándose en las maromas pondrá los pelos de punta a cualquiera que lo intente. Una vez arriba, la bandada huirá al primer signo de peligro, pero cuando el personaje comience el descenso los pájaros volverán para picotearle toda zona de su cuerpo que esté expuesta: cuello, rostro, manos... y lo harán hasta que alcance la cubierta. No causan mucho daño pero un paso en falso tratando de deshacerse de ellos puede dar con los huesos del valiente en el suelo.
- **Encuentro con un grupo migratorio de Alas Manta:** Surgirán desde el horizonte media docena de puntos borrosos que surcarán el cielo emitiendo sonidos que a un marino le recordarán el profundo mugir de una sirena de niebla. Recorrerán en muy poco tiempo la distancia que los separa del dirigible y cruzarán bajo él sin detenerse (a no ser que sean atacados). Los aventureros descubrirán entonces que se trata de una familia de alas manta, criaturas de cuerpo aplanado y más de 20 metros de ancho con forma de punta de flecha estilizada que planean grandes distancias aprovechando las corrientes de aire. El grupo que ven lo lidera un gran macho que guía a varias hembras y crías en busca de alimento. Si alguien intenta derribar uno de estos animales el macho atacará volando en círculos en torno al dirigible, tratando de rasgarlo con su pico córneo o con las afiladas protuberancias óseas de los extremos de sus alas.
- **El Ataque del Lanzador de Rocas:** El primer aviso será un sonido sordo, seguido de un silbido que irá aumentando en volumen hasta que una roca de grandes dimensiones cruce junto a la barquilla del dirigible, para ir a caer más allá, sin alcanzarla. A los pocos segundos otra surgirá por el lado opuesto, precedida por el mismo ruido. Si se asoman a investigar, al principio los personajes no verán nada, solo peñascos de tono cobrizo, pero el lanzamiento del siguiente proyectil delatará al atacante: una criatura colosal mimetizada contra el fondo rocoso. Parece tener seis patas articuladas como las de un insecto que sujetan un cuerpo con forma de disco, en cuyo centro se abren varios círculos de ojos facetados. Camina bajo el dirigible recogiendo rocas que se introduce en una abertura, supuestamente la boca, y escupe contra ellos. No hay posibilidad de luchar contra algo de tamaño mayor que un edificio, así que la mejor alternativa es huir antes de que pase algo peor.

## Capítulo 4: La Patrulla Perdida

### *Un Barco en el Desierto*

Una tormenta de polvo se disipa y los caminantes descubren a lo lejos lo que parece el costillar de un gigantesco animal surgiendo del suelo. Al acercarse hay nuevos detalles que se unen a la escena: mástiles, restos de un castillo de proa que se mantienen en posición casi vertical, velas raídas ondeando al viento. Cuando se aproximan lo suficiente, todo queda claro. Un dirigible tratoriano se estrelló hace tiempo en este lugar, y ellos han encontrado lo poco que los nativos no han destrozado. Aquí y allá entre la arena también pueden ver huesos roídos envueltos en viejas casacas. Parece que no hubo supervivientes, los pocos que sobreviviesen al impacto morirían a manos de los saqueadores.

Si investigan pueden darse cuenta de que la parte más alta del castillo de proa, que quedó seccionado del cuerpo de la nave en la caída, y la parte de la bodega enterrada en la arena son estructuras que se encuentran relativamente intactas. Para acceder a la primera habría que escalar entre el maderamen que la sustenta, una tarea relativamente fácil, pero no exenta de riesgo, ya que el conjunto casi forma un ángulo de 90° con el suelo. En el caso de la bodega, la única manera sería cavar hasta encontrar barriles y cajas que hayan resistido el paso del tiempo, algo que depende más del esfuerzo y la suerte, e intentar acceder a su contenido..

Sólo tienen de plazo para investigar hasta el anochecer, así que cuando oscurezca se acaban sus oportunidades de buscar.

En el castillo de proa, o más concretamente en la habitación del capitán que es lo que queda, encontrarán su cadáver clavado por un lanzazo a la pared y un enorme revoltijo de armarios, mesas, sillas... Pueden encontrar los siguientes objetos tirados por el suelo: una brújula (dificultad media), un catalejo (fácil), un mapa (fácil), una pistola descargada (fácil), un saquito de pólvora para media docena de disparos (dificultad media) y balas (dificultades de fácil a difícil, hasta un máximo de seis). El sable del capitán está en su mano, partido por la mitad. Lo elaborado de su empuñadura y el escudo de armas grabado les dan la opción tanto de venderlo como de devolverlo a la familia. Eso si se les ocurre llevárselo, claro está.

