

HACHA "MURODEPIEDRA"

✚ **Autor:** Alejandro García "Alexei Gajdovra"

✚ **Revisado por:** Kano

✚ **Formato:** Álvaro Pérez Eguizábal

HISTORIA.

Este arma legendaria y reverenciada por los enanos se encuentra perdida desde los días posteriores a la Segunda Guerra contra La Sombra. Muchos enanos han dedicado su vida a buscarla, organizando expediciones a las ruinas de la antigua ciudad-fortaleza enana de Falgrar-Kârk, que guardaba el ciudad del Paso de Falter. Por desgracia cada año que pasa más y más enanos creen que se ha perdido por completo en manos de La Sombra... o de algo innombrable que duerme en las ruinas.

Esta gran hacha de guerra enana, fue el arma de Bregum "GranHacha" Kaltrok, Campeón del Gran Rey Enano de Falgrar-Kârk. La última noticia que de ella se tiene hoy en día no son más que leyendas referentes a la Época del Pacto. La ciudad fortaleza de Fralgar-Kârk sufrió un incansable asedio por parte de La Sombra, pues guardaba el acceso al Paso de Falter y por este a la propia Calador. Si esta caía, el resto de bastiones enanos la seguirían en rápida sucesión. Los férreos defensores de Falgrar-Kârk lucharon durante semanas para contener la ingente marea de oscuridad. Pero finalmente lograron romper las defensas y asaltar la ciudad mientras una compañía de orcos con varios gigantes de la escarcha rodeaba la ciudad para asaltar por la retaguardia. La situación se volvió desesperada cuando la ciudad quedó atrapada entre las dos fuerzas. Bregum y su grupo de elite se vieron obligados a replegarse para continuar la lucha y seguir defendiendo a su Rey. Pero este, en una sucia y traicionera trampa, cayó fulminado por la negra magia de un Legado que había logrado infiltrarse usando magia de ocultación.

La muerte del Gran Rey fue un duro mazazo para la moral de los enanos, que les hizo replegarse más aún para poder dar regia sepultura a su monarca. Los supervivientes en ese momento no superaban el medio millar de efectivos. Bregum, dirigente nominal de los suyos y militar de mayor rango, tenía que tomar una decisión. La ciudadela del Paso de Falter tenía que ser puesta sobre aviso y también Calador. La fuerza mensajera tendría que romper el cerco sur, de orcos y gigantes, y seguir corriendo sin parar... Debería ser una gran fuerza. Ordenó un rápido repliegue por los túneles hacia una salida oculta a unos cientos de metros de la puerta sur. Allí ordenó al resto de las tropas que marchasen, "día y noche hasta sangrar los pies", para informar y vengar las muertes de sus hermanos. Él les cubriría la retirada. Los gritos, golpes y rugidos de orcos, trolls y ogros resonaban por los pasillos, acercándose cada vez más. Gritó su orden una vez mas, en un tono que no admitía replica, en el tono propio de quien ha aceptado su destino y su muerte... De quien venderá cara su vida.

Los enanos fueron saliendo por la pequeña oquedad y la última imagen que tuvo el último enano que salió fue de Bregum luchando contra una marea oscura, como un muro, con los cuerpos de los enemigos caídos ya llegándole casi a la altura de la cabeza. Esa fue la última vez que se vio el Hacha.

Gracias a su sacrificio, Calador y El Paso de Falter pudieron organizar una defensa que aplastó la incursión de La Sombra por ese flanco. Pero Falgar-Kârk no pudo ser recuperada, ya que no quedaron más que ruinas de la antaño orgullosa ciudad y rumores de algo innombrable que hizo de ella su hogar.

La leyenda de Brergum ha pasado de boca en boca por todos los enanos, y le rindieron gran homenaje al finalizar la guerra. Como reza la puerta Norte del Paso de Falter, a donde los moribundos enanos llegaron:

‘Ni cuando los cadáveres de sus enemigos alcanzaban el doble de su altura Brergum "MuroDePiedra" dejó de luchar y defender a su Pueblo.’

DESCRIPCION.

Esta gran hacha es un objeto reverenciado por los enanos, así que cualquiera que la encontrase podría, igualmente, ser bienvenido y tratado como un verdadero Héroe Enano... o robarle el arma, incluso asesinarle si se le ve poco digno de ella o se sabe que la ha conseguido de forma traicionera.

Actualmente descansa en dos posibles localizaciones:

- ✘ La misma pila de momificados cadáveres y huesos, hogar de numerosos carroñeros bestiales y espectros nacidos de las violentas muertes
- ✘ En el tesoro de un viejo dragón que hizo de las ruinas su hogar, y tras apoyar a la Sombra cayó en un centenario sueño. El Dragón podría ser de cualquier tipo adecuado a la situación: negro, rojo, de la sombra o de las profundidades y ser Adulto o Adulto/Maduro.

Lógicamente el DM que desee incluirla, que se sienta libre de modificar lo que crea conveniente para adaptarla a su historia.

A continuación se enumeran los poderes especiales que otorga el arma a medida que el portador aumenta su poder. Independientemente del nivel al que se obtenga, los poderes se ganan todos hasta el nivel del personaje. Son permanentes mientras se porte el arma.

Nivel - 5: Bonif +1 Ataq/Daño al luchar junto a un escudo grande de metal.

Nivel - 10: Crítico Mejorado (Aunque no se cumplan los requisitos)

Nivel - 14: Posición defensiva 1/día

Nivel - 16: +2 CON; Bonif +2 Ataq/Daño al luchar junto a un escudo grande de metal (Sustituye al anterior, NO se apila.).

Nivel - 18: +2 FUE; Posición defensiva 2/día

Nivel - 20: RD 5/-; Conjuro Piel Pétrea

DESCRIPCIÓN DE LOS PODERES.

★ **CRÍTICO MEJORADO:** El rango amenaza de crítico del arma se dobla. En el caso del hacha pasa de 20 a 19 - 20 como amenaza de crítico.

★ **POSICIÓN DEFENSIVA:** +2 Fue, +4 Con, +2 a todas las tiradas de salvación, +4 a la CA. El incremento de constitución otorga 2 puntos de vida por nivel. Una vez adoptada la posición defensiva esta durará hasta 3 + Modificador (ya aumentado) de Constitución. Se puede finalizar voluntariamente. Al finalizar la posición defensiva el personaje queda con -2 Fue durante el resto del encuentro. No se puede mover mientras dure la posición defensiva. Adoptar esta posición es una acción gratuita.

★ **REDUCCIÓN AL DAÑO (RD):** Es la cantidad de daño que se ignora en los ataques contra el portador. En este caso reducirá el daño recibido en 5 puntos. La magia y el fuego normal ignoran esta reducción. Es solo contra los ataques físicos.

★ **PIEL PÉTREA:** La tierra se alza envolviendo al portador del arma quedando como una segunda piel que absorberá gran parte del daño físico que le inflijan. Para desencadenar el poder es necesario leer la runa de activación grabada en el pomo metálico del arma. Queda a discreción del DM el método para conocer el significado de la runa.

El conjuro es igual al del mismo nombre del Manual del Jugador, pág 244, lanzado por un mago de nivel 20.