El Espejo de las Tropelías

Una aventura de Michael Prescott

La Situación

A su muerte, Halad al Bim no fue enterrado junto con todas sus reliquias en Tannoch y ahora, una cuadrilla de orcos procedentes del desierto ha encontrado su tesoro.

A costa de muchas vidas, han logrado descifrar el secreto del espejo de al Bim, un artefacto que no sólo permite visualizar distantes lugares, sino también viajar hasta ellos.

Grupos de ataque orcos están apareciendo a cientos de leguas del erial, atacando aldeas no fortificadas más allá de la frontera.

Los orcos asesinan a todos, lo toman todo, y no dejan huella. Han devorado muchas millas arrasando con las riquezas de tres valles ganaderos sin conocer la derrota. Este es el tipo de cosas que hacen perder el sueño al barón.

Una Amenaza Desencadenada

A diferencia de anteriores aventuras, el Espejo de las Tropelías no está centrado en una única ubicación. Las incursiones y el ascenso al poder de Stryggal pueden desarrollarse en el curso de una campaña, probablemente mientras los PJ se hallen centrados en otros objetivos. De no ser controlada, esta amenaza se convertirá en una gran potencia en la región, y tratar con ella será mucho más complicado.

Una Horrible Serie de Sucesos

A menos que los PJ (o sus acciones) interfieran, el ascenso al poder de Stryggal se jugará de acuerdo con la siguiente secuencia. Una vez que los PJ estén involucrados, adapta y modifica según sea necesario, utilizando esta lista como fuente de inspiración.

A. El Comienzo de las Incursiones

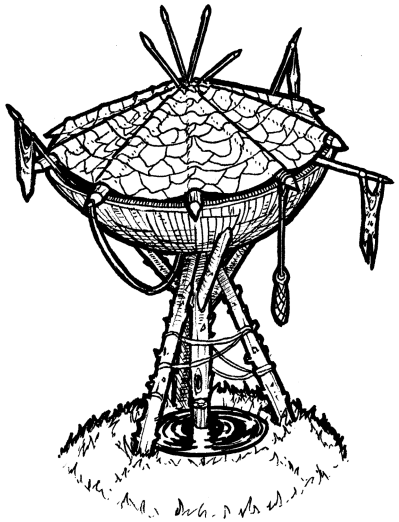
Stryggal descubre el secreto del espejo y reclama el nido de los orcos para sí, asesinando y devorando a su Señor. Tras unas semanas observando, Stryggal comienza sus tropelías en territorio humano más allá de la frontera.

Los rumores corren como regueros de pólvora.

B. La caída de Tirru-Aggal

Atraídos por el olor de la carne, los orcos bajo el señorío de Aggal atacan los dominios Stryggal. Colérico, Stryggal contrataca a través del espejo, matando Aggal y quemando su nido.

Stryggal observa, cazando a los sobrevivientes, quienes son empujados hacia la frontera como refugiados, donde se ven obligados a robar para sobrevivir. Los rumores sobre la propagación de una invasión orca se consolidan.



El Nido de Tirru-Stryggal

El Nido de Stryggal, como todos los de su clase, se halla situado a unos treinta metros sobre el suelo, sustentado por cuatro masivos pilotes de pino. Durante el día, el nido puede ser avistado desde una docena de kilómetros y los ojos de sus vigías alcanzan a casi la misma distancia.

La parte superior ondula con las pieles de cientos de caídos, y su gran vientre de madera alberga un centenar de orcos.

Su interior está dividido en tres niveles. Stryggal y sus lugartenientes moran en el pequeño nivel superior.

El nivel medio, el más grande, es un oscuro y húmedo laberinto; un hervidero de orcos y sus crías.

Las pequeñas estancias del nivel más bajo contienen los cabestrantes, y es dónde permanecen los carniceros y el foso de arena que contiene la gran marmita. Un grasiento humo negro sube por la columna central y sale por la parte superior.