Excavar en la bodega les llevará bastante tiempo. Por cada hora empleada hay una probabilidad del 50% de encontrar un baúl, una caja o un tonel. En cualquiera de los casos, en su interior pueden encontrar desde objetos útiles, como una pieza de armadura, raciones secas o mantas, a inútiles, como un arpa, vajillas hechas añicos o relojes de cuco.

Para cuando oscurezca todos deberían haberse marchado de allí, ya que es un lugar muy conocido por los aborígenes, aparte de ser muy difícil de defender. Su única esperanza es mantenerse en movimiento. Si no lo hacen se producirá un ataque como el del primer día.

A medida que avancen la arena irá dando paso a las rocas y empezarán a ver alguna planta aquí o allí, hasta que por fin lleguen a la estepa. Todavía les queda mucho por delante pero el cambio debería alegrarles.



### Opcional: Bestias en la Arena

Hay constantes amenazas acechando en estos desiertos y en cualquier momento una criatura, un cambio de tiempo o una trampa del terreno pueden poner en peligro a los caminantes, o como mínimo sorprenderles. Algunas sugerencias sobre lo que pueden encontrar:

- **Campo de Carroñeros Minadores:** No hay experiencia más terrorífica que avanzar por una planicie arenosa y descubrir que se trata de un campo de carroñeros. El primer aviso será la formación de embudos de media vara de diámetro, que se distribuirán aleatoriamente en un radio de 100 varas. Si alguien pone el pie en uno de esos embudos, recibirá la mordedura de un carroñero y al instante los más cercanos (media docena) se desenterrarán y se lanzarán también sobre la presa. Su aspecto es el de escarabajos negros del tamaño de un pie insulami, con dos pares de mandíbulas serradas y varios grupos de ojos esféricos distribuidos por su parte superior, lo que les sirve para espiar cuando están enterrados. No son muy resistentes pero en grupo pueden resultar letales para un viajero solitario.
- **Cazador de Cabezas Íntulo:** A lo lejos sobre un promontorio rocoso divisarán una figura que vigila, oteando la distancia. Si hacen además de acercarse, desaparecerá sin dejar rastro. Se trata de un noble íntulo que ha descendido sobre el palenque en una aeronave individual para disfrutar del placer de la caza. Tiene pocos escrúpulos y no hace distinción entre animales y senyr. Viste ropas holgadas color arena que no delatan su nacionalidad ni su raza y un turbante. Como única arma, un lanzador de dardos de larga distancia. No les socorrerá pero quizá por capricho se divierta matando desde lejos a algún verjur que les tienda una emboscada... o hiriendo a algún miembro del grupo en una pierna para ponerles las cosas más difíciles.
- **Arador Acorazado:** También llamados “ballenas cribadoras”, su aparición va precedida por un rumor como el de una caldera perdiendo vapor. Seguidamente se verán dos chorros de aire saliendo de las dunas, señal de que el arador ha salido a la superficie, algo que solo hace para respirar y comer. Los aventureros lo verán como un cilindro cubierto de placas óseas de color pardo, que sobresale hasta la mitad de su tamaño de la arena. De frente su gran boca sin dientes parece la entrada a una caverna.  
El calificativo de ballena le va perfecto ya que mide 12 varas de largo por 3 varas de ancho. Se trata de un reptil sin extremidades que recorre el desierto con la boca abierta engullendo todo lo que encuentra a su paso. Su aparato digestivo expulsa la arena filtrada por aberturas laterales, lo que deja un doble rastro característico que indica por dónde ha pasado. A pesar de su tamaño alcanza gran velocidad gracias a las ondulaciones de los pliegues de piel de su parte inferior. No es hostil y cuando haya terminado de alimentarse se “sumergirá” de nuevo. Sólo hay que tener precaución de no cruzarse en su camino.

### *En el Lugar del Accidente*

Mientras tanto el dirigible del grupo de rescate sale de las nubes. En ese momento el vigía da la alerta: una cicatriz oscura en el suelo marca el lugar por el que el aeroplano accidentado se deslizó hasta detenerse. Parece que los restos han ardido recientemente y no hay supervivientes a la vista...

A medida que el dirigible desciende es más evidente que alguien ha prendido fuego a lo que quedaba del aeronavío intencionadamente. Todavía hay tenues volutas de humo subiendo lentamente hacia el cielo.

Para averiguar qué ha pasado realmente habrá que hacer primero varias pasadas bajas y finalmente descolgar a alguien por una cuerda, los catalejos no son suficientes para observar todos los detalles. Es una tarea peligrosa para la que lo normal es pedir un voluntario. Aparentemente no hay nadie por los alrededores, así que debería poder subir y bajar sin contratiempos.

El explorador puede bajar equipado como desee, pero una armadura pesada o demasiadas armas pueden ponerle las cosas más difíciles. No debe olvidar que necesitará las dos manos para agarrarse con seguridad y que tanto descender como ascender es un proceso lento. El dirigible puede maniobrar para favorecer tanto la aproximación como la escapada, pero con estas normas básicas: cuanto más bajo se vuele, más riesgo hay de un ataque, y cuanto más alto, más probabilidades de que una caída sea mortal para el voluntario.

El que investigue el lugar del siniestro tendrá buenas y malas noticias que dar. Por un lado, hay dos pares de huellas alejándose, pero también multitud de pies descalzos que salen tras ellos. Hay varias lanzas clavadas en el almacén carbonizado, como si alguien hubiese querido “rematar a la bestia”. Justo en ese momento se producirá el ataque nativo.

**Los Emboscados:** Se trata de tres o cuatro fornidos verjur que han pintado sus cuerpos del color de la tierra para confundirse con el entorno. Para esconderse bajo la arena han usado tubos de respiración y han detectado a su presa gracias al sonido y la vibración de sus pasos.

Van armados con dos jabalinas y una lanza. Uno de ellos atacará al explorador y el resto al aeronavío, esperando perforar su bolsa y dañarlo lo suficiente como para que se estrelle o al menos tenga que volar bajo.

De la arena en torno al explorador surgirán varias figuras (no más de cuatro) altas y desgarbadas, gritando y levantando sus lanzas de forma amenazadora. Han estado escondidos en agujeros en el suelo desde que vieron aproximarse el dirigible, para tender una emboscada a cualquier incauto que osase poner el pie en su territorio. Los jugadores se llevarán una sorpresa pero aquellos con más sangre fría tendrán unos segundos para reaccionar antes de que ataquen.

Pueden intentar acabar con los atacantes o hacer que la nave ascienda y alejarse de ellos. En cualquiera de los dos casos los verjur responderán lanzando sus jabalinas, ya sea al dirigible, al explorador o a los que les ataquen. Si el explorador queda colgando también será el blanco de varios proyectiles.

En cualquier caso, ahora los tripulantes ya saben a qué han tenido que enfrentarse sus compañeros. El siguiente paso será seguir sus huellas a toda velocidad.

## Capítulo 5: Las Ruinas

La seca estepa va dejando paso a matorrales más altos y los tonos de color pasan del quemado amarillo a un verde mucho más vivo. La explicación surge de repente frente a los ojos de los viajeros: el lago en el centro del palenque existe realmente. A su alrededor la vegetación se extiende formando un pequeño oasis, no demasiado exuberante, pero que supone un cambio muy agradable después de atravesar el seco desierto. En el extremo más alejado, cubiertas por enredaderas y con un tono verdoso, verán un grupo de columnas junto a un edificio medio derruido.

Puede llamarles la atención que no se ve ni se escucha a ningún animal, a pesar de la presencia de agua. Cuando se encuentren en la orilla verán que el lago es tan cristalino que hasta cierta distancia puede verse el fondo sin problemas, luego va tomando un azul verdoso que se vuelve negro en el centro. El que se arriesgue a probar el agua la notará bastante fría y de sabor agradable. Alguno puede sospechar que para que se mantenga así debe existir alguna corriente, pero no se aprecia ningún movimiento.

Su atención se centrará naturalmente en las ruinas. Al acercarse descubrirán que su tamaño es colosal. Sillares de piedra más altos que un senyr se hallan desperdigados por la zona, y los únicos que quedan intactos son los que forman las columnas y el edificio que se ven desde el lago. La piedra, de un color verde que no es común por los alrededores, está labrada con motivos que el viento y la erosión han dejado irreconocibles.