Por debajo del nido, una enorme charca de despojos se asienta sobre cuenca de tierra apisonada. Su intenso olor puede percibirse desde muchos kilómetros a favor del viento. (Cualquiera que caiga dentro corre el riego de ahogarse, e incluso aquellos que hayan sido rescatados sin duda caerán enfermos).

C. El Saqueo de Lastfort

Ante el temor de un éxodo, el Baron Esselet de Lastfort envía algunos destacamentos hacia el istmo para localizar a sus atacantes, pero sólo consigue provocar a Stryggal.

Stryggal envía a sus orcos a la Fortaleza de Lastfort, quienes terminan cometiendo una masacre y arrasándola desde dentro. El capellán, un superviviente, declara haber sido atacado por demonios y huye a la capital.

D. Lugh-Nicuran Luz-Del-Inframundo

Un demonio llega con la intención de negociar con Stryggal, ofreciendo sus servicios a cambio de sacrificios de sangre.

E. Caprichos del Espejo

Stryggal cae terriblemente enfermo por un corto período, dejando varada a una partida de ataque en tierras humanas. Obligados a emprender un largo viaje por tierra, su rastro de vuelta al hogar es fácilmente detectado, y varios rezagados son apresados. Stryggal recoge al resto cerca de Salverton, pero su salida a través de un brillante portal es atestiguada..

E. Stryggal Muda su Nido

Siguiendo los consejos de Lugh, Stryggal reubica a sus orcos en un nuevo nido, oculto en lo más profundo de las Tierras Marchitas, esto le sirve como salvaguarda contra el ataque de los ejércitos humanos. Stryggal amenaza los demás Señores Orcos del desierto, demandando guerreros como tributos. Aunque los alimenta, prefiere mantenerlos cautivos en corrales por debajo del nido.

En estos momentos los asaltos se suceden a cada semana, pero a partir de ahora las víctimas son capturadas por docenas para sacrificarlas a Lugh; Stryggal permanece en su nido con el demonio, observando constantemente.

F. Soberano de los Hombres

Lugh dirige Stryggal a doblegar a los señores humanos. Los Barones más cercanos, e incluso algunos duques se ven obligados a pagar fuertes tributos en oro y rehenes. Quienes se niegan son tratados con crueldad; este hecho logra atraer la atención de la capital.

El oro sirve para comprar a una fuerza de mercenarios ogros, suficiente para permitir Stryggal tratar de tú a tú a un clan de gigantes norteños en el desierto.

G. Bescried el Arúspice

Un aquelarre de brujos observa la ubicación de Stryggal, pero Lugh siente su presencia. Stryggal les despacha con una incursión, pero muchos de sus mejores guerreros son presas del fuego y los conjuros.

Copyright © 2014 Michael Prescott - - http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/ - Find more adventure locations at http://patreon.com/adventures

El Espejo de las Tropelías

Stryggal se hace con el mágico tesoro del aquelarre, que posteriormente Lugh consigue descifrar. Luego comienza a buscar a magos de cualquier tipo, empeñado en emplear su hechicería en su propio beneficio.

Al hacerlo, Stryggal aprende que el límite de alcance del espejo es de trescientas leguas.

H. El Barril de Hierro

Lugh aprende a dominar el Barril de Hierro de Al Bim, un artefacto de gran poder. Stryggal refuerza su nido con bastas cadenas y luego corta sus amarras; éste se eleva hacia el cielo hasta casi un kilómetro. Mientras el barril permanezca lleno con la sangre fresca de los sacrificios, continuará levitando. Stryggal lo dirige a la deriva hacia el sur, a lo largo de las zonas fronterizas, lo que aumenta el alcance de sus ataques.

I. Stryggal Consume a Luch-Nicaran

El Señor de los Orcos se torna cada vez más paranoico. Luego abate a su consejero, atándolo y devorando su icor. El Poder del demonio fluye por su cuerpo y su locura se asevera.