Del edificio, antaño imponente, sólo queda la arcada principal y un antesala. El resto se encuentra atestado de escombros de un derrumbe ocurrido hace mucho tiempo. Si alguien se interna hasta el final, entre las sombras puede descubrir un esqueleto insulami que todavía viste el uniforme del ejército de Tratoria. Un fuerte golpe partió su cráneo en dos y todavía lleva en las manos una lanza que no le sirvió para defenderse. Una inspección más detallada notará que una de sus piernas se rompió y fue vendada. Todo parece indicar que se trata del único superviviente de aeronavío

siniestrado que no logró eludir a sus perseguidores. En sus bolsillos hallarán un reloj de cadena, algunas monedas y una carta escrita antes de caer en manos de los verjur. Su texto es el siguiente:

*“A la atención del Comandante de la Aeroarmada:*

*Mi nombre es Arno Holstaff, Soldado de Primera del aeronavio Orgullo de Tratoria. Hace varios días, en una misión de exploración sobre el palenque, sobrevolamos unas ruinas hasta ahora no cartografiadas junto al lago central. Al acercarnos a observarlas caímos en una emboscada de los nativos, que nos atacaron provocando varias bajas y una fuga en el dirigible.*

*Perseguidos de cerca intentamos alejarnos pero debido a la avería no pudimos ganar altura y caímos a cierta distancia en el desierto. Me fracturé una pierna al saltar por la borda, pero logré ponerme a salvo tras unas dunas. No tardaron en echársenos encima, matando al capitán y la mayoría de mis compañeros. Huyendo día y noche sin detenerme he llegado de nuevo a las ruinas. Ahora estoy atrapado, ellos están fuera y sé que atacarán en cuanto llegue la oscuridad.*

*Digan a mi familia que caí combatiendo. No quiero que la pistola que me regaló mi padre caiga en manos de esos salvajes, así que la he escondido bajo la losa en la que estoy sentado. Hágansela llegar.*

*¡Por Tratoria!*

*Arno Holstaff  
Soldado de Primera”*

### **Opcional: El Templo Subterráneo**

Alguno de los jugadores puede interesarse por el origen de las ruinas e intentar descubrir alguna pista sobre quienes las construyeron o con qué fin. Los que investiguen superficialmente no encontrarán nada nuevo, pero aquellos que pongan más empeño se darán cuenta de algunos detalles reveladores.

Por un lado la construcción que queda en pie parece en parte derruida pero también como empotrada en la tierra... eso les puede hacer pensar que continuaba de forma subterránea. Si estudian la estructura se confirmarán sus sospechas, si la antesala era la entrada, se encuentra encarada hacia el lago, por tanto la edificación principal podría estar bajo él.

Si buscan una entrada, excavar no es una opción. El mejor punto de partida para encontrarla es el agua del lago, fría y cristalina, muy diferente la estancada de otros lugares. No deberían tardar en darse cuenta de que la oscuridad del centro es sospechosa. Si algún valiente decide nadar hacia allí, no hay que ponérselo fácil, a medida que se acerque el frío será más intenso y el riesgo de ser atacado por un saurio o un gran pez carnívoro es más alto. Mientras bucee puede llevarse un par de sustos, además el fondo no está cerca y la oscuridad lo envuelve todo rápidamente. El nadador deberá ser fuerte y resistente para bajar a pulmón, si logra superar tres cuartas partes de la distancia se llevará una sorpresa: una repentina corriente le absorberá sin que pueda hacer nada para evitarlo... .

#### *El Templo*

El nadador (o nadadores) se encontrará en una enorme cisterna por la que fluye un agua helada. Uno de los extremos está abierto y podrá asomarse por él. La visión debe dejarle paralizado: se encuentra a más de diez metros de altura, en un depósito fijado a la pared de una cámara de forma alargada y dimensiones colosales. El agua cae en cascada por varias canalizaciones y a su paso parece activarse una ligera fosforescencia que ilumina frescos y mosaicos ahora carcomidos por los años. Se intuyen formas pero no hay rasgos ni detalles, aun así el conjunto hace intuir días de esplendor inimaginable.

La estancia parece tener un uso ceremonial, en uno de sus extremos hay una escalinata derruida, la que en tiempos debió conducir a la entrada, y en el otro un altar rodeado de mecanismos ajenos a lo que cualquiera pueda comprender. Columnas rotas, montones de escombros y restos de estatuas de todo tipo indican que hubo más de lo que parece a simple vista, pero algún suceso catastrófico lo redujo todo a ruinas.

Descender al nivel del suelo no es difícil, se pueden usar las rampas y canalones para el agua. Una vez abajo, aproximarse al altar tampoco tiene complicación, aunque habrá que sortear cascotes, rocas y enormes fragmentos que obstruyen el paso. Si son ruidosos pueden activar un **Ciempíes Mecánico** que vigila el lugar y atacará al aventurero más cercano.

**Ciempíes Mecánico:** Se trata de una criatura de tamaño pequeño (1m de largo y 10 cm de anchura contando las patas). Su cuerpo de bronce salpicado de manchas verdes se mueve con rapidez colándose entre los montones de escombros. Usará esta ventaja en combate para esconderse y sorprender a sus oponentes por la espalda. Dispone de dos ataques, la mordedura de sus potentes mandíbulas y el picotazo de un aguijón en su cola, que en tiempos portaba un veneno letal pero ahora sólo provocará un ligero mareo al que lo reciba. Es bastante resistente a las armas cortantes pero sensible a los impactos contundentes. Si recibe dos o tres no tardará en caer.

#### *El Altar y el Órgano*

La gran losa que forma el altar ha quedado pulida por el paso de los años y las figuras grabadas en su superficie no son reconocibles. Sobre ella descansa un medallón de arcilla con un sello estampado con signos en una lengua que nadie conoce. No tiene utilidad inmediata pero pueden llevárselo para mostrarlo más tarde a un experto.

Investigando los alrededores se encontrarán fragmentos de cerámica y vasijas rotas, pero nada que aclare quiénes celebraban allí sus rituales. Una inspección detallada les revelará la existencia de tres pulsadores en el suelo, accionables con el pie, cada uno con un símbolo distinto. Si alguno de los aventureros activa cualquiera de ellos, la maquinaria en la parte trasera empezará a vibrar y se escuchará un sonido sordo, como el que produciría el tubo de un órgano gigantesco. Cualquiera de los otros pulsadores causará el mismo efecto, con tonos diferentes. Si se pulsan en secuencia de menor a mayor, la vibración será tan terrible que desprenderá cascotes y la estancia amenazará con derrumbarse.

Si sólo se pulsa uno de los salientes, cualquiera que se encuentre en el exterior notará una vibración en el suelo y escuchará un rumor que crecerá hasta convertirse en un sonido profundo, como el de un gran cuerno de guerra. Pero si se sigue la secuencia de tres pulsadores, nubes de arena saldrán despedidas al aire y un estrépito como el de una batalla rugirá por todo el oasis, lanzando nubes de tierra y polvo al aire.

Los jugadores no lo saben pero ese sonido resulta terrorífico para los verjur desde tiempos inmemoriales. Si lo intuyen podrían emplearlo para tener una ventaja en un enfrentamiento con ellos. Hay que recordar que el templo es antiquísimo y sólo soportará que el mecanismo sonoro se active tres veces a toda potencia.

Efectivamente, bajo el cadáver hay una losa suelta que esconde una bolsa con una pistola finamente

trabajada y munición para diez disparos. Su excepcional artesanía la hacen tan hermosa como letal y cualquiera que la utilice tendrá un bonificador de +1 a la tirada de ataque. La lanza de Arno está algo oxidada pero puede usarse perfectamente como arma.

### *Acoso y derribo*

El dirigible que sigue los pasos del grupo perdido tendrá que enfrentarse a enormes remolinos de polvo, que supondrán un pequeño reto al piloto y reducirán la visibilidad casi a cero. Cuando los superen avistarán el parche de terreno verde en el que se encuentran el lago y las ruinas. Si las sobrevuelan verán las huellas de sus compañeros, y a ellos mismos si no se han escondido. Será la primera vez que se encuentren después de varios días y Fredrick estará especialmente ansioso por ver a su hermano, así que buscará un sitio donde realizar la peligrosa maniobra del aterrizaje. Si alguno de los jugadores sugiere permanecer en vuelo e intentar el rescate con cuerdas, Fredrick alegrará que su hermano puede estar malherido y descenderá con decisión.

Cuando el dirigible se encuentre a media altura, los que se encuentren en la borda podrán notar algo extraño en la vegetación a sus pies, como un leve movimiento (dificultad media). Si se dan cuenta y advierten al piloto, éste podrá realizar un intento de huida... pero ya será tarde. Se escuchará un fuerte chasquido y con un silbido, un pesado arpón perforará el globo, provocando un gran escape de gas que desestabilizará la nave. En ese momento un pequeño grupo verjur, formado por cuatro guerreros pintados, saldrá de entre los matorrales donde se encontraban camuflados y arrastrarán tras de sí una rudimentaria balista, que tensarán para hacer otro disparo. Si fueron descubiertos no tendrán tiempo para hacerlo antes de que el dirigible caiga, pero si pasaron desapercibidos para todos, aún podrán intentar alcanzar con el arpón a alguno de los tripulantes que se encuentren a tiro (que pueden responder el fuego a su vez).

El aeronavío está tan tocado que la caída es inevitable. Para evitar males mayores Fredrick conducirá la barcaza al lago con la esperanza de que el agua amortigüe el impacto y flote el tiempo suficiente como para permitirles escapar. Desgraciadamente el choque se producirá de lado y los compartimentos se inundarán con rapidez, provocando que todos deban saltar por la borda en pocos minutos si no quieren ser arrastrados. Aquellos que sepan nadar no tendrán problemas para llegar a la orilla.

Los verjur han visto caer al dirigible y lo celebran. Abandonan la balista y corren hacia la orilla pensando que los accidentados serán presa fácil. Hay que recordar que en la zona se encuentran también los supervivientes del aeroplano, que pueden socorrer a sus compañeros y atacar por sorpresa a los nativos. Si se ven cogidos entre dos fuegos, los verjur escaparán en busca de refuerzos.

Cuando caiga la noche, en el oasis sólo quedarán los personajes. El grupo en general se encontrará hambriento y mal equipado, pero al menos están juntos. Pueden intentar bucear en busca de armas, municiones o comida, pero evidentemente todo lo que no estuviese herméticamente sellado se ha perdido. Sumergirse es fácil pero el entorno es peligroso: mientras se encuentren en el interior de los restos verán sombras gigantescas moviéndose a su alrededor, y cuanto más tiempo pasen bajo el agua mayor será la probabilidad de ser atacados por alguna criatura marina.

Gritos lejanos y el ulular característico de los nativos les indicarán que los refuerzos llegan antes de lo previsto. Si intentan alejarse del oasis, descubrirán que están acorralados, han sido rodeados por un ejército verjur que espera al amanecer para atacar.

## Capítulo 6: El Asedio

Los personajes pueden prepararse para el ataque como deseen. La mejor zona para atrincherarse es la de las ruinas del antiguo templo, donde las columnas y bloques de piedra dan un poco de cobertura. En su contra es evidente que tienen la superioridad numérica, así que tendrán que ingeniárselas para inclinar la balanza a su favor.

**Nota para el Master:** Esta escena debe ser narrada con un ritmo arrollador, los jugadores se verán ampliamente superados y el enemigo parecerá incansable. Cuando acaben con un verjur aparecerá el siguiente, luego otro y otro... así sucesivamente, hasta la desesperación. Resultarán heridos de mayor o menor gravedad pero con una táctica inteligente pueden resistir hasta que llegue la ayuda.

Al final la sensación con la que deben quedarse es la de haber vivido una batalla épica.

Algunas ideas estratégicas que pueden darles ventaja son : en primer lugar levantar barricadas que impidan que los verjur se les acerquen desde todas direcciones. Si les guían hacia puntos concretos pueden enfrentarse a unos pocos cada vez y pelear en igualdad de condiciones. Otra idea es que los que dispongan de armas de proyectiles se encaramen al templo o a las columnas para abrir fuego a larga distancia contra los atacantes. Esto puede hacerles dudar a la hora de avanzar y evitar una carga masiva que sobrepase a los defensores. (Y naturalmente, si han descubierto el templo subterráneo, será su arma secreta).

Por último, en el caso de que la situación se vuelva crítica, pueden refugiarse en el templo y combatir hombro con hombro ya que los estrechos muros del pasillo principal sólo permitirán el acceso con libertad de movimientos a un par de enemigos.

El Master debería tener en cuenta si adoptan alguna de estas tácticas o cualquier otra especialmente inteligente y concederles un respiro en el ataque, además de bonificadores de +1, +2 o +3 al ataque o la defensa, según corresponda.

El líder de los verjur no es estúpido y organizará el asalto de forma que una primera oleada de guerreros inexpertos tantee las defensas. Arrojarán jabalinas con poca habilidad y entrarán en combate cuerpo a cuerpo exponiéndose demasiado. No deberían ser difíciles de derrotar. A partir de ese momento los que se aproximen serán cada vez más experimentados, hasta llegar a los veteranos y si es necesario, a los campeones. El líder tribal no espera tener que entrar en combate, pero lo hará si se ve forzado a ello o considera que alguno de los personajes es especialmente diestro con las armas y merece un reto personal.

### *Justo a Tiempo*

Cuando la mayoría de los personajes hayan caído y la situación sea desesperada, una repentina ráfaga de viento levantará polvo sobre el oasis, se escucharán gritos de guerra surgiendo de la nada y la proa afilada de un aeronavío de combate tratoriano atravesara las nubes. El tableteo de los lanzarpones cortará el aire, dejando clavados en el sitio (literalmente) a varios verjur. Se trata del *Indestructible*, perteneciente a la Aeroarmada y destinado en misión de rescate después de que el Comandante Richter de la Colonia avisase a la capital de lo ocurrido con el aeroplano. Tras varias pasadas, el oasis quedará desierto, con cadáveres cubriendo el suelo casi completamente y los heridos huyendo renqueantes hacia el horizonte.

Los personajes serán rescatados por navegantes e izados en cestas hasta la cubierta. El capitán les mirará con severidad pero todos están impresionados por su hazaña de valor y resistencia.

## Epílogo: Regreso a Casa

El regreso a la Colonia transcurrirá sin incidentes, el navío recorrerá la distancia con bastante rapidez y está suficientemente armado como para que no haya problemas con criaturas voladoras. Al llegar serán recibidos por el Comandante Richter, su hijo y los demás oficiales, que se alegrarán de verles sanos y salvos (si es que todos lo han conseguido) en especial a Wilhem y Fredrick.

El Comandante ofrecerá a los personajes una reparación del equipo y armas que hayan perdido, la armería y los artesanos de la Colonia estarán a su disposición y podrán solicitar algún trabajo especial, como una espada con un mejor acabado, una pistola con mayor precisión, una armadura labrada... . Además les comentará que si lo desean, pueden unirse al grupo armado que partirá en unos días en busca de los restos del dirigible y el aeroplano. Su misión es recuperarlos pero también explorar el resto de lugares interesantes que divisaron durante la travesía. Los altoduendes estarán encantados de contar con ellos..

Por su parte el capitán de la nave de la Aeroarmada les informará de que partirá al día siguiente en dirección a otra colonia cercana, para luego volver a la capital y que si lo desean, pueden viajar en el *Indestructible*.

Decidan lo que decidan, habrá terminado la aventura para dar paso a otras nuevas.

### Alternativas argumentales

Aunque la estructura de la narración es lineal, el comportamiento de los miembros de un grupo de aventureros siempre es imprevisible, así que habrá que tener en cuenta alternativas a la trama principal que respondan a los habituales ¿y si...?

¿Y si ninguno de los jugadores sube al aeroplano durante la prueba? En ese caso el accidente ocurrirá igualmente pero será el Comandante Richter el que les pida que vayan a rescatar al altoduende siniestrado. Por tanto todos viajarán en el grupo de rescate del dirigible y sólo se narrarán los episodios relativos a él, aunque todas las localizaciones pueden usarse igualmente si se desea.

Otra situación que puede darse es que el grupo perdido en el aeroplano decida no moverse del lugar esperando el rescate. Hay dos opciones, impulsarles a moverse de alguna manera, por la falta de agua y alimentos y la amenaza del ataque verjur, o dejar que continúen en el lugar del accidente y hacer que los encuentros con nativos y criaturas tengan lugar en las proximidades. Se saltarían los eventos del Capítulo 4 pero se puede reutilizar esa parte cuando ya hayan sido recogidos por el dirigible.

Y hablando del dirigible, si la nave resulta muy dañada en un enfrentamiento, ya sea con criaturas voladoras, terrestres o por combatir contra el tratante de esclavos, el Master puede decidir hacer que se estrelle y que el grupo de rescate continúe a pie, sufriendo los mismos o parecidos encuentros que los compañeros a los que van a buscar.

La mejor recomendación para enfrentarse a los imprevistos es pensar en la aventura como una descripción de lugares y sucesos que pueden contarse tal cual o servir de inspiración para algo totalmente diferente. Nada nos fuerza a estar atados a ellos, ni hay que obligar a los jugadores a seguirlos. A partir de lo escrito se pueden imaginar cientos de variantes que tengan como protagonistas las mismas personas y escenarios.