J. El Desplome del Nido

En un arranque de locura, Stryggal permite que el barril se quede seco. El nido volante se estrella contra el suelo en algún lugar de las tierras fronterizas. Todos los que viajan a bordo mueren al instante salvo Stryggal, quien se salva gracias a su poder de regeneración.

Stryggal salta al espejo y vuelve a llenar el barril, luego vuela hacia el insondable norte, dejando atrás sus tesoros. Adoptando la forma de un gigante, se instala entre ellos mediante la fuerza y la dominación mágica.

K. Señor Demoníaco de los Gigantes

Esperando su momento, Stryggal se hace con el control del clan de los gigantes.

Allí permanecerá hasta que esté listo para arriesgarse una vez más, ahora como el demoníaco señor de la guerra de los gigantes. Su naturaleza infernal le ha permitido escrutar más allá de las tierras mortales, y ha puesto sus miras en un asalto a los infiernos. Pero para ello, necesitará oro. Y sangre. Entonces manda a los gigantes a construir una impenetrable barcaza de piedra y hielo. Alzándola con el Tonel, una vez más vuelve hacia el sur, pero esta vez con intención de llenar los pozos de sacrificio de la barcaza hasta su mismísimo borde.

Stryggal Tresestacas

Desde el principio, el maestro del espejo demuestra no ser el típico orco cazador de cabezas, sino un invocador de un considerable potencial.

Lo que le falta de técnica, lo compensa con improvisación y reputación: Los poderes oscuros conocen su voluntad de ofrecerles generosos sacrificios.

Gracias a su viejo maestro (a quien devoró), Stryggal ha aprendido a vincularse con espíritus oscuros usando unas estacas de plata clavadas en su cráneo.

En los albores de esta aventura, Stryggal Tresestacas posee tres de estas estacas (de ahí su nombre). Los espíritus vinculados a él le conceden **telequinesis** (para un objeto con el peso de un hombre), **ventriloquia**, y **hablar idiomas**, todo ello a voluntad. Mantiene consigo a una calavera de gnomo encantada que concede a su portador **movimiento silencioso**.

Una vez que se convierta en Stryggal Seisestacas, asumirá las facultades de **piroquinesis**, **fuerza de ogro**, y (cuando bebe sangre) el poder de **regeneración** de un troll. Dejando a un lado su clava, ahora empuña un azadón (manejado a una sola mano).

Stryggal Nuevestacas adquiere **dominio telequinético** (de hasta cuatro objetos de 45 kilos simultáneamente cuando se concentra, y dos, en cualquier otra circunstancia), que utilizará con devastadores efectos en caso de ataque.

Adquiere **Ver Realmente**: Puede ver claramente en todas las direcciones, incluso a los seres invisibles y etéreos. Además, produce una **aura pestilente** que provoca náuseas debilitantes en quienes se hallen desprotegidos.

Una vez Stryggal devore a Lugh-Nicuran, ganará la habilidad de **detectar magia** a voluntad, poliformizar y **dominación** telepática dos veces al día. También deja de envejecer.

Cuando Stryggal se alza como señor de la guerra de los gigantes, adopta la forma de un legendario **titán de fuego** orco: 6m de altura, piel de bronce, y tizones humeantes por ojos.

Interpretando a Stryggal

Stryggal es un líder ambicioso, sin miedo a los sacrificios más atroces (ya sea de sus tropas, o su persona) para promover sus objetivos.

En los primeros días, Stryggal se centrará en la prosperidad de su nido, complaciendo mezquinas reivindicaciones de sus nidos vecinos. Será violento e impredecible con quienes perciba más débiles, pero en su interior es un negociador nato. Cree que cualquier persona que no pueda superar por la fuerza es digna de tratar, y explorará las posibilidades con entusiasmo.

Una vez que llegue el demonio, la mentalidad de Stryggal se abrirá a la posibilidad de establecerse como una auténtica potencia en la región. Su habilidad negociadora comienza a adquirir una vis despiadada. Comportándose cual generoso señor, Stryggal formulará interminables preguntas, profesando una curiosidad insaciable: Dibuja visiones de grandes alianzas, mientras muestra una generosa hospitalidad (aunque algo cruda) e incluso ofrece regalos de entre los valiosos objetos saqueados si lo considera necesario.

Todo esto es un engaño, sin embargo, lo que Stryggal busca ahora es información – y sus baratijas son apenas un medio para aumentar su conocimiento sobre sus objetivos. Se esfuerza por comprender las estructuras de poder del reino de los humanos para atacarlos mejor.

En la cima de su poder, Stryggal se convierte en un compulsivo homicida. Totalmente libre de cualquier responsabilidad a sus lugartenientes en virtud de sus habilidades mágicas, cae toda pretensión de ofrecer a los demás, creyendo que el destino ha decidido que él sea gran un maestro tan grande como ose.

Sin embargo, una gran soledad lo carcome. Culturalmente alienado entre los gigantes, muchos de los cuales lo detestan, una parte de él añora los días de caza con sus hermanos. Lo que más ansía son compañeros que se unan a él en sus conquistas.

Aquellos que se muestren valientes y desafiantes despertarán su curiosidad, mostrándose indulgente hasta que sea - inevitablemente - decepcionado.

Los Tesoros de Stryggal

Si Stryggal es asesinado y sus estacas separadas, cada una es como una varita mágica, utilizable por cualquiera que pueda comprender ese tipo de cosas.

Después de cada uso, sin embargo, hay una probabilidad de 1 en 4 de que el espíritu ligado a ella escape, exigiendo venganza contra su portador, (si él o ella parece vulnerable).

Los espíritus son intangibles, pero pueden unirse brevemente para burlarse o atacar con garras espectrales. Cada uno puede utilizar el poder concedido a Stryggal libremente.

El espejo de Al Bim

Este problemático espejo ha medrado oscuro y nebuloso a causa de su constante uso. Es robusto, pero puede resultar dañado. Si resultase quebrado, todavía podría ser utilizado para escudriñar, pero atravesarlo causará daño letal.

Una vez comience a extorsionar, Tirru-Stryggal comenzará a contener una cantidad cada vez mayor de la monedas y joyería. En el momento del accidente, su tesoro es considerable e incluye 2d6 objetos mágicos menores.

Las Tierras Marchitas

Alguna vez fueron fértiles, más ahora, la región ha sido devastada fruto de la depredación de los formianos - hormigas gigantes que talan los árboles. Durante milenios, los orcos del desierto han convivido simbióticamente, siguiendo la pista de los formianos a medida que se expandían por el exuberante territorio. Los orcos viven de los restos con los que los formianos reemplazan gradualmente bosque, facilitando cada año la construcción de nuevos nidos a medida que avanzan.

Lejos de esas fronteras, el desierto se renueva, especialmente cerca del agua potable. Jóvenes bosques se albergan en lo más profundo de toda esta desolación, creciendo a toda prisa antes de la llegada de la próxima reina formiana recién nacida.

La Torre de Al Bim

Entre Stryggal y Stanus, el aprendiz favorito de Al Bim, la torre ha quedado reducida apenas a unas ruina con cierta importancia histórica. A pesar de las Tierras Marchitas, sus ruinas raras veces han permanecido desocupadas por mucho tiempo.

Spittle y Salverton

Estos dos pueblos fortificados permanecen erigidos en el límite de las Tierras Marchitas. Son lugares lúgubres, y sus habitantes, cautelosos con los extraños. Sin embargo, saben reconocer el valor de una deuda de gratitud.

Copyright © 2014 Michael Prescott - - http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/ - Find more adventure locations at http://patreon.com/adventures