## Apéndice 1: Personajes y Criaturas

Verjur guerrero estándar (mas bien mediocre)	Iniciativa 6 DA 7 Jabalina Ataque 9 Defensa 7 Daño 14/20 Lanzar Jabalina 9 Daño 10/16 Dmin 11 C-3/10v M-0/20v L+4/30v Sin Arm 9 9 9 9 Tam +1 Sangre Fría 10	2 jabalinas, lanza, cuchillo, amuleto de hueso, bolsa de yesca, pedernal, pinturas, raciones secas.
Verjur campeón	Iniciativa 8 DA 8 Jabalina Ataque 11 Defensa 9 Daño 15/21 Lanzar Jabalina 11 Daño 12/18 Dmin 11 C-3/10v M-0/20v L+4/30v Cuchillo Ataque 12 Defensa 7 Daño 13/17 Sin Arm 11 11 11 11 Tam +1 Sangre Fría 12	No atacan con el cuchillo salvo que lancen sus dos jabalinas.
Verjur líder	Iniciativa 12 DA 8 Jabalina Ataque 12 Defensa 10 Daño 17/23 Lanzar Jabalina 12 Daño 13/17 Dmin 11 C-3/10v M-0/20v L+4/30v Machete Ataque 13 Defensa 13 Daño 18/23 Cuero Blando 14 14 13 12 Tam +1 Sangre Fría 15	Brazaletes con el emblema de la tribu grabado, la cabeza de una fiera de enormes colmillos. En frenesí es muy peligroso.
Galbor Gunak	Iniciativa 10 DA 5 Ballesta 10 Dmin 11 C-4/15v M0/30v L+3/60v Sable Ataque 9 Defensa 9 Daño 10/15 Armadura 9 11 9 9 Tam -1	Ballesta, 10 saetas. Sable. 25 Cuarterones, Patente de Corso Krumak, Llave de las celdas de los esclavos.
Navegante insulami (3)	Iniciativa 9 DA 4 Sable Ataque 8 Defensa 8 Daño 12/18 Pistola Pedernal 8 Dmin 11 C-4/5v M0/10v L+6/20v Daño 15/20 Cuero Endurecido 11 12 12 9	Pistola de pedernal, cuerno de masca y Balines. 3 Cuarterones. Dados. Baraja de cartas.
1 Navegante silvitxe	Iniciativa 13 DA 10 Estoque Ataque 12 Defensa 13 Daño 11/15 Sin Armadura 11 11 11 11	Buen espadachín. Estoque. 12 cuarterones. Pañuelo de seda con el escudo de la Escuela de Esgrima de Goditxea.
1 Capataz esclavista llandur	Iniciativa 7 DA 4 Maza de látigos Ataque 8 Defensa 7 Daño (Cont) 18/21 (Filo) 15/18 Cuero Duro 17 17 16 15 Tam -2	Maza látigo. Llave maestra. Ungüento maloliente. Cinto con grilletes. Los látigos de la maza tienen un alcance de 2 varas. El usuario puede elegir el tipo de daño en combate cercano. Por suerte no es muy diestro.
Picoteadores Berbiquí	Iniciativa 16 DA 11 Picotazo Ataque 10 Daño 7/11 Armadura 5 5 5 5 Tam -3	Es improbable que lleguen a hacer una herida, pero pueden justificar tiradas de equilibrio o trepar para los aventureros.
Alas Manta	Iniciativa 9 DA 8 Pico Corneo (perf) Ataque 7 Daño 19/24 Espolones Alas (filo) Ataque 8 Daño 15/21 Armadura 20 19 21 20 Tam 3	No es un enemigo para un senyé normal. A lo sumo la tomarán un rato con la campana del globo: Armadura 20 23 21 21 (A la tercera "herida" empieza a descender)
Carroñeros Minadores	Iniciativa 7 DA 6 Mordisco Ataque 7 Daño 6/11 Armadura 4 4 4 4 Tam -3	Atacan en grupos de 6. Recomendable un multiataque o por probabilidad la victima terminará recibiendo una herida.
Cazacabezas Íntulo	Iniciativa 11 DA 6 Lanzardados Xernebrés 14 Daño 14/20 Dmin 11 C-5/15v M0/30v L+3/60v Cuero Blando 13 13 12 12 Emboscarse 14 Acechar 13 Escondarse 13 Correr 14	El lanzardados admite 2 proyectiles en la recámara y se recarga en 2 asaltos. Disparará siempre a media o larga distancia hasta que se aburra. No se dejará coger.



Ciempiés Mecánico	Iniciativa 13 DA 9 Mordedura Ataque 10 Daño 14/19 Aguijón Ataque Daño 12/17 Armadura 14 11 14 13 Tam -1 Escondarse 15	El aguijón tiene un veneno de Potencia 13 y aturde (-1 a la actividad) durante D10 asaltos.
-------------------	--	---

*Frenesí Verjû:* Los verjures pueden en frenesí bestial en condiciones de presión, adquiriendo un +2 a FUE y VOL, y-2 en habilidades mentales y PER, además de perder su modificador por tamaño. Entrar en frenesí cuesta 1 turno y una tirada de sangre fría Difícil (13). El frenesí desaparece cuando termina la situación; el master puede determinar que tipo de comportamiento puede tener en el estado bestial en el cual –a pesar de todo- no suelen atacar a sus amigos